

B.E.L.S. 4: ankieta augmented reality

/ do pobrania

Po doświadczeniu gry w technologii Augmented Reality oraz narysowaniu swoich tożsamości online, proszę rozdać poniższą ankietę swoim uczniom oraz poprosić o jej wypełnienie.

Czas trwania: 5 minut

Ankieta AR grupa wiekowa: 10-12				
IMIĘ I NAZWISKO				
KLASA		WIEK		MIEJSCE /DATA

PYTANIA ANKIETY			
1	Do czego może przydać się gra w technologii Augmented Reality (Rozszerzona Rzeczywistość) w czasie lekcji? /Proszę odpowiedzieć w jednym zdaniu/:		
2	Co sądzisz o grze? /zaznacz krzyżykiem 1 z 4 możliwości/:		
nudna	innowacyjna	ekscytująca	interesująca
3	Czy pytania w grze były zrozumiałe dla Ciebie? /zaznacz krzyżykiem 1 z 3 możliwości/:		
Tak	Nie	Częściowo	
4	Czy symbole w grze były zrozumiałe dla Ciebie? /zaznacz krzyżykiem 1 z 3 możliwości/:		
Tak	Nie	Częściowo	
5	Czy będziesz chciał jeszcze raz zagrać w tę grę? /zaznacz krzyżykiem 1 z 3 możliwości/:		
Tak	Nie	nie wiem	
Dlaczego ? /Proszę odpowiedzieć w jednym zdaniu/:			
6	Czy byłeś/aś bardziej niż zazwyczaj zaangażowany/a w przebieg i temat tej lekcji? /zaznacz krzyżykiem 1 z 3 możliwości/:		
Tak	Nie	Nie wiem	
7	Czy czujesz się współodpowiedzialny za swoje uczenie się? /zaznacz krzyżykiem 1 z 3 możliwości/:		
Tak	Nie	Nie wiem	
8	Jeśli masz jakieś uwagi - prosimy napisz:		

PODRĘCZNIK www.e-lab.dynamicznatozsamosc.org/2014-2016/

		edukacja medialna		(adT)						
		informacyjna								

FUNDACJA CITIZEN PROJECT

KRS: 0000389115

WWW.FOUNDATIONCITIZENPROJECT.EU