



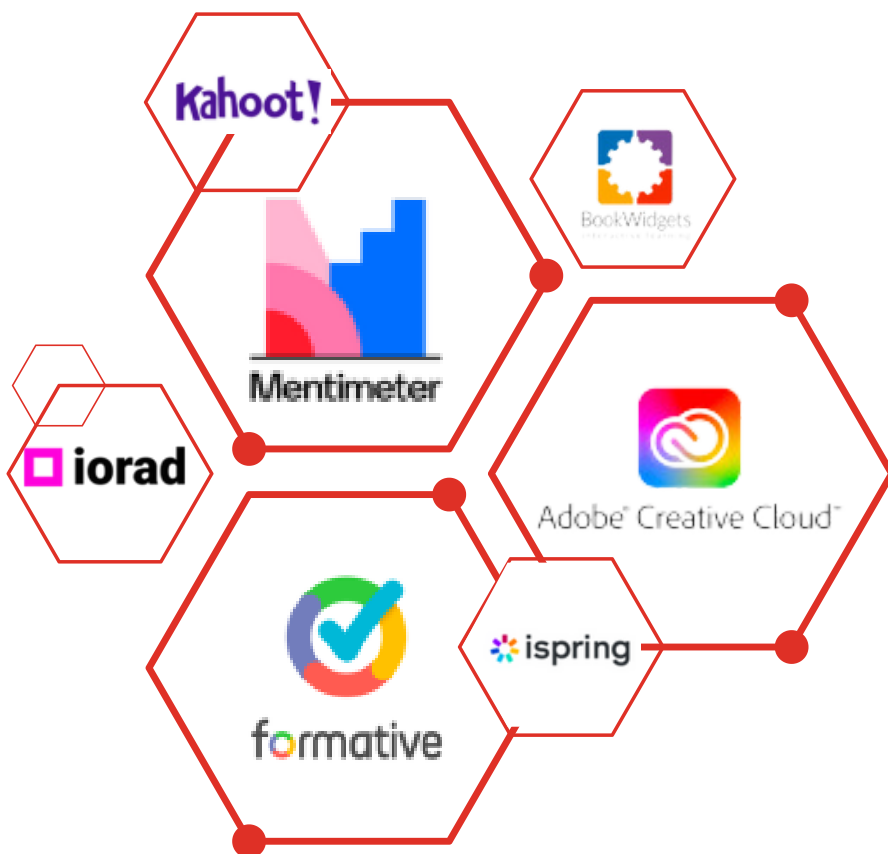
UNIVERZA
V LJUBLJANI



Center UL
za uporabo IKT
v pedagoškem procesu

IKT za uporabo v pedagoškem procesu na UL

Pregled orodij, ki so nam na voljo za uporabo v pedagoškem procesu



Kazalo vsebin

3	<u>Uvod</u>
4	<u>Pregled skupne programske opreme in upravičenosti po članicah</u>
7	<u>Povzetek upravičenosti do licenc po članicah</u>
8	<u>Prezem licenc in 1. prijava</u>
9	<u>Nadaljnje prijave v orodja</u>
10-22	<u>Infografike orodij:</u>
11	<u>Mentimeter</u>
12	<u>Formative</u>
13	<u>BookWidgets</u>
14	<u>iorad</u>
15	<u>3D Vista Virtual Tour Pro</u>
16	<u>iSpringSuite</u>
17	<u>Adobe Creative Cloud</u>
18	<u>Kahoot!</u>
19	<u>DeepL</u>
20	<u>ScreenPal</u>
21	<u>Padlet</u>
22	<u>Zoom Rooms</u>
23	<u>Skrbniki za tehnični prevzem licenc</u>
24	<u>Pogosto postavljena vprašanja in odgovori</u>

Univerza v Ljubljani v okviru projekta *Digitalna UL: nakup opreme* prenavlja informacijske sisteme UL in njenih članic v smislu digitalizacije pedagoških in administrativnih procesov. Eden izmed specifičnih ciljev projekta je do 30. 9. 2025 izvesti nabavo potrebne skupne in specifične programske opreme za delovanje pametnih učilnic, ki omogočajo razvoj digitalnih kompetenc pedagoškega osebja in študentov UL ter izvedbo različnih z IKT podprtih oblik študija. »Pametno učilnico« si lahko predstavljamo kot opremljeno, prilagodljivo študijsko okolje, kjer pride do izraza spremenjena vloga pedagoškega delavca v 21. stoletju in aktivno vključevanje učečih se v pedagoški proces.

S tem v mislih je bila v aprilu in juniju 2022 na UL izvedena priprava na projekt in zbiranje potreb po skupni programski opremi na članicah. Na podlagi rezultatov se je oblikoval nabor opreme, ki je zaželen pri izvajanju inovativnih učnih pristopov, kjer je fokus učitelja na aktivnem vključevanju študentov v pedagoški proces. Pri izbranih orodjih smo temeljili na razmisleku, da orodja podpirajo oz. omogočajo razvoj digitalnih kompetenc tako izobraževalcev kot tudi študentov. Gre za orodja, uporaba katerih je enostavna in jih lahko uporabljamo vsi, ne glede na raven znanja iz tehničnega področja. Orodja lahko uporabimo na različnih predmetnih področjih in aktivnosti izvajamo tako, da z njimi preverjamo oz. spodbujamo tako razvoj nižjih miselnih procesov (pomnjenje, razumevanja in uporaba) kot tudi višjih (analiziranje, vrednotenje in ustvarjanje) (po revidirani Bloomovi taksonomiji).

Identificirana orodja v okviru projekta:

- orodje za izdelavo interaktivnih predstavitev (Mentimeter),
- orodje za ustvarjanje in urejanje videoposnetkov (ScreenPal),
- orodje za ustvarjanje večpredstavnih učnih modulov (iSpringSuite),
- orodje za izdelavo interaktivnih učnih gradiv znotraj spletnih učnih okolij (BookWidgets),
- orodje za sprotno preverjanje znanja (Formative),
- orodje za izdelavo sodelovalnih tabel (Padlet),
- orodje za ustvarjanje VR/AR vsebin (3D Vista Virtual Tour Pro),
- orodje za ustvarjanje interaktivnih vodičev (iorad),
- orodje za napredno branje in urejanje PDF gradiv (Adobe Creative Cloud),
- orodje za digitalno oblikovanje in ustvarjanje večpredstavnih učnih gradiv (Adobe Creative Cloud),
- orodje za prevajanje besedila (DeepL),
- orodje v podporo uporabi videokonferenčnega sistema v predavalnicah (Zoom Rooms).

Zdaj, ko je večji del programske opreme na voljo za uporabo, jo predstavljamo in vas vabimo k uporabi.

Pregled skupne programske opreme in upravičenosti po članicah - 1. del

Mentimeter

KAMPUS - vse članice

[Gradiva](#)

[Infografika](#)

Orodje Mentimeter je namenjeno anonimnemu zbiranju povratnih informacij s strani študentov preko interaktivnih predstavitev. Učitelji se lahko sami odločimo, ali bomo orodje uporabili samo kot dopolnitev obstoječim predstavitvam (npr. v PowerPoint predstavitvi lahko dodamo QR kodo do ustvarjenega interaktivnega elementa v Mentimetru, ali pa Mentimeter v PPT vključimo kot vtičnik) ali pa bomo svoje obstoječe predstavitve (npr. v PowerPointu) prenesli v Mentimeter in jih obogatili z dodatnimi drsnicami, ki bodo zahtevale interakcijo študentov.

Formative

KAMPUS - vse članice

[Infografika](#)

Formative je spletno orodje, namenjeno sprotnemu preverjanju znanja študentov. Z orodjem lahko pripravimo preverjanja znanja, v katera lahko vključimo različne vsebine za ogled in branje (besedilo, avdio in video vsebine, slikovna gradiva, vdelane vsebine, belo tablo, .pdf in .doc dokumente) ter aktivnosti, ki jih rešujejo študenti (vprašanja različnih tipov, oddaja naloge v obliki zvočnega in/ali video posnetka, oddaja datotek v različnih formatih, ustvarjanje vsebine na beli tabli ipd.). Pri ustvarjanju si lahko pomagamo z UI. Orodje nam omogoča deljenje aktivnosti s študenti, sprotno spremljanje reševanja aktivnosti in podajanje takojšnjih povratnih informacij.

