



Look to Learn

# RADNA BILJEŽNICA

Aktivnosti za upravljanje pogledom



# SADRŽAJ



## KAKO SE KORISTITI OVOM RADNOM BILJEŽNICOM ..... 3

Radni listovi .....	3
Stalan napredak .....	3
Analiza rezultata .....	3
Prilagođavanje sadržaja .....	3

## RADNI LISTOVI

### Senzorne vještine

Pite s kremom .....	4
Čarobni miš .....	5
Jaje .....	6
Top .....	7
Što se krije iza likova? .....	8
Što se krije iza pločica? .....	9
Seosko dvorište .....	10
Glazbeni četverokuti .....	11

### Istraživanje

Boce .....	12
Čarobni četverokuti .....	13
Grafiti .....	14
Drski oblačići .....	15
Gađanje lica .....	16
Grebalica .....	17
U parku .....	18
Učionica .....	19

### Ciljanje

Crijevo za polijevanje .....	20
Mjehurići .....	21

Gađanje .....	22
Video zid x2 .....	23
Video zid x4 .....	24
Video zid x6 .....	25
Voćni boks .....	26
Snježna pahuljica .....	27

### Odabir

Večera .....	28
Bacanje koplja .....	29
Snjegović .....	30
Gume .....	31
Bubnjar .....	32
Iskažite svoje mišljenje .....	33
Tvornica čudovišta .....	34
Kamen, škare i papir .....	35

### Vještine upravljanja

Pikado .....	36
Čarobni napitak .....	37
Jedanaesterci .....	38
Džungla .....	39
Dinosauri .....	40
Bube .....	41
Podmorje .....	42
U šumi .....	43
Primjer popunjenog radnog lista .....	44

## ZID SLAVNIH ..... 45

## LOOK TO LEARN - OBRAZAC ZA BRZI PREGLED ..... 46

# KAKO SE KORISTITI OVOM RADNOM BILJEŽNICOM

Ova radna bilježnica prati Smartboxov softver za upravljanje pogledom Look to Learn. Namijenjena je učiteljima, roditeljima i svima koji pomažu korisniku pri korištenju softvera te služi kao alat za bilježenje napretka korisnika.

## RADNI LISTOVI

U ovoj radnoj bilježnici pronaći ćete odgovarajuće radne listove za sve aktivnosti za praćenje napretka korisnika. Radni listovi pokrivaju tri područja učenja – opće razumijevanje, odgovor na sadržaj i vještine upravljanja pogledom. Ponuđeno je više odgovora, a tu je i dio za bilježenje komentara i opažanja. Na str. 44 naći ćete primjer popunavanja radnih listova.

Dodatni radni listovi mogu se preuzeti sa Smartboxove web stranice, uključujući i obrazac za brzi pregled (potražite ga na str. 46) kojime se možete poslužiti za bilježenje općenitih rezultata za sve aktivnosti na jednoj stranici. U radni listić „Zid slavnih“ možete bilježiti najbolje rezultate/najbolja vremena ako radite s više korisnika koji se služe upravljanjem pogledom, a ondje ćete naći i svjedodžbu za postignuti uspjeh.

## STALAN NAPREDAK

Kako bismo vam omogućili zaista uspješne sesije upravljanja pogledom, uz svaku smo aktivnost dodali nekoliko korisnih savjeta. Oni će korisniku pomoći da iskoristi Look to Learn najbolje što može te da stalno napreduje u vještinama upravljanja pogledom. Obratite pažnju na žuti pravokutnik na svakoj stranici.

## ANALIZA REZULTATA

U softver Look to Learn ugrađen je alat za analizu koji će vam reći kamo je korisnik gledao za vrijeme neke aktivnosti. Taj se alat može koristiti i za analizu korištenja pojedinih dijelova ekrana, za ocjenjivanje relevantnosti sadržaja kojega korisnik gleda i za mjerenje napretka.

Upute kako pristupiti alatu za analizu i koristiti ga pronađite u Priručniku Look to Learn, koji je dostupan s DVD-om ili online, na Smartboxovoj web stranici.

## PRILAGOĐAVANJE SADRŽAJA

Mnoge se aktivnosti mogu personalizirati slikama i video materijalima koji će motivirati korisnika. Upute o tome kako prilagoditi sadržaj pronaći ćete u priručniku.





## Pite s kremom

Usmjerite pogled na sliku kada se pojavi na ekranu kako biste je pogodili kremastom pitom. Ova aktivnost je izvrsna za analizu odgovora na sadržaj koji se pojavljuje na različitim dijelovima ekrana.

**SAVJETI**

- Koristite fotografije obitelji i prijatelja kako biste motivirali korisnika
- Dobra igra za analizu vještine ciljanja
- Promatrajte i pomozite korisniku ako se približio meti

Ciljevi učenja:

Datum:

Vrijeme:

Utrošeno vrijeme:

	Nije pokazano ili nema odgovora / nije primjenjivo	Vještina se razvija	Postignuto	Opažanja i ciljevi
Korisnik je uključen u događanja na ekranu				
Korisnik uspijeva naciljati statične slike				
Korisnik može pristupiti svim dijelovima ekrana				
Korisnik na odgovarajući način reagira na upute osobe koja mu pomaže				
Korisnik uspijeva pogoditi sve mete				

Razina	1 niska	2	3	4	5 visoka	Komentari
Razina pomoći druge osobe						
Razina motivacije						
Razina užitka						
Opći uspjeh						

Ime korisnika:

Korišten ugrađeni alat za analizu: D  N

Pozicija korisnika:

Komentari:

Pomoćnik:

Kalibrirano: D  N

Pozicija uređaja:

Korištene personalizirane slike/video: D  N



## Čarobni miš

U koji god dio ekrana upri pogled, stvorit ćete specijalni efekt popraćen zvukom. Kada se pojavi zvjezdica, možete usmjeriti pogled na nju da biste prešli na sljedeći efekt.

### SAVJETI

- Usmjerite pogled na zvjezdicu da bi se trag koji ostavlja miš promijenio.
- Potaknite korisnika da proizvede efekt u svakom kutu ekrana.

Ciljevi učenja:

Datum:

Vrijeme:

Utrošeno vrijeme:

	Nije pokazano ili nema odgovora / nije primjenjivo	Vještina se razvija	Postignuto	Opažanja i ciljevi
Korisnik je uključen u događanja na ekranu				
Korisnik na odgovarajući način reagira na upute osobe koja mu pomaže				
Korisnik može pomicati efekt po ekranu				
Korisnik shvaća da pogled na ekran uzrokuje specijalni efekt				
Korisnik uspijeva naciljati statičnu zvjezdicu kako bi promijenio vizualni efekt				

Razina	1 niska	2	3	4	5 visoka	Komentari
Razina pomoći druge osobe						
Razina motivacije						
Razina užitka						
Opći uspjeh						

Ime korisnika:

Korišten ugrađeni alat  
za analizu:

D  N

Pozicija korisnika:

Komentari:

Pomoćnik:

Kalibrirano:

D  N

Pozicija uređaja:



## Jaje

Usmjerite pogled na jaje da biste razbili ljusku i vidjeli koja se životinja u njemu krije. Životinji je potrebno 5 sekundi da se pojavi. Aktivnost s jajem potiče vas da se usredotočite na određeni dio ekrana.

### SAVJETI

- Korisnik ne smije skidati pogled s jajeta da bi se životinja mogla izleći
- Kada se pojavi zvjezdica, usmjerite pogled na nju za sljedeće jaje
- Dobra aktivnost za poticanje ciljanja

Ciljevi učenja:

Datum:

Vrijeme:

Utrošeno vrijeme:

	Nije pokazano ili nema odgovora / nije primjenjivo	Vještina se razvija	Postignuto	Opažanja i ciljevi
Korisnik je uključen u događanja na ekranu				
Korisnik je uključen u zvukove i animaciju				
Korisnik uspijeva naciljati zvjezdicu da bi ponovno započeo aktivnost				
Korisnik na odgovarajući način reagira na upute osobe koja mu pomaže				
Korisnik shvaća da će se jaje izleći ako ga gleda				

Razina	1 niska	2	3	4	5 visoka	Komentari
Razina pomoći druge osobe						
Razina motivacije						
Razina užitka						
Opći uspjeh						

Ime korisnika:

Korišten ugrađeni alat  
za analizu:

D  N

Pozicija korisnika:

Komentari:

Pomoćnik:

Kalibrirano:

D  N

Pozicija uređaja:



## Top

Štrcajte boju po zidu od cigli usmjeravanjem pogleda na različite dijelove zida. Top automatski puca pa je ovo jedna od lakših aktivnosti.

## SAVJETI

- Možete promijeniti pozadinsku sliku da biste motivirali korisnika
- Iskušajte slike s različitim fokusima da biste potaknuli gledanje na razne dijelove ekrana
- Štrcajte boju po fotografijama obitelji i prijatelja!

Ciljevi učenja:

Datum:

Vrijeme:

Utrošeno vrijeme:

	Nije pokazano ili nema odgovora / nije primjenjivo	Vještina se razvija	Postignuto	Opažanja i ciljevi
Korisnik je uključen u događanja na ekranu				
Korisnik upire pogled u različite dijelove ekrana da bi pošpricao različite dijelove slike				
Korisnik na odgovarajući način reagira na upute osobe koja mu pomaže				
Korisnik shvaća da pogled uprt u ekran uzrokuje špricanje boje				
Korisnik je uključen u personaliziranu pozadinsku sliku				

Razina	1 niska	2	3	4	5 visoka	Komentari
Razina pomoći druge osobe						
Razina motivacije						
Razina užitka						
Opći uspjeh						

Ime korisnika:

Korišten ugrađeni alat  
za analizu:

D  N

Pozicija korisnika:

Komentari:

Pomoćnik:

Kalibrirano:

D  N

Pozicija uređaja:

Korištene personalizirane  
slike/video:

D  N



## Što se krije iza likova?

Iza likova je skrivena slika. Usmjerite pogled na likove i oni će nestati, otkrivajući sliku

### SAVJETI

- Dobra vježba za učenje za potencijalne korisnike potpomognute komunikacije
- Razumije li korisnik da se iza likova krije slika?
- Ako se korisnik osjeća samouvjeren, pokušajte mu mjeriti vrijeme do kraja aktivnosti

Ciljevi učenja:

Datum:

Vrijeme:

Utrošeno vrijeme:

	Nije pokazano ili nema odgovora / nije primjenjivo	Vještina se razvija	Postignuto	Opažanja i ciljevi
Korisnik je uključen u događanja na ekranu				
Korisnik uspijeva naciljati statične oblike				
Korisnik može pristupiti različitim dijelovima ekrana				
Korisnik reagira na završnu sliku				
Korisnik na odgovarajući način reagira na upute osobe koja mu pomaže				
Korisnik shvaća da će upirući pogled u likove otkriti pozadinsku sliku				

Razina	1 niska	2	3	4	5 visoka	Komentari
Razina pomoći druge osobe						
Razina motivacije						
Razina užitka						
Opći uspjeh						

Ime korisnika:

Korišten ugrađeni alat za analizu:

D  N

Pozicija korisnika:

Komentari:

Pomoćnik:

Kalibrirano:

D  N

Pozicija uređaja:

Korištene personalizirane slike/video:

D  N





## Što se krije iza pločica?

Ova aktivnost funkcionira kao i prethodna, „Što se krije iza likova?“, ali s manje vizualnih distrakcija. Lijepo vas vodi prema softveru za alternativnu komunikaciju, poput softvera Grid 2

### SAVJETI

- Iskušajte različite pozadinske slike kako bi se korisnik uključio u događanja na ekranu
- Razumije li korisnik da se iza pločica krije slika?
- Ako se korisnik osjeća samouvjeren, pokušajte mu mjeriti vrijeme do kraja aktivnosti

Ciljevi učenja:

Datum:

Vrijeme:

Utrošeno vrijeme:

	Nije pokazano ili nema odgovora / nije primjenjivo	Vještina se razvija	Postignuto	Opažanja i ciljevi
Korisnik je uključen u događanja na ekranu				
Korisnik uspijeva naciļjati statične pločice				
Korisnik može pristupiti različitim dijelovima ekrana				
Korisnik reagira na završnu sliku				
Korisnik na odgovarajući način reagira na upute osobe koja mu pomaže				
Korisnik shvaća da će upirući pogled u pločice otkriti pozadinