

ERANSKINAK

AURKIBIDEA

1. Eranskina. <i>App</i> -en ebaluaziorako txantiloia: kategorien deskribapenak eta kodeak..	28
2. Eranskina. Taulak	36
3. Eranskina. Irudiak.....	39

ERANSKINAK

1. Eranskina. *App*-en ebaluaziorako txantiloia: kategorien deskribapenak eta kodeak***App*-en ebaluaziorako txantiloia: kategorien deskribapenak eta kodeak**Bazterketa-filtroak:

- 1- Gizarte Zientziekin lotura zuzenik ez izatea.
- 2- Euskaraz ez egotea.
- 3- Doakoa ez izatea.
- 4- Publizitaterik gabekoa ez izatea.
- 5- Akats teknikoak ditu edota edozein espazioan erabiltzeko aukerarik ez ematea.

1. EZAUGARRI OROKORRAK

App digital mugikorren hezkuntza-analisirako tresnan 1-1 litemera

1. *App*-aren izena.**2. Programatzailea.** *App*-a garatzen duen enpresa.**3. Egilea.** Nork abiarazi du *app*-a? Udalak, erkidego batek...

Kodeak: 1) administrazio publikoak (udalak...), 2) museoak/kultur ekipamendu publikoak 3) museoak/kultur ekipamendu pribatuak 4) elkarte edo fundazio batek

4. Egilearen izena.**5. *App*-a garatu zen herria****6. *App*-aren azken eguneratze data** (eguna-hila-urtea)**7. Google Play edo App Store-ko kategoria**

Kodeak: 1) hezkuntza, 2) aisialdia, 3) bidaiak eta gidak, 4) erremintak

8. Sistema eragilea

Kodeak: 1) Android, 2) IOS, 3) Biak

9. *Offline* erabilera. *App* osoa erabil daiteke Interneteko konexiorik gabe?

Kodeak: 0) ez; 1) bai, guztiz; 2) partziala

10. Deskribapena. *App*-aren gaiaren eta funtzioaren deskribapen laburra.

11. App mota.

App-en tipologia (kodeak)		Deskribapena
Ibilbideak	1. Museo batean zehar ibilbidea	Batez ere museo-erakundeek haien bildumak interpretatzeko alde zuzenetan lehenetsita dauden ibilbideak. Batzuek, bildumetan zehar gidatzeaz gain, plus bat eskaintzen dute.
	2. Auto-ibilbidea	Elementu edo leku zehatzak daude, baina ez dago aurrez diseinatutako ibilbiderik. Erabiltzaileak haren interesen arabera ibilbide ezberdinak diseinatzeko aukerak ematen ditu.
	3. Eskala lokaleko/eskualde eskalako ibilbidea	Herri bateko interesgune ezberdinetako ibilbideak: ibilbide bakarra edo hainbat ibilbide hautatzeko aukera. Bestetik, hainbat tokitan egindako ibilbideak, eskualdeko edo autonomia erkidegoko eskala batean.
	4. Informazio hutsa/zehatza	Elementu ezberdinei buruzko informazioa ematen duten <i>app</i> -ak, beste inorekin loturarik izan gabe eta bide bat markatu gabe.
Jokoak	5. Abenturak/akzioa	Pertsonaiek hainbat agertoki zeharkatzen dituzte, mailak edo etsaiak gainditzeko/hainbat trebetasun erabiltzen dituzte inbaditzaile espazioetatik edo bestelako erasotzaileetatik defendatzeko edo hauek suntsitzeko.
	6. Estrategia	Helburu bat lortzeko pentsatzeko beharra nabarmentzen da (Xakea, hiltzaileak aurkitzea...). Bideo-joko mota horietan, egoera konplexu bat errepikatzen da, eta jokalaria aldagai batzuk kontrolatu behar ditu helburu jakin bat lortzeko.
	7. Lehiaketak/ <i>quiz</i>	Lehiaketak.
	8. Ipuinak/ <i>storytelling</i>	Gai zehatz batekiko hezkuntza-asmoa duen narrazioa eskaintzen du.

2. INFORMAZIOAREN ETA KOMUNIKAZIO EREDUAREN
EZAUGARRIAK

App digital mugikorren hezkuntza-analisirako tresnan 12-31 itemera

12. Eduki-edizioa. Indexazioa. Bilatzaile bat eskaintzen du edukiak aurkitzeko (gako-hitzak, tag-ak...).

Kodeak: 0) ez, 1) bai.

13. Eduki-edizioa. Bidali eta partekatu. Aplikazioaren informazioa edota erabiltzaileak sortutako informazioa edo edukiak postaz, WhatsApppe, telegramez, sare sozialetan... bidali edota parteka dezake?

Kodeak: 0) ez, 1) bai

14. Eduki-edizioa. Edizioa. Edukiak/informazioa editatu daiteke, hau da, iruzkinak, etiketak egin, edukien zati bat iragazi, edukiak hautatu, sortu edo osatu daitezke, eta gero sare sozialen bidez zabaldu.

Kodeak: 0) ez, 1) bai

15. Informazio kopurua. Informazio kopuruaren ebaluazioa.

Kodeak: 1) ez da lortzen, 2) baldintzekin lortzen da, 3) lortu egiten da, 4) kalitatearekin lortzen da.

Desiragarritasun-eskala	1	2	3	4
Informazio eta datu kopuru egokia	Gehiegizko edo gutxieneko informazioa, zeina mezu nagusiarekin geratzen uzten ez duenak.			Informazio kopurua egokia da, mezua ulertzen laguntzen du eta interpretazioa eta ulermena errazten ditu.

16, 17, 18, 19, 20 Informazioaren eskuragarritasuna eta app-aren erabilgarritasuna:

Kodeak: 0) ez, 1) bai

Itena	0) Ez da betetzen	1) Betetzen da
16. Informazioaren egituraketa	Maila bakarra	Hainbat maila. Bai zailtasuna, bai aukeratu nahi den informazio kopurua.

17. Kolektibo ezberdinei egokitua	Talde homogeneo edo sektore bakar bateko erabiltzaileentzat	Haurrentzako egokitzapena du edo hauei zuzendutakoa da.
18. Irakurketa erraza, argitasuna	Ez du inolako laguntzarik eskaintzen kontzeptuak edo kontzeptuen arteko erlazioak deskodetzeko.	Glosarioa hiztegi bisuala edo mapa kontzeptuala eskaintzen du, informazioa hobeto ulertu, erlazionatu edo deskodetzeko.
19. Eraginkortasuna	Erabiltzaileek gida eta prestakuntza behar dute erabili ahal izateko. Eduki batetik bestera pasatzea zaila da, eta ez dago ondo antolatuta. Jariakortasunik gabe.	Erabiltzaileak gai dira <i>app</i> -a orientaziorik gabe erabiltzeko. Erabiltzaileak jariakortasunez mugi daitezke <i>app</i> -aren edukietatik.
20. Inguruaren kalitatea	Osagaietan ez dago koherentziarik. Testu txikiegiak edo handiegiak, egokitzeko aukerarik gabeak. Diseinu desegokia.	Osagaiak modu logikoan antolatuta daude. Testua irakurgarria da, ikonoak ezagutzeko modukoak dira eta diseinu argia eta atsegina dute.

21. Informazioaren kalitatea. Garrantzia/adierazgarritasuna. Aurkezten den informazioa garrantzitsua da, helarazten den mezua uler dezagun. Ezagutzak eraikitze beharrezkoa da.

Kodeak: 0) ez, 1) bai, 2) mezua ulertzeko informazioa falta da.

22. Sakontzeko baliabideak. Gaiaren inguruan informazio gehiago eskuratzeko link-ak eta bestelako aukerak eskaintzen ditu.

Kodeak: 0) ez, 1) bai

23. *App*-aren zifratze nagusia. Zein kode komunikatiboan dator informazio nagusia?

Kodeak: 1) testua, 2) hitzezko mezua, 3) bideoa, 4) irudi grafikoak, 5) irudiak, 6) testua + irudiak, 7) testua + hitzezko mezua (hitzezko mezuak eta testuak eskaintako informazioaren osagarriak direla esan nahi du, hau da, hitzezko mezua ez dela testuaren transkripzio bat), 8) hitzezko

mezua eta irudiak, 9) testua + irudi grafikoak, 10) soinuak eta irudiak 11) irudi grafikoak eta hitzezko mezua.

24, 25, 26, 27, 28, 29, 30 Komunikazio-kodeak.

24. Bideoak daude.

Kodeak: 0) ez, 1) bai

25. Testuak.

Kodeak: 0) ez, 1) bai

26. Ahots-mezuak.

Kodeak: 0) ez, 1) bai

27. Irudiak.

Kodeak: 0) ez, 1) bai

28. Mapak.

Kodeak: 0) ez, 1) bai

29. Irudi grafikoak. Komikiak/binetak.

Kodeak: 0) ez, 1) bai

30. Hartzailearen tratamendua. Informazioa jasotzen duena.

Kodeak: 1) presente dago (ko-presentzia, galderak egiten dizkiote, haren gustuak kontuan hartzen dituzte), 2) anonimoa (zehaztu gabeko multzo bati dagokio, hartzaile “estandarra”, *app*-a ez da moldatzen erabiltzailearen gustuetara), 3) hartzaile espezifikoa (talde jakin bati zuzentzen zaio eta faktore hori kontuan hartzen da).

31. App-aren asmo komunikatiboa.

Kodeak:	Deskribapena
1) Informatzailea	Solik informazioa, datuak, datak, deskribapenak... ematen ditu. Erabiltzaileak ez du ia parte-hartzen eta erakundearekiko komunikazio-gidalerroa unilaterala da.
2) Hezigarria	Helburu didaktikoa du, jarduerak, tutorialak, interpretazioak... biltzen ditu.
3) Entretenigarria	Entretenitzeko helburua du.
4) Publizitarioa	Negoio bat sustatzeko, turismoa areagotzeko...

3. IKASKUNTZA-PROZESUAK

App digital mugikorren hezkuntza-analisirako tresnan 32-44 itemera

32. Engagement. *App*-ak erabiltzen jarraitzeko motibatzen/“kateatzen” zaitu?

Kodeak: 0) ez dago inplikaziorik, 1) erronka batek “kateatuta” uzten zaitu, 2) lehiaketak ditu, 3) entretenigarria izateko elkarreragina du, 4) balio erantsiren bat du (emotiboa...)

33. Helburuak. *App*-ak ikaskuntza-helburu esplizituak aurkezten ditu.

Kodeak: 0) ez, 1) bai

34. Helburu esplizituak baldin badaude, **zeintzuk** dira? Azalpen katea.

35. Asmo didaktikoa. Item hau mezuaren asmoarekin lotuta dago.

Kodeak: 1) informazio-difusioa, 2) interpretaziozkoa, 3) ludikoa, 4) parte-hartzailea.

36. Akzioak. Zein ekintzari eragiten die gehien aplikazioak (Bloom taxonomia)

Kodeak: 1) gogoratzea (identifikatzea, izendatzea...); 2) ulertzea (deskribatzea, interpretatzea, esperimentatzea, manipulatzea,); 3) aplikatzea (adieraztea, loturak ezartzea), 4) analizatzea, 5) ebaluatzea (euren buruak/prozesua ebaluatzea); 6) sortzea (zerbait sortzeko aukera, ikasitakoarekin).

37. Hezkuntza-diseinu egituratua. Ikasteko diseinu egokia du.

Kodeak: 0) ez, 1) bai

38. Ezagutza. Sustatzen dituen ezagutzak.

Kodeak: 1) kognitiboa, 2) afektibo-emozionala, 3) psikomotorra, 4) kognitiboa eta afektiboa.

39. Feedback. Ariketa bat, iruzkin bat... egitean erantzuna edo azalpenen bat jasotzen da?

Kodeak: 0) ez, 1) bai

40, 41, 42, 43, 44. Autoikaskuntza sustatzen dute.

40. Erabakiak hartzea sustatzen du.

Kodeak: 0) ez, 1) bai

41. Sormenerako eta adierazpenerako lekua eskaintzen du.

Kodeak: 0) ez, 1) bai

42. Behaketarako lekua eskaintzen du.

Kodeak: 0) ez, 1) bai

43. Identitatea sortzen laguntzen du. Zure deskribapena gehitu dezakezu, avatar bat sortu...

Kodeak: 0) ez, 1) bai

44. Testuingurua kontuan hartzen du edukiak sortzean.

Kodeak: 0) ez, 1) bai

4. GIZARTE ZIENTZIETAKO EDUKIEN TRATAERA

App digital mugikorren hezkuntza-analisirako tresnan 45-55 itemera

45. Diziplina nagusia. Zein da gehien lantzen den diziplina?

Kodeak: 1) historia; 2) geografia; 3) ondarea; 4) artea; 5) kultura 6) historia eta geografia; 7) historia eta ondarea; 8) geografia eta ondarea; 9) historia, geografia eta ondarea; 10) guztiak

52, 53, 54, 55 itemek, edukiak zein diziplinakoak diren eta bakoitzaren barruan zein gai lantzen dituen aztertzen dute.

46. Historia.

Kodeak: 0) ez du lantzen; 1) historiaurrea; 2) antzinaroa; 3) erdi aroa (K.o. 476-XV.mendea); 4) aro modernoa (XV.mendea-1789); 5) aro garaikidea (1789- gaur egun); 6) aro modernoa eta garaikidea; 7) erdi aroa, aro modernoa eta garaikidea; 8) hainbat aro (hiru baino gehiago)

47. Geografia.

Kodeak: 0) ez du lantzen; 1) erliebea (herrialde, eskualde, hiri edo herri bateko mendiak, ibaiak, golkoak, itsasoak...); 2) lurraldearen antolaketa politikoa (kontinenteak, herrialdeak, hiriburuak...); 3) paisaia; 4) unibertsoa (galaxiak, eguzki-sistema, planetak...); 5) erliebea eta paisaia; 6) hainbat (hiru baino gehiago)

48. Artea.

Kodeak: 0) ez du lantzen; 1) arte prehistorikoa; 2) arte erromanikoa; 3) arte gotikoa; 4) berpizkundeko artea; 5) arte barrokoa; 6) gotikoa eta barrokoa; 7) gotikoa eta berpizkundekoa; 8) hainbat (hiru baino gehiago)

49. Ondare historiko eta kulturala.

Kodeak: 0) ez du lantzen; 1) eraikitako ondarea (eraikuntzak, zubiak, jauregiak...); 2) ondare higigarria (Andra Mariko Erretaula Nagusia...); 3) ondare arkeologikoa (kobazuloak...); 4) ondare ukiezina (dantzak,

ekitaldiak...); 5) eraikitakoa eta higarria; 6) eraikitakoa eta ukiezina; 7) eraikitakoa eta arkeologikoa; 8) hainbat

50. Eskaintzen dituen edukien maila.

Kodeak: 1) lokala, 2) nazionala 3) nazioartekoa, 4) lokala eta nazionala, 5) lokala, nazionala eta nazioartekoa.

51, 52, 53, 54 eta 55 itemak, konpetentzia sozial eta zibikoaren osagaiak garatzen diren aztertzen dituzte.

51. Errealitate soziala interpretatzeko lagungarria da. Gizartea (lehen edo orain) eta bere osagai nahiz elementu batzuk nolakoak diren ulertzen laguntzen du.

0) Ez

1) Oso gainezka egiten du; errealitate soziala ulertzeko informazioa falta da.

2) Sakontasunez azaltzen du, errealitate soziala interpretatzeko oso lagungarria da.

52. Norberaren kultura edota beste herrialde/kulturak ezagutzeko baliagarria da.

0) Ez

1) Norberaren kultura edota beste herrialde/kulturak modu orokor batean lantzen ditu: aipamenak egiten ditu baina ez du sakontasunez azaltzen.

2) Norberaren kultura edota beste herrialde/kulturak sakonki lantzen ditu.

53. Balio sozialak garatzeko baliagarria da. Berdintasuna, demokrazia, elkartasuna, empatia, errespetua, konpromisoa, tolerantzia...

0) Ez

1) Bai, lantzen diren edukiak balioekin erlazioa dute.

2) Balioak garatzeko oso baliagarria da eta erabiltzaileak hauetaz hausnartzeko aukera du.

54. Iritzi ezberdinak ezagutzeko baliagarria da.

0) ez

1) *App*-ak ikuspegi ezberdinak eskaintzen ditu.

2) *App*-ak ikuspegi ezberdinak eskaintzen ditu eta eztabaidarako parada ere.

55. Gogoeta kritikoa egiteko baliagarria da.

0) ez

1) Lantzen diren edukiak hausnartzera bultzatzen dute.

2) Lantzen diren edukiak hausnartzera bultzatzen dute eta hori adierazteko lekua eskaintzen du.

2. Eranskina. Taulak

7. Taula

Lehenengo dimentsioa: app-en sortzaileak

3. Egilea	n	%
Administrazio publikoa	11	61
Museo/erakunde publikoa	3	17
Museo/erakunde pribatua	0	0
Elkarte/fundazioa	4	22
Guztira	18	100

8. Taula

Lehenengo dimentsioa: app moten sailkapena

11. Mota	n	%		n	%
Ibilbideak	12	67	Museoko ibilbidea	4	22
			Auto-ibilbidea	5	28
			Eskualde/eskala lokaleko ibilbidea	3	17
Informazio hutsa	1	6			
Jokoak	4	22	Abentura	1	6
			Estrategia	0	0
			Lehiaketa	3	17
Ipuinak	1	6			
Guztira	18	100	Guztira	18	100

9. Taula

Bigarren dimentsioa: 13., 14., 16., 17., 18. eta 22. itemak

Itema	Bai		Ez	
	n	%	n	%
13. Bidali eta partekatu	9	50	9	50
14. Editatzeko aukera	1	6	17	94
16. Maila ezberdinak	5	28	13	72
17. Haurrentzako egokitzapena	6	33	12	67
18. Argitasuna	13	72	5	28
22. Sakontzeko baliabideak	2	11	16	89

10. Taula

Bigarren dimentsioa: 15., 30. eta 31. itemak

Itemak								
15. Informazio kopurua			30. Hartzailea		31. Asmo komunikatiboa			
	n	%		n	%	n	%	
Gehiegi/gutxiegi	1	6	Presente	3	17	Informatzailea	14	78
Baldintzekin	2	11	Anonimoa	15	83	Hezigarria	4	22
Lortzen da	12	67	Espezifikoa	0	0	Entretengarria	0	0
Kalitatez lortu	3	17						

11. Taula

Hirugarren dimentsioa: 33., 37., 39., 40., 42., 43. eta 44. itemak

Itema	Bai		Ez	
	n	%	n	%
33. Helburu esplizituak	3	17	15	83
37. Hezkuntza diseinu egituratua	3	17	15	83
39. Feedback-a	2	11	16	72
40. Erabakiak hartzen	5	28	13	72
42. Behaketarako lekua	11	61	7	39
43. Identitatea sortzen lagundu	4	22	14	78
44. Testuingurua kontuan hartu	17	94	1	6

12. Taula

Hirugarren dimentsioa: 32., 35. eta 38. itemak

Itemak								
32. Engagement			35. Asmo didaktikoa		38. Ezagutzak			
	n	%		n	%	n	%	
Ez dago	12	67	Informazio-difusio	4	22	Kognitibo	1	89
Erronka bat	4	22	Interpretazio	10	56		6	
Lehiaketa bat	2	11	Ludiko	4	22	Afektibo	0	0
Balio erantsia	0	0	Parte-hartzailea	0	0	Psikomotorra	0	0
						Kognitibo/afektibo	2	11

13. Taula

Hirugarren dimentsioa: akzioak

36. Akzioak: Bloom-en taxonomia		
	n	%
Memorizazioa	6	33
Ulertzea	11	61
Aplikatzea	1	6
Analizatzea	0	0
Ebaluatzea	0	0
Sortzea	0	0

3. Eranskina. Irudiak



1. Irudia. Auskalo lite app-a: maila ezberdinak zailtasunen arabera.



2. Irudia. Lurperatutako Altxorraren Bila app-a.



3. Irudia. Lurperatutako Altxorraren Bila: feedback automatikoa.



4. Irudia. Merkataria: identitatea sortzen laguntzen.



5. Irudia. Merkataria: erabakiak hartzen laguntzen.