ScreenPal*

[Gradiva](#)

[Infografika](#)

AG

BF

FDV

FE

FFA

FKKT

FMF

FPP

FRI

FS

FŠ

NTF

PEF

TEOF

ZF

Orodje ScreenPal (predhodno Screencast-O-Matic) je namenjeno zajemu zaslona (in kamere) ter urejanju videoposnetkov (tako tistih, ki smo jih zajeli z orodjem ScreenPal, kot tudi tistih, ki jih imamo na računalniku). Snemamo lahko predavanja, vaje, ustvarjamo vodiče ipd. Posnetku lahko dodamo zvok ali besedilo, zameglimo dele posnetka, po želji ustvarimo podnapise (orodje omogoča prepoznavanje govora tudi v slovenskem jeziku) ipd.

iSpringSuite

[Infografika](#)

AG

BF

FDV

FE

FFA

FKKT

FMF

FPP

FS

FŠ

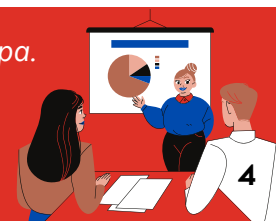
PEF

PF

ZF

iSpring Suite je orodje za pripravo interaktivnih predstavitev, ki ga lahko uporabljamo kar znotraj orodja MS PowerPoint. Omogoča pripravo predstavitev, v katere lahko dodajamo kvize, interaktivne točke, ustvarimo časovnice, pripravimo drsnice z vprašanji in odgovori v obliki zavihkov, pripravimo realistične simulacije pogovorov na podlagi igre vlog, posnamemo zaslon, kamero ali oboje ter posnetek uredimo. Z orodjem lahko tako pripravimo aktivnosti za preverjanje znanja, vdelamo vsebino iz zunanjih strani in še mnogo več. Vsebino lahko na različne načine delimo s študenti in spremljamo njihove rezultate. Predstavitve lahko pripravimo na napravah z operacijskim sistemom Windows, študenti pa si lahko le-te ogledajo na katerikoli napravi.

* Orodja, označena z zvezdico, so še v postopku naročanja, zato trenutno do njih nimamo dostopa.



Pregled skupne programske opreme in upravičenosti po članicah - 2. del

BookWidgets

[Gradiva](#)[Infografika](#)

AG BF FDV FFA FKKT FMF FPP FS FŠ NTF PF ZF

BookWidgets je orodje za ustvarjanje več kot 40 različnih interaktivnih gradiv, ki jih lahko integriramo tudi v najbolj pogosto uporabljena učna okolja (npr. Moodle, MS Teams, Google Classroom, Schoology, Canvas). Z orodjem lahko pripravimo aktivnosti za preverjanje znanja, aktivnosti z vključevanjem igrifikacije, v interaktivne predstavitve lahko vključimo slike in videoposnetke, pripravimo matematične aktivnosti, vdelamo vsebine iz zunanjih spletnih strani ali pa pripravimo aktivnosti za organiziranje dela in študija.

Padlet*

[Gradiva](#)[Infografika](#)

BF FDV FF FFA FKKT FPP FRI FSD FŠ NTF PEF ZF

Padlet je enostavno orodje, ki ga lahko uporabimo v podporo sodelovalnemu učenju. Omogoča nam ustvarjanje več sodelovalnih prostorov oz. "padletov", znotraj katerih lahko sodelujoči soustvarjajo vizualno privlačna gradiva z vključevanjem besedila, slik, dokumentov, animacij, spletnih povezav ter avdio- in videoposnetkov. Orodje ponuja veliko že predpripravljenih predlog, ki jih lahko uporabimo za skupinsko diskusijo, soustvarjanje tabelske slike, miselnih vzorcev, časovnih trakov, zemljevidov in drugih vsebin, znotraj orodja pa si pri pripravi lahko pomagamo tudi z umetno inteligenco.

iorad

[Infografika](#)

BF FDV FF FFA FKKT FMF FPP FŠ NTF PEF ZF

Orodje iorad je namenjeno ustvarjanju interaktivnih vodičev korak-za-korakom, s katerimi lahko ustvarimo različna navodila za uporabo določenih orodij (npr. videosrečanja v MS Teams), postopkov (npr. oddaja naloge v spletni učilnici Moodle) ipd. Ustvarjanje vodiča je enostavno, saj orodje posname vsak naš klik/korak, ki mu lahko kasneje dodamo tudi besedilo v pisni ali zvočni obliki. Pri tem se sami odločimo, ali želimo posneti celoten zaslon ali le manjše okno.

Adobe Creative Cloud

[Infografika](#)

ALUO FMF FPP FRI FS NTF PEF PF TEOF ZF BF FE

V kolikor ste že razmišljali, da bi bilo dobro imeti različna orodja za ustvarjanje na enem mestu, vas bo »razveselila« novica o obstoju programskega paketa Adobe Creative Cloud. Verjetno smo se že vsi srečali z uporabo kakšnega izmed orodij, ki jih ponuja Adobe. V kolikor do sedaj niste uporabljali plačljivih različic orodij, ki jih ponuja Adobe, ste se zagotovo srečali z uporabo kakšne izmed brezplačnih različic (npr. Adobe PDF Reader, Adobe Express, Photoshop Express, Photoshop Camera), ki nam ponujajo osnovne funkcionalnosti za ustvarjanje. Svoje ustvarjanje pa lahko nadgradimo z uporabo plačljivih aplikacij in spletnih storitev ter virov, ki so del programskega paketa Adobe Creative Cloud. Izbrane aplikacije in spletne storitve nam omogočajo zajem fotografij, grafično oblikovanje, urejanje videoposnetkov, oblikovanje uporabniških vmesnikov, risanje, slikanje in še več.

* Orodja, označena z zvezdico, so še v postopku naročanja, zato trenutno do njih nimamo dostopa.



Pregled skupne programske opreme in upravičenosti po članicah - 3. del

3D Vista Virtual Tour Pro

[Infografika](#)

BF FDV FE FFA FKKT FPP FS NTF PEF ZF

3D Vista Virtual Tour Pro omogoča ustvarjanje interaktivnih 360° virtualnih ogledov, ki vključujejo 360° poglede oz. panorame, 360° videoposnetke z vdelanim zvokom ipd. V gradivo lahko vdelamo fotografije, videoposnetke, 3D modele ali spletne strani ter dodamo interaktivne točke, ki omogočajo prehode med scenami ali pridobivanje povratnih informacij. Pripravimo lahko tudi aktivnost v obliki kviza ali iskanja elementov, s katero preverimo znanje študentov.

Kahoot!

[Infografika](#)

FDV FE FRI PF EF

Kahoot! je orodje za ustvarjanje različnih kvizov. V svoje kvize lahko dodajamo večpredstavne elemente, kot so slike in videoposnetki, ter raznolike tipe vprašanj. Študente lahko omejimo s časom reševanja določenega kviza. Vsakič, ko študent pravilno odgovori na vprašanje, je nagrajen s točkami. Točke niso odvisne samo od pravilnosti odgovora, ampak tudi od tega, kako hiter je bil študent. Zatem, ko vsi študenti odgovorijo na vprašanje, se na zaslonu prikaže število pravilnih in nepravilnih odgovorov, študenti pa so vsakič razvrščeni v lestvico vodilnih glede na to, kako uspešni in hitri so bili pri odgovarjanju.

DeepL

[Infografika](#)

BF PEF PF

DeepL je orodje za prevajanje besedila v različne jezike. Poljubno lahko prevajamo v in iz različnih jezikov. Orodje nam omogoča, da prevedemo različno dolga besedila, od posameznih besed do daljših besedil. Na hiter in enostaven način lahko prevedemo tudi celotne PDF ter MS Word dokumente in MS PowerPoint predstavitve, pri čemer nam orodje ohrani oblikovanje dokumentov. Poleg tega nam orodje omogoča tudi zvočno predvajanje prevedenega besedila, ki nam je lahko v pomoč pri pravilni izgovorjavi besed v tujem jeziku. Prevedeno besedilo lahko tudi uredimo in prilagodimo določene besede oz. izraze glede na lastno prepoznavanje ustreznosti besedila, saj nam alternativne besede oz. izraze ponudi že samo orodje.

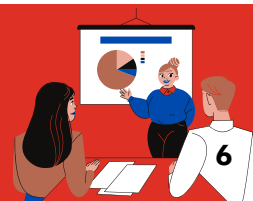
Zoom Rooms*

[Infografika](#)

FE

Storitev omogoča, da strojno opremo v predavalnici (kamere, mikrofoni, zasloni, zvočniki) povežemo z namensko programsko opremo, ki nam olajša upravljanje strojne opreme ter hitro in enostavno načrtovanje ter izvedbo Zoom srečanj.

* Orodja, označena z zvezdico, so še v postopku naročanja, zato trenutno do njih nimamo dostopa.



Povzetek upravičenosti do licenc po članicah

Članica UL	Mentimeter	Formative	ScreenPal	iSpring Suite	BookWidgets	Padlet	iorad	Adobe Creative Cloud	3D Vista Virtual Tour Pro	Kahoot	DeepL	Zoom Rooms
Akademija za glasbo	●	●	●	●	●							
Akademija za likovno umetnost in oblikovanje	●	●						●				
Biotehniška fakulteta	●	●	●	●	●	●	●	●	●		●	
Fakulteta za družbene vede	●	●	●	●	●	●	●		●	●		
Fakulteta za elektrotehniko	●	●	●	●				●	●	●		●
Filozofska fakulteta	●	●				●	●					
Fakulteta za farmacijo	●	●	●	●	●	●	●		●			
Fakulteta za kemijo in kemijsko tehnologijo	●	●	●	●	●	●	●		●			
Fakulteta za matematiko in fiziko	●	●	●	●	●		●	●				
Fakulteta za pomorstvo in promet	●	●	●	●	●	●	●	●	●			
Fakulteta za računalništvo in informatiko	●	●	●			●		●		●		
Fakulteta za strojništvo	●	●	●	●	●			●	●			
Fakulteta za socialno delo	●	●				●						
Fakulteta za šport	●	●	●	●	●	●	●					
Naravoslovnotehniška fakulteta	●	●	●		●	●	●	●	●			
Pedagoška fakulteta	●	●	●	●		●	●	●	●		●	
Pravna fakulteta	●	●		●	●			●		●	●	
Teološka fakulteta	●	●	●					●				
Veterinarska fakulteta	●	●										
Zdravstvena fakulteta	●	●	●	●	●	●	●	●	●			
Ekonomska fakulteta	●	●								●		
Fakulteta za arhitekturo	●	●										
Medicinska fakulteta	●	●										
Akademija za gledališče, radio, film in televizijo	●	●										
Fakulteta za gradbeništvo in geodezijo	●	●										
Fakulteta za upravo	●	●										

Prezem licenc in 1. prijava

1 Na članici preverite upravičenost do licence

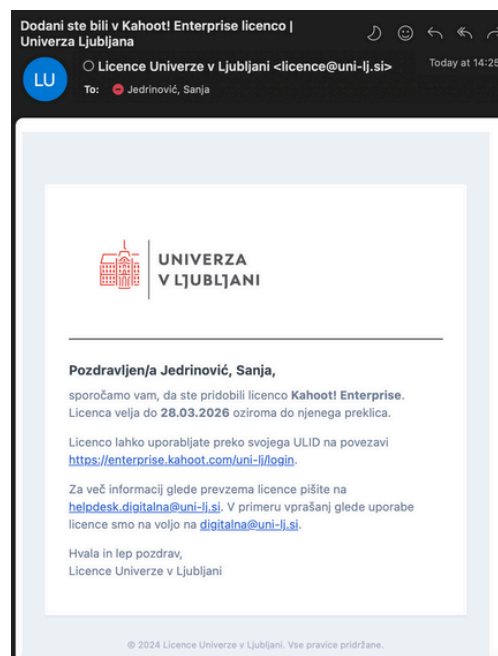
Vsaka članica je ob zbiranju potreb po licencah skupne programske opreme določila interes. Ta je bil izražen v številčni vrednosti. Na članici pri skrbniku licenc (korak 2) preverite, če ste do izbrane licence, ki je na voljo na vaši fakulteti, upravičeni. Vsi pedagogi UL ste upravičeni do licence za orodje Mentimeter in Formative (čtetudi ob zbiranju potreb tega niste eksplicitno navedli).

2 Za prevzem licence se obrnite na skrbnika licenc

Vsaka članica ima določenega tudi skrbnika licenc (seznam skrbnikov). Skrbniki licenc imajo dostop do namensko razvitega portala za dodelitev licenc na UL. Skrbnik vam bo preko razvitega portala dodelil licenco. Preko portala je zaenkrat možno prevzeti licence Mentimeter, iorad, iSpringSuite, Adobe CC, BookWidgets, DeepL in Kahoot. Dostop do licence Formative poteka v portalu samega orodja. Za dodelitev licence za orodje 3D Vista Virtual Tour Pro se obrnite na skrbnika.

3 Prejmete sporočilo s povezavo do orodja

V kolikor vam bo licenca dodeljena preko portala za dodeljevanje licenc (torej ob prevzemu orodij Mentimeter, iorad, iSpringSuite, Adobe CC, BookWidgets, DeepL, Kahoot), boste na svoj e-naslov prejeli sporočilo s povezavo za **prvo prijavo** v orodje. Sporočilo bi morali prejeti takoj po tem, ko vam skrbnik dodeli licenco. V kolikor ga ne vidite, preverite svojo vsiljeno in drugo pošto, saj se lahko zgodi, da sporočilo zaide v napačno mapo. Sporočilo, ki ga boste prejeli, lahko prepoznate po pošiljatelju, ki je: **licence@uni-lj.si**. Primer sporočila si lahko ogledate na desni strani. Kliknete na povezavo do orodja in se s svojo UL ID prijavite v orodje.



4 Prijavite se z UL ID in pričnete z uporabo

Kot omenjeno, prijava v orodja poteka **z uporabo UL ID**, ki je običajno oblike *ime.priimek@članica.uni-lj.si*. Na nekaterih članicah je v uporabi tudi oblika *priimekpravidvezacetniciimena@članica.uni-lj.si*. **Če ustrezne oblike ne poznate oz. o njej niste prepričani, jo preverite s skrbnikom licenc na vaši članici.**





Nadaljnje prijave v orodja

Vaša 1. prijava v orodje bo potekala preko e-pošte, ki smo jo omenili na prejšnji strani. Za vsako nadaljnjo prijavo pa si lahko pomagata s spodnjim seznamom, kjer povzeto predstavljamo dostopne podatke. Ker gre pri vseh orodjih za prijavo z UL ID boste po prvi prijavi večkrat v orodje prijavljeni kar avtomatsko, brez vnašanja svojega up. imena in gesla.

Orodje	Povezava za prijavo	Način prijave	Vodič za prijavo
Mentimeter	https://www.mentimeter.com/	Kliknemo na gumb Log in with SSO , nato vnesemo ali domeno unilj ali svoj univerzitetni e-naslov ter sledimo korakom prijave z UL ID v MS obrazcu za avtentikacijo	https://ior.ad/ad1q
Formative	https://app.formative.com/login	Kliknemo na gumb za prijavo z Microsoft računom in se v MS obrazcu za avtentikacijo prijavimo z UL ID	https://ior.ad/ag9g
iSpringSuite	https://uni-lj.ispring.eu/	V MS obrazcu za avtentikacijo se prijavimo s svojo UL ID .	https://ior.ad/aglu
Kahoot	1. način: https://enterprise.kahoot.com/uni-lj/login 2. način: https://kahoot.com/	1. način: v MS obrazcu za avtentikacijo se prijavimo s svojo UL ID 2. način: Kliknemo na Log in with SSO ter vnesemo svoj univerzitetni e-naslov	1. način: https://ior.ad/agl4 2. način: https://ior.ad/ag9i
BookWidgets	https://www.bookwidgets.com/	V prijavnem obrazcu izberemo opcijo Sign in with Microsoft in se preko MS obrazca za avtentikacijo prijavimo z UL ID	1. Prijava v spletno okolje : https://ior.ad/agk 2. Povezava računa v Moodle: https://ior.ad/agl9
iorad	https://www.iorad.com/login/saml/uni-lj.si	V prijavnem obrazcu izberemo opcijo prijave s SAML SSO , nato vnesemo ali domeno uni-lj.si ali kar svoj univerzitetni e-naslov ter sledimo korakom prijave z UL ID v MS obrazcu za avtentikacijo	https://ior.ad/ad2m
DeepL	1. način: https://uni-lj.sso.deepl.com 2. način: https://www.deepl.com/	1. način: V MS obrazcu za avtentikacijo se prijavimo s svojo UL ID 2. način: Na prijavnem obrazcu izberemo opcijo Sign in with SSO , vnesemo domeno uni-lj ter se v MS obrazcu za avtentikacijo prijavimo z UL ID .	1. način: https://ior.ad/agll 2. način: Vodič za prijavo v namizni aplikaciji: https://ior.ad/aglm ; spletni aplikaciji https://ior.ad/aglh
Adobe Creative Cloud	https://www.adobe.com/home	V prijavnem obrazcu se v vnosnih poljih na vrhu obrazca prijavimo z UL ID	https://ior.ad/adek
3D Vista Virtual Tour Pro	Kontaktirajte skrbnika za tehnični prevzem licenc.		

Infografike orodij



Infografike v nadaljevanju so namenjene osnovni seznanitvi s funkcionalnostmi orodij, ki so nam na voljo.

Za bolj poglobljeno predstavitev smo vam v Centru Digitalna UL na voljo za:

- individualno svetovanje,
- prilagojene delavnice za članice oz. skupine pedagogov.

Spremljate pa lahko tudi obstoječe termine delavnic za pedagoge, kjer je predvidena predstavitev orodij:

- **Snemanje in urejanje videoposnetkov z orodjem ScreenPal** (11. 10. 2024).
- **Razvoj osnovnih interaktivnih in vključujočih učnih situacij za študente v Mentimetru** (25. 10. 2024).
- **Razvoj zahtevnejših interaktivnih in vključujočih učnih situacij za študente v Mentimetru** (8. 11. 2024).
- **BookWidgets: priprava interaktivnih učnih gradiv** (22. 11. 2024).
- **iorad in priprava vodičev korak-za-korakom** (6. 12. 2024).

Več o delavnicah je na voljo na povezavi na [spletni strani](#).

Ker smo za nekatera orodja že izvajali delavnice, delimo povezavo do podpornih spletnih učilnic, kjer smo zbrali posnetke delavnice in različna gradiva:

- **Digitalni ULTRA maraton: Mentimeter - od A do Ž** (povezava: <https://ucilnica-digitalna.uni-lj.si/course/view.php?id=483>, ključ za dostop: DUM-P-menti-2024).
- **Padlet: Optimizacija sodelovanja in organizacije vsebin** (povezava: <https://ucilnica-digitalna.uni-lj.si/course/view.php?id=491>, ključ za vpis: PADLET2024).
- **BookWidgets: priprava interaktivnih učnih gradiv** (povezava: <https://ucilnica-digitalna.uni-lj.si/course/view.php?id=496>, ključ za vpis: BOOKWIDGETS2024).
- **Snemanje in urejanje videoposnetkov z orodjem ScreenPal** (povezava: <https://ucilnica-digitalna.uni-lj.si/course/view.php?id=499>, ključ za vpis: SCREENPAL2024).

Za vsa vprašanja in podbude smo na voljo na naslovu digitalna@uni-lj.si.

Informacije o aktualnih delavnicah lahko spremljate tudi na naši novi spletni strani: <https://www.uni-lj.si/studij/center-digitalna-ul>.

Kaj vse nam omogoča orodje Mentimeter?

Orodje nam omogoča **ustvarjanje različnih tipov vprašanj**, ki od študentov zahtevajo **anonimno sodelovanje** z **izbiro, glasovanjem ali vnosom odgovora**, ki se **v realnem času vizualizira** na projekciji (npr. v obliki oblaka besed, diagrama, grafa, pogovornega okna).

Anonimnost in različni tipi **interakcije** spodbudijo tudi najbolj "sramežljive" študente k **vkliučevanju**.

anonimnost

interakcija

Učitelj lahko predstavitev upravlja preko telefona z orodjem **Mentimote** ter se tako premika po predavalnici in preseže omejitve prostorske razporeditve večine predavalnic, ki zahtevajo učitelja pred katedrom.

upravljanje z Mentimote

dinamična vizualizacija idej

Učitelj lahko vprašanja pripravi v obliki **kviza** in tudi **točkuje odgovore** študentov.

kvizi

glasovanje

uporaba UI

Obstoječe predstavitve v **PPT lahko uvozimo v Mentimeter** ali pa si **Mentimeter dodamo kot vtičnik v orodje PPT** ter si tako še olajšamo **nadgradnjo** obstoječih, statičnih predstavitev.

integracija s PPT

V zadnjem obdobju se razvija **uporaba UI** v orodju, ki nam lahko pomaga tako pri **sestavljanju vprašanj** kot tudi pri **analizi različnih odgovorov**.

vprašanja in odgovori

Študenti lahko ves čas **postavljajo vprašanja učitelju** v primeru nejasnosti, izrazijo svoje **strinjanje, nestrinjanje**, učitelj jih vidi na zaslonu in lahko nanje sproti odgovarja.



poročila o reševanju

Učitelj po reševanju vidi različna **poročila z analizo odgovorov**, ki so jih podali študenti. Poročila lahko pogleda **po posameznem vprašanju** ali pa si prenese pregled reševanja **po posameznih udeležencih**.

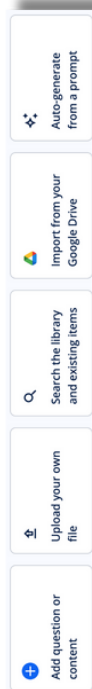
formative

je spletno orodje za sprotno preverjanje znanja študentov. Ustvarimo lahko **kviz**, **lekcijo** ali **vadbeni sklop**, odločimo pa se lahko tudi za **pridobivanje skupnih ocen** širše skupine študentov na UL.



V **kviz** ali **lekcijo** lahko vključimo vprašanja različnih tipov, **vpisovanje** kot so **kategoriziranje**, **povleci in spusti**, **vpisovanje** **besed** na manjkajoča polja ipd.

Vsebinsko lahko ustvarimo na **novi**, **uvozimo** iz **naprave**, poiščemo v **knjižnici**, uvozimo iz **Google Drive** ali **generiramo** s pomočjo povpraševanja.



Primer vprašanja tipa **kategoriziranje**.



Reševanje študentov lahko spremljamo v **realnem času**. Študenti se lahko v orodje **prijavijo** ali pa v aktivnosti sodelujejo **anonimno**, **brez prijave**.

	TOTALS	1	2
Guest Students	59 %	50 %	79 %
Jana Bec	76 %		
Petra Volk	8 %		
Kern Nanut,	43 %		
Metka N			
Tanja Novak	90 %		

Aktivnost lahko s študenti delimo direktno preko **povezave**, preko **kratke povezave in kode** ali preko **QR kode**. Aktivnost lahko tudi **dodelimo razredu** znotraj orodja Formative ali pa **kviz dodelimo znotraj okolja MS Teams**. Z aktivnostjo lahko **upravlja pedagog** ali pa jo **študenti rešujejo samostojno**, neodvisno od časa in prostora. K sourejanju aktivnosti lahko povabimo tudi druge pedagoge.



V aktivnost za **vajo** lahko dodamo **slike**, **besedilo** in posnamemo **govor**. Aktivnost lahko s študenti delimo preko **povezave** ali jo **dodelimo razredu**. Študenti aktivnost rešujejo v svojem tempu.

Učne kartice



Študenti sami izberejo, ali želijo aktivnost reševati v obliki **učnih kartic**, iskanja **ujemajočih se parov** ali **kviza**. V prvem primeru si **sami označijo**, ali so odgovorili pravilno, v drugih dveh pa **avtomatsko prejmejo točke**. **Prijava v orodje ni potrebna**.

Ujemajoči se pari

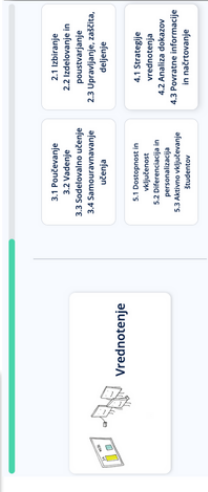
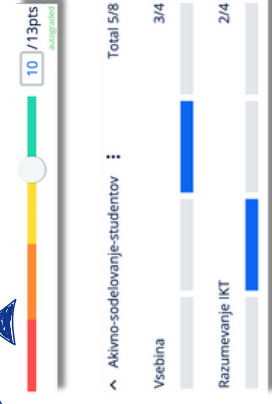


V vprašanja in odgovore lahko vključimo tudi **zvok**, **slike**, **matematične znake**, **videoposnetke**, **datoteke** ipd.



Vrednotenje lahko nastavimo

avtomatsko ali pa uporabimo **rubrike**. Študentom lahko podamo tudi **povratne informacije** na oddane naloge.



Pridobivanje skupnih ocen je možnost, ki jo ponuja licenca Gold Plan in jo imamo na UL. Gre za možnost, da svoje aktivnosti **delimo s preostalimi pedagogi** v naši organizaciji in **pridobivamo rezultate vseh študentov**. Katerikoli kviz ali lekcijo lahko označimo kot skupno ocenjevanje in ga delimo s sodelavci. Preostali pedagogi ne bodo imeli možnosti sourejanja aktivnosti, s čimer smo lahko prepričani, da bodo vsi študenti reševali enake naloge.

Interaktivna gradiva z orodjem BOOKWIDGETS

Orodje je na voljo za članice, k so izkazale interes za **nakup licence**. Na voljo je tudi 30-dnevni **brezplačni preizkus**.

Orodje omogoča ustvarjanje različnih interaktivnih gradiv, razporejenih v šest sklopov, ki jih lahko vidimo spodaj. Pripravljene aktivnosti lahko študenti rešujejo v živo na predavanjih oz. vajah ali samostojno na daljavo. Orodje omogoča tudi uporabo in ogled rezultatov znotraj spletne učilnice Moodle.

PREIZKUS ZNANJA

S kvizi z več kot 35 različnimi tipi vprašanj lahko sproti preverjamo znanje, z razdelitvijo zaslona na eni strani prikažemo gradivo, na drugi pa ustvarimo prostor za reševanje naloge, z izhodnimi listki na koncu preverimo razumevanje študentov itd.



IGRIFIKACIJA

S sestavljanjkami, križankami, iskanjem besed, povezovanjem parov, spominom, vislicami, iskanjem razlik ipd. lahko v pedagoški proces vpeljemo igrifikacijo in učenje z igrami, s katerimi še dodatno spodbudimo motivacijo študentov.



SLIKE IN VIDEOI

Z dodajanjem interaktivnih elementov na večpredstavnostna gradiva lahko študentom posredujemo dodatno razlago, omogočimo primerjavo slik, ogled videoposnetkov in 3D modelov, uporabimo aktivnost za učenje igranja klavirja itd.



MATEMATIKA

Pripravimo lahko tabelo, ki omogoča spreminjanje vrednosti, pripravimo graf, ki se prav tako spreminja s posodabljanjem vrednosti v tabeli, uporabimo aktivnost za risanje točk in funkcij v koordinatnem sistemu, dodajanje spremenljivk itd.



ZUNANJA ORODJA

Vdelamo lahko različne PDF datoteke, spletne strani, zemljevide z Google Maps ter članke z Wikipedije.



DRUGO

Pripravimo lahko seznam opravil z začetnimi nalogami, ki si ga lahko študenti personalizirajo z dodajanjem svojih, ali pa pripravimo kontrolni seznam z navodili korak-za-korakom oz. razlago določenega postopka.



UPORABA V MOODLU

Za uporabo znotraj Moodlea mora najprej administrator integrirati BookWidgets v Moodle.



Navodila za
administratorje
in pedagoge



PRIMERI GRADIV

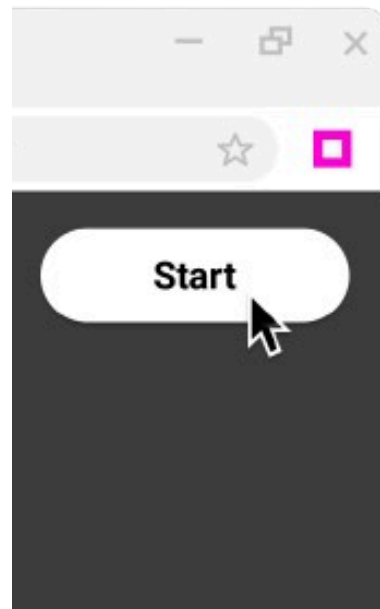
Za ogled
potrebna prijava





Kaj vse nam omogoča?

Orodje iorad je namenjeno **ustvarjanju interaktivnih vodičev korak-za-korakom**, s katerimi lahko ustvarimo različna **navodila za uporabo določenih orodij** (npr. videosrečanja v MS Teams), **postopkov** (npr. oddaja naloge v spletni učilnici Moodle) ipd.



Ustvarjanje korakov

Ustvarjanje vodiča je enostavno, saj orodje **posname vsak naš klik/korak**, ki mu lahko kasneje **dodamo tudi besedilo v pisni ali zvočni obliki**. Pri tem se sami odločimo, ali želimo posneti **celoten zaslon** ali le **manjše okno**.

Deljenje gradiva

Vodiče lahko enostavno delimo s študenti preko **URL povezave**, študenti pa lahko do le-tega dostopajo **brez registracije** preko računalnika ali mobilnih naprav.

Ogled vodiča

Pri ogledu gradiva ima študent na voljo več možnosti:

- 1) gradivo si lahko ogleda na interaktiven način, pri čemer se **na naslednji korak premakne s klikom na vsebino**;
- 2) korake si lahko prikaže **enega pod drugim v obliki seznama in se med njimi premika s pomočjo drsnika**;
- 3) koraki se lahko prikazujejo sami **v obliki videa**;
- 4) vodič si lahko študent **prenese na računalnik v .pdf obliki**.

Še nekaj zanimivih funkcionalnosti, ki jih orodje ponuja

- **zameglitev vsebine**,
- možnost uporabe **namizne in spletne različice**,
- možnost **naknadnega urejanja** vodiča (tudi po objavi spletne povezave),
- **možnost kategorizacije** vodičev,
- možnost **sodelovalnega dela pri ustvarjanju** vodičev in kvizov,
- možnost spremljanja **statistike ogledov**.

Kaj vključuje?

Omogoča **pripravo predstavitev**, v katere lahko dodajamo:

- **kvize**,
- **interaktivne točke**,
- **ustvarimo časovnice**,
- **pripravimo drsnice z vprašanji in odgovori v obliki zavihkov**,
- **pripravimo realistične simulacije pogovorov na podlagi igre vlog**,
- **posnamemo zaslon, kamero ali oboje ter posnetek uredimo**.

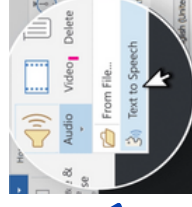
Omogoča tudi **pripravo posameznih aktivnosti**, ki jih lahko uporabimo npr. za preverjanje znanja, **vdelavo vsebine** iz zunanjih strani, ustvarimo **interaktivne knjige** in še mnogo več.

Vsebinsko lahko hranimo na različnih napravah ali v oblaku **iSpring Cloud** ter jih na različne načine delimo s sodelavci in študenti, spremljamo njihove rezultate ter jim podajamo povratne informacije.

Predstavitve lahko pripravimo na napravah z operacijskim sistemom Windows, študenti pa si lahko le-te ogledajo na katerikoli napravi.

Kako ga lahko vključimo v pedagoški proces?

- **ŠTUDIJSKA GRADIVA** – pripravimo lahko bogata in raznolika študijska gradiva za študente, v katera lahko, poleg drsnic znotraj orodja MS PowerPoint, vključimo interaktivne točke, vprašanja v obliki ankete, različne naloge, simulacije, videoposnetke ipd.
- **FORMATIVNO SPREMLJANJE ZNANJA** – pripravimo lahko različne aktivnosti za študente, s katerimi preverjamo njihovo znanje. V kvize lahko tako dodamo vprašanja z eno ali več praviimi izbirami, vprašanje tipa drži/ne drži ali tipa kratek odgovor, naloge s povezovanjem parov, vstavljanjem manjkajočih besed ali naloge tipa povleci in spusti, uporabimo Likartovo lestvico ipd. Študentom lahko podamo povratno informacijo na njihove odgovore oz. dosežke pri reševanju pripravljenega gradiva.
- **SAMOVREDNOTENJE** – študenti lahko z reševanjem vprašanj ter nalog in povratnih informacij preverijo svoje znanje ter si nato organizirajo nadaljnje delo in študij.





Adobe Creative Cloud

V kolikor ste že razmišljali, da bi bilo dobro imeti različna orodja za ustvarjanje na enem mestu, vas bo »razveselila« novica o obstoju programskega paketa Adobe Creative Cloud.

Kaj vse vključuje Adobe Creative Cloud?

- **Namizne aplikacije Creative Cloud** (npr. Photoshop, Illustrator, After Effects itd.). Gre za aplikacije, ki jih lahko namestimo na naš računalnik (Mac ali Windows).

Z aplikacijo Creative Cloud Desktop prenesemo in namestimo aplikacije, vključene v naročnino.

 Photoshop Ustvarite čudovite grafike, fotografije in umetnost kjer koli Namestite	 Illustrator Ustvarite osupljive ilustracije in grafike Namestite	 InDesign Oblikujte in objavite elegantne postavitve Namestite
 Premiere Pro Uredite in izdelajte dovršene filme in video Namestite	 After Effects Gibljiva grafika in vizualni učinki industrijskega standarda. Namestite	 Animate Nova doba za animacijo. Katera koli platforma, naprava in slog. Namestite

- **Mobilne aplikacije** (npr. Photoshop ali Illustrator za iPad), ki jih dobimo v trgovini z aplikacijami v svoji napravi.
- Program **Adobe Fonts**, ki vsebuje na tisoče pisav. Uporabljamo jih lahko v vseh aplikacijah na računalniku (ne le v aplikacijah Adobe). Pisave lahko uporabimo za splet, tisk, digitalno gradivo itd.
- Vsi načrti vključujejo nekaj **shrambe v oblaku** (Creative Cloud).
- Večina aplikacij omogoča **lokalno shranjevanje datotek ali shranjevanje v oblak**. Shrambo lahko uporabljamo podobno kot Dropbox, Google Drive itd. Vse, kar ustvarimo v oblaku, se **sinhronizira med našimi napravami**. Vsebine lahko tudi **delimo z drugimi**.
- **Vadnice**, kjer imamo na voljo raznolike **učne poti** za učenje osnov in izboljšanje spretnosti.

Učna pot • 3 h 10 min 

Urejanje fotografij

Naučite se nadzorovati osvetlitev, barvo, kompozicijo in velikost, da sprostiti polni potencial svojih fotografij.

Učna pot • 2 uri 14 min 

Blagovna znamka in identiteta

Začnite z osnovami Illustratorja, vadite na vzorčnih projektih blagovne znamke in vse skupaj združite z naprednimi tehnikami.

Učna pot • 3 h 34 min 

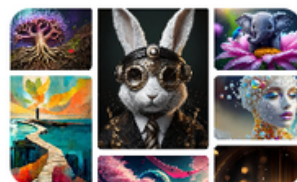
Retuširanje fotografij

Odkrijte orodja in tehnike za retuširanje, ki kot čarovnija odstranijo neželene vsebine.

- Vsebino, ki jo poganja **UI**



Adobe Firefly
Generativni AI za ustvarjalce





Orodje omogoča **ustvarjanje interaktivnih lekcij in drsnic**, ki vsebujejo **večpredstavna gradiva**, kot so npr. slike in videoposnetki, ter **kvize** z bogatim naborom **raznolikih tipov vprašanj**. Kviz lahko predvajamo **v živo** ali pa ga študenti **rešujejo samostojno**. Ustvarjamo lahko **skupine** in gradiva **delimo** s kolegi.

Študente lahko **omejimo s časom reševanja določenega kviza**. Vsakič, ko študent pravilno odgovori na vprašanje, je nagrajen s točkami. Točke niso odvisne samo od pravilnosti odgovora, ampak tudi od tega, kako hitro je študent izbral odgovor. Zatem, ko vsi študenti odgovorijo na vprašanje, se na zaslonu prikaže število pravilnih in nepravilnih odgovorov, študenti pa so vsakič **razvrščeni v lestvico vodilnih** glede na to, kako uspešni in hitri so bili pri odgovarjanju.

Kako lahko orodje vključimo v pedagoški proces?



- **ZA FORMATIVNO PREVERJANJE ZNANJA** – S funkcijami, ki nam jih ponuja orodje, lahko sproti preverimo znanje študentov kar med samim predavanjem ali vajami. S tem tako učitelji kot študenti pridobijo povratno informacijo o razumevanju določene vsebine.



- **KOT ZAČETNO MOTIVACIJO** – Z orodjem lahko pripravimo kviz, ki ga uporabimo kot uvodno motivacijo v predavanje ali vaje. S tem vzbudimo tekmovalnost med študenti in hkrati preverimo njihovo predznanje o vsebini, ki jo bomo v nadaljevanju obravnavali.



- **KOT DODATEK K DISKUSIJI** – Orodje lahko med predavanjem ali vajami uporabimo kot pripomoček za vodenje diskusije na določeno temo. S pomočjo orodja lahko pridobimo mnenje študentov o določenem diskusijskem vprašanju, iz katerega se lahko razvije diskusija v predavalnici z razlago in utemeljevanjem študentovih stališč.



- **ZA PRIDOBIVANJE DOLOČENIH PODATKOV** – S funkcijami, ki nam jih omogoča orodje, lahko od študentov hitro in enostavno pridobimo določen podatek (npr. izbira datuma za oddajo seminarske naloge, izbira teme naslednjih predavanj, izbira laboratorijskih vaj).



Možnost namestitve
namizne aplikacije



Prevajalnik besedila
33 jezikov



Prevajalnik dokumentov
.pdf, .docx, .pptx, .xlsx, .txt, .html,
.xlf/.xliff, .srt



DeepL Write
(urejanje s pomočjo UI)



Kaj vključuje?

- Neomejeno št. znakov za prevajanje besedila.
- Možnosti prevajanja do 20 dokumentov/mesec z maksimalno velikostjo datoteke do 20 MB ter možnost naknadnega urejanja datotek.
- Možnost ustvarjanja do 2.000 glosarjev in deljenje teh v skupini z možnostjo 5.000 vnosov/glosar.
- Na hiter in enostaven način lahko prevedemo tudi celotne PDF ter MS dokumente, pri čemer nam orodje ohrani oblikovanje dokumentov ter nudi možnost nadaljnjega urejanja.



- Orodje omogoča tudi zvočno predvajanje prevedenega besedila, ki nam je lahko v pomoč pri pravilni izgovorjavi besed v tujem jeziku.
- Prevedeno besedilo lahko uredimo in prilagodimo določene besede oz. izraze glede na lastno prepoznavanje ustreznosti besedila, saj nam alternativne besede oz. izraze ponudi že samo orodje.



Povlecite svojo datoteko sem, da jo prevedete, ali

Izberite v računalniku

Kako ga lahko vključimo v pedagoški proces?

- **UČENJE JEZIKOV** – z orodjem lahko za študente pripravimo različne aktivnosti za učenje tujih jezikov, npr. preverjanje pravilnosti prevoda, raziskovanje, vrednotenje, spoznavanje alternativnih besed, ki jih orodje ponudi ter hkrati učenje pravilne izgovorjave z možnostjo predvajanja zvočnega posnetka izgovorjave prevedenega besedila.
- **SKUPINSKO DELO** – pedagogi in študenti lahko v orodju ustvarjajo slovar pogosto uporabljenih besed in si ga delijo med seboj.
- **PREVOD TUJIH GRADIV** – tako pedagogi kot tudi študenti lahko na hiter in enostaven način prevedejo študijsko gradivo iz tujega v slovenski jezik za lažje razumevanje študijske vsebine.

SCREENPAL

Orodje nam omogoča **snemanje zaslona in urejanje nastalih** (ali **naloženih**) **videoposnetkov**, izdelavo **digitalnih knjig** ter **zajem in urejanje zaslonских slik**. Predvsem je primerno za vse tiste, ki želijo hitro, z uporabo enostavnih osnovnih ukazov, urediti svoje videoposnetke.

 Cut

 Copy

 Hide

 Insert

 Narrate

 Overlay

 Replace

 Sound

 Speed

 Transition

 Volume

ORODJA



Snemanje zaslona

Če z orodjem snemamo zaslon, se lahko pred snemanjem odločimo glede:

- **velikosti okvirja**, ki ga snemamo (cel zaslon ali le del),
- ali snemamo **govor predavatelja** (narracija),
- ali snemamo **zvok računalnika***,
- ali zajamemo tudi **sliko iz kamere** (npr. govorca) ter kje naj se ta nahaja na posnetku (npr. spodaj desno).



Tekom snemanja lahko kadarkoli:

- dodajamo **anotacije** na zaslon (prosto risanje, pisanje s tipkovnico, dodajanje oblik ipd.),
- **vkličimo/izkličimo kamero govorca**,
- **vkličimo/izkličimo mikrofona**,
- **začasno ustavimo snemanje** in po odmoru nadaljujemo.



Urejanje posnetka

Urejanje posnetka poteka tako, da v osrednjem delu zaslona spremljamo posnetek, na dnu zaslona, na **časovnici**, pa se **premikamo s kurzorjem** in na želenem mestu (ali obsegu) z različnimi orodji spreminjamo posnetek. Orodja, ki so nam na voljo, omogočajo: **rezanje** dela posnetka, **kopiranje** dela posnetka in **lepljenje, skrivanje** dela posnetka (kamere, kazalca miške ali anotacij, ki so nastale med snemanjem), **vstavljanje novega*** (ali obstoječega*) **posnetka**, dodajanje **naracije, dodajanje elementov** na video (npr. sliko, videoposnetek*, obliko, masko oz. zameglitev, poudarek, risanje), **zamenjamo** del posnetka (z novim* ali pa ga zamrzujemo), na del posnetka **dodamo glasbo ali zvočni efekt, pohitrimo** ali **upočasnimo** posnetek, **dodamo prehode** (npr. med dvema kadroma), **prilagajamo glasnost** posnetka.

Svoje spremembe na posnetkih lahko **razveljavimo** ali **ponovno uveljavimo** ter iz repozitorija **izbrisemo** projekte urejanja.



Urejeni posnetki se **samodejno shranjujejo**. V brezplačni različici lahko urejamo videoposnetke, dolge **do 15 minut**. V licenčni različici te omejitve nimamo.

Urejene posnetke lahko **izvozimo na računalnik** (v formatu mp4, avi, flv, gif), ali pa jih **objavimo** in **delimo preko povezave** neposredno iz repozitorija*.

Platno

✓ 1430 x 808



Posnetek lahko pripravimo v **različnih velikostih** ter poljubno **obarvamo ozadje** videoposnetka.

Zvok

✓ Naracija

■ Glasba

V posnetek lahko vključimo **naracijo** (govor predavatelja, če smo ga posneli) ter posnetek obogatimo z **glasbo**, ki se predvaja v ozadju posnetka.

Prikaži

✓ Miškin kazalec

✓ Kamera

Če posnetek ustvarimo z orodjem ScreenPal, se lahko odločimo, ali se v posnetku vidi **miškin kazalec** in ali naj se vidi **prikaz iz kamere** (če smo jo pri snemanju uporabili).

+ Dodaj podnapise

V posnetek lahko dodamo **podnapise** (preko **dodajanja datoteke** ali preko **samodejnega* kreiranja** podnapisov [deluje tudi v slovenščini]).

Spremembe, ki jih dodamo v posnetek, so vidne kot barvni odseki na časovnici, pri čemer posamezna barva predstavlja uporabljeno orodje (npr. zelena = prehodi [ang. Transition]). S klikom na barvni odsek lahko posamezno interakcijo urejamo (npr. skrašamo čas prehoda).



SPLETNO ORODJE PADLET

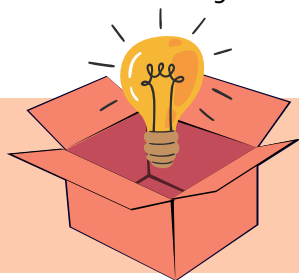
Možnosti raznolikih dejavnosti in sodelovalnega dela

Orodje nam omogoča uporabo različnih predlog za dejavnosti, v katere so vključena tudi navodila in nasveti za izvajanje dejavnosti, kot so VŽN, 3-2-1 in druge samoreflektivne metode, skupinsko ustvarjanje gradiv, razprave, dve resnici in laž, omogoča tudi ustvarjanje in reševanje glasovanj.



Uporaba umetne inteligence

Vgrajena umetna inteligenca nam omogoča, da ob opisu naših zahtev in potreb orodje samo ustvari rubrike za vrednotenje, predlog učne priprave, utvari Padlet z najbolj ustrezno obliko in drugo. Raba UI je omogočena tudi pri objavljanju, pri čemer lahko orodje npr. ustvari risbo iz našega besedila.



Delitev v skupine

Padlet omogoča tudi sodelovanje v skupini, pri čemer lahko med delom vsaka skupina vidi le svoj razdelek ustvarjenega Padleta, končni izdelek pa sestavljajo vsi razdelki vseh skupin.



Kako deluje?

1 Ustvarimo dejavnost.



Vstavljanje različnih gradiv

V orodju Padlet lahko ustvarimo različna gradiva, kot so časovni trak, miselni vzorec, zemljevid s fotografijami in drugim gradivom, zbirka seminarskih nalog, tabla za viharjenje možganov, brošura, družinsko drevo, seznam prisotnosti, e-portfelj in še več.



Združevanje gradiv na enem preglednem mestu

V objavo lahko dodamo različne medije, kot so video, fotografija, dokument, povezava, GIF, zemljevid, risba, zvočni posnetek, lokacija ali posnetek zaslona, kar znotraj orodja pa lahko poiščemo prek spleta fotografije, videoposnetke ter glasbo.

Različni tipi vprašanj

Novost je tudi možnost ustvarjanja različnih tipov vprašanj: odprti tip vprašanja, zaprti tip z besednim odgovorom, numerični tip vprašanja, vprašanje, pri katerem je potrebno dodati spletno povezavo. Pri vsakem vprašanju lahko tudi označimo, ali je obvezno ali ne.

2 Delimo s QR kodo ali s povezavo.

3 Sodelujoči objavljajo besedila, fotografije in druga gradiva.

Enostavno in hitro deljenje

Padlet lahko enostavno delimo s QR kodo, ki jo sodelujoči skenirajo s telefonom in že lahko objavljajo brez prijave. V kolikor bi želeli, da so avtorji objav vidni, pa se lahko sodelujoči v orodje tudi prijavijo.



Možnosti komentiranja in vrednotenja objav

Omogočimo lahko tudi možnost komentiranja objav in všečkanje, večstopenjsko vrednotenje ali numerično vrednotenje.



Storitev omogoča, da strojno opremo v predavalnici (kamere, mikrofoni, zasloni, zvočniki) povežemo z namensko programsko opremo, ki nam olajša upravljanje strojne opreme ter hitro in enostavno načrtovanje ter izvedbo Zoom srečanj.



➔ KORAK 1: ZASLON

Potrebujemo vsaj en velik zaslon, ki bo služil deljenju predstavitev. Opcijsko lahko v predavalnico dodamo še dodatni zaslon, na katerem prikažemo udeležence srečanja. Dodatni zaslon lahko postavimo tudi izven predavalnice ter na njem kažemo obvestila.

➔ KORAK 2: RAČUNALNIK IN TABLICA

Za zagon Zoom srečanja potrebujemo računalnik, ki bo z Zoom Rooms licenco sinhroniziran z urnikom predavalnice in bomo z enim klikom (brez prijave) pričeli s srečanjem. Poleg tega lahko uporabimo tablico, ki nam olajša nadzor nad potekom srečanja (vklop/izklop kamere, mikrofona, ogled udeležencev, klepeta).

▼ KORAK 3: MIKROFON, ZVOČNIK, KAMERA

Zato, da nas bodo udeleženci na daljavo normalno slišali in videli, potrebujemo kamero, mikrofoni ter zvočnik, da bomo tudi mi dobro slišali tiste, ki se nam pridružijo na daljavo. Priporočljivo je, da uporabimo širokokotno kamero, ki bo lažje zajela sliko vseh prisotnih ter jih prikazala na zaslonu.

KORAK 4: PRIDOBIVANJE LICENCE IN NAMESTITEV V PREDAVALNICI

Ko prevzamemo licenco za Zoom Rooms, lahko namestimo ustrezno programsko opremo na računalnik in tablico v predavalnici ter povežemo vso strojno opremo, da bo izkušnja izvedbe srečanj čim bolj uporabniku prijazna in enostavna.

KORAK 5: ZAGON SREČANJA IN AKTIVNI POUK



Pedagog ob prihodu v predavalnico preko tablice zažene srečanje in s tem aktivira strojno opremo v predavalnici. Študenti se lahko srečanju pridružijo od doma ali na poti na fakulteto. Sodelujejo lahko preko različnih naprav (tako kot smo tega vajeni iz Zoom srečanj). Pedagog lahko koristi vse funkcionalnosti, ki jih tudi običajno uporablja tekom Zoom srečanja (bela tabla, klepet, deljenje zaslona ipd.).

Opomba:

Orodje bo na voljo za članice, ki so izkazale interes za nakup licence.



Skrbniki za tehnični prevzem licenc

V tabeli so predstavljeni kontakti oseb, ki na članici skrbijo za tehnični prevzem licenc in vam bodo lahko v primeru težav pri prevzemu nudili podporo.

Članica UL	Ime in priimek	E-naslov
UL Akademija za glasbo	Matic Mohar	matic.mohar@ag.uni-lj.si
UL Akademija za gledališče, radio, film in televizijo	Aleš Budkovič	ales.budkovic@agrft.uni-lj.si
UL Akademija za likovno umetnost in oblikovanje	Klemen Hodžič	klemen.hodzic@aluo.uni-lj.si
UL Biotehniška fakulteta	Matej Jošt	matej.jost@bf.uni-lj.si
UL Ekonomska fakulteta	Jaka Hruševar	jaka.hrusevar@ef.uni-lj.si
UL Fakulteta za arhitekturo	Evgen Klemenc	evgen.klemenc@fa.uni-lj.si
UL Fakulteta za družbene vede	Primož Hrvacki	primoz.hrvacki@fdv.uni-lj.si
UL Fakulteta za elektrotehniko	Rok Žurbi	rok.zurbi@fe.uni-lj.si
UL Fakulteta za farmacijo	Tanja Gregorič	tanja.gregoric@ffa.uni-lj.si
UL Fakulteta za gradbeništvo in geodezijo	Andrej Vitek	andrej.vitek@fgg.uni-lj.si
UL Fakulteta za kemijo in kemijsko tehnologijo	Marjan Bokal	marjan.bokal@fkkt.uni-lj.si
UL Fakulteta za matematiko in fiziko	Peter Košir	peter.kosir@fmf.uni-lj.si
UL Fakulteta za pomorstvo in promet	Peter Ambrožič	peter.ambrozic@fpp.uni-lj.si
UL Fakulteta za računalništvo in informatiko	Gašper Fele Žorž	gasper.felezorz@fri.uni-lj.si
UL Fakulteta za socialno delo	Žiga Rajster	ziga.rajster@fsd.uni-lj.si
UL Fakulteta za šport	Rok Vertič	rok.vertic@fsp.uni-lj.si
UL Fakulteta za strojništvo	Grega Tomazin	grega.tomazin@fs.uni-lj.si
UL Fakulteta za upravo	Uroš Perčič	uros.percic@fu.uni-lj.si
UL Medicinska fakulteta	Petra Hudler	petra.hudler@mf.uni-lj.si
UL Filozofska fakulteta	Dane Filippini	dane.filippini@ff.uni-lj.si
UL Naravoslovnotehniška fakulteta	Matej Fister	matej.fister@ntf.uni-lj.si
UL Pedagoška fakulteta	RC PEF, Mitja Golob, Tanja Mohar Sraka, Florjan Kavčič	RC@pef.uni-lj.si , mitja.golob@pef.uni-lj.si , tanja.mohar@pef.uni-lj.si , florjan.kavcic@pef.uni-lj.si
UL Pravna fakulteta	Zlatko Malič	zlatko.malic@pf.uni-lj.si
UL Teološka fakulteta	Lovro Vrtač	lovro.vrtac@teof.uni-lj.si
UL Veterinarska fakulteta	Metka Babnik	metka.babnik@vf.uni-lj.si
UL Zdravstvena fakulteta	Tadej Marolt	tadej.marolt@zf.uni-lj.si

Pogosto postavljena vprašanja

1 Kako vem, do katerih licenc sem upravičen?

Osnovni pregled nad tem, ali je določena članica upravičena do licence ali ne, ste lahko videli v tem dokumentu. Za preverjanje, ali ste kot posameznik na fakulteti upravičeni do licence, se obrnite na skrbnika licence na vaši članici, saj je delitev licenc med posameznike na članici potekala interno na članici.

2 Koliko časa so veljavne licence?

Licenca za orodje 3D Vista Virtual Tour Pro je trajna, kar pomeni, da obnova ni potrebna in jo lahko uporabljate nedoločen čas. Preostale licence so časovno omejene in sicer lahko licence za Mentimeter, iorad, BookWidgets ter Adobe CC uporabljamo do konca oktobra 2026, medtem ko bodo licence DeepL, Formative, iSpringSuite in Kahoot potekle v marcu 2027.

3 Kaj bo z licenciranjem po pretečenem obdobju?

Zaenkrat bomo pri licenciranju sledili obstoječemu modelu na Univerzi v Ljubljani. Na podlagi uporabe licenc v obdobju naslednjih dveh let bomo spremljali uporabo licenc ter na podlagi tega po pretečenem obdobju članice pozvali k sofinanciranju orodij, ki bodo pogosto v uporabi.

4 Kdo mi lahko pomaga pri prevzemu in uporabi licenc?

Za prevzem licenc je na vsaki članici dodeljena oseba, katere kontakt lahko najdete v tem dokumentu. Skrbniki za prevzem licenc vam bodo dodelili licenco ter vam po potrebi pomagali pri prevzemu. V primeru vsebinskih vprašanj glede uporabe licenc smo vam na voljo v Centru UL za uporabo IKT v pedagoškem procesu (digitalna@uni-lj.si).

5 Ali lahko licenco pridobim naknadno, četudi nisem izrazil interesa po njej ob zbiranju podatkov?

Licenci za orodji Mentimeter in Formative lahko pridobite tudi, če ob zbiranju potreb članica ni izrazila interesa po uporabi, saj imamo zanje kampus licence. Licence za preostala orodja pa so bile kupljene v količini, kot je bila preračunana ob zbiranju potreb. Spremljali bomo prevzem in koriščenje licenc na članicah. V kolikor se izkaže, da kakšna licenca ni v uporabi, jo bomo po predhodnem dogovoru s članico prenesli na tisto članico, kjer bo izkazana večja potreba.

6 Ali moram do licenčne različice orodja vedno dostopati preko povezave v mailu?

Povezavo v mailu, ki ste jo prejeli ob dodelitvi licence s strani skrbnika licenc, potrebujete samo prvič. V ostalih primerih lahko do orodij dostopate preko povezave, na katero ste tudi vajeni. Povezave za dostop so zbrane v tem dokumentu, skupaj z usmeritvami in vodiči za prijavo (npr. pri orodju Mentimeter se morate prijaviti preko gumba SSO, medtem ko pri orodju Adobe Creative Cloud to ni potrebno).

7 Orodje sem uporabljal že pred licenčno različico s svojim zasebnim računom. Ali lahko do gradiv dostopam tudi v licenčni različici?

Odgovor na to vprašanje je odvisen od samega ponudnika licenc. Običajno velja tako, da v kolikor ste tudi predhodno do orodja dostopali s svojim univerzitetnim e-naslovom, so se vam vsebine ohranile (npr. Mentimeter, Formative). V kolikor ste do orodja dostopali z npr. osebnim gmail računom, prenos ni avtomatski. V primeru potrebe po prenosu obstoječih vsebin nas kontaktirajte na digitalna@uni-lj.si in vas bomo povezali s ponudnikom, ki vam bo za vašo situacijo podal najbolj optimalen odgovor.

8 Kaj se bo zgodilo z ustvarjenimi gradivi, če se licenciranje po pretečenem obdobju ne bo podaljšalo?

Odgovor na to vprašanje je odvisen od licenčne politike posameznih ponudnikov licenc in tu ni enotnega odgovora. Praviloma ponudniki zagotavljajo izvoz vsebin oziroma vsebine hranijo določeno časovno obdobje po izteku licence na svojih strežnikih. Informacije o tem so praviloma dostopne v podpori na straneh ponudnikov, lahko nas pa tudi kontaktirate na digitalna@uni-lj.si in vas povežemo s ponudnikom, da dobite konkreten odgovor.

9 Kdaj bomo imeli dostop še do preostalih orodij, ki še niso kupljena (ScreenPal, Padlet, Zoom Rooms)?

V okviru projekta, iz katerega smo črpali sredstva za nakup licenc, je bila za ta namen ob prijavi projekta namenjena točno določena vrednost. Glede na dvig cen licenc od leta 2022 do 2024 smo dosegli zgornjo vrednost, zato smo financerja projekta prosili, da nam potrdi prenos sredstev iz drugih postavk na postavko za nakup licenc. Ko bo prenos sredstev odobren, bomo lahko nadaljevali z nakupi orodij, ki smo jih predvideli v skupni programski opremi.

10 Ali so do licenc upravičeni tudi študenti?

Licence so namenjene pedagogom UL za uporabo v pedagoškem procesu in niso namenjene študentom. Poleg splošne omejitve obstajata dve drugi omejitvi. Prva je vnaprej določeno število licenc, ki so dodeljene članicam, tako da bi se o možnosti dodeljevanja licenc morali najprej dogovoriti na članicah samih. Druga omejitev je tehnične narave in se nanaša na digitalno identiteto študentov, ki je drugačna od identitete pedagogov (koncnica je @student.uni-lj.si). V določenih primerih ponudniki tehnično omejujejo dostop do licenc iz vseh domen, razen iz domen zaposlenih/pedagogov po članicah.

Vsekakor pa je, upoštevajoč specifikke pedagoškega procesa (predvsem v primerih pedagoških študijskih programov), v določenih primerih povsem smiselno, da licence dobijo tudi študenti. Najlažje bi bilo to realizirati v primeru licenc Mentimeter in Formative (kjer imamo kampus licenco). Za ostale licence bi to (zaradi zgornjih omejitev) bilo težje, a pedagoge v vsakem primeru pozivamo, da nas kontaktirajo na digitalna@uni-lj.si ter nam opišejo predvideni kontekst uporabe in predvideno število licenc, nato pa bomo stopili v stik s ponudniki in preverili možnosti uporabe licenc s strani študentov.

V kolikor imate še kakšno vprašanje, ki ni bilo odgovorjeno, nam pišite na **digitalna@uni-lj.si** in odgovor bomo pripravili ter ga dodali v dokument.

Hvala za ogled gradiva.

Gradivo je pripravljeno v okviru Centra UL za uporabo IKT v pedagoškem procesu. Avtorji si pridržujemo pravice do sprememb.

Upamo, da vam bo pregled licenc, ki so nam na voljo v okviru projekta **Digitalna UL: nakup opreme**, v pomoč. V primeru vprašanj glede uporabe smo na voljo na digitalna@uni-lj.si.

Želimo vam ustvarjalno uporabo orodij v pedagoškem procesu.



Vsebina dokumenta IKT za uporabo v pedagoškem procesu na UL, avtorja Center UL za uporabo IKT v pedagoškem procesu, je zaščiten z licenco CC BY 4.0.



UNIVERZA V LJUBLJANI
University of Ljubljana



Center UL za uporabo IKT v pedagoškem procesu
Center UL for the use of ICT in pedagogical process

Kontaktne e-naslov: digitalna@uni-lj.si

Spletna stran: <https://www.uni-lj.si/studij/center-digitalna-ul>

Facebook: <https://www.facebook.com/centerdigitalnaul/>

Instagram: <https://www.instagram.com/centerdigitalnaul/>

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/company/center-digitalna-ul/>

Youtube: <https://www.youtube.com/channel/UCU1pSvrcTFR-u8k8ORLx87w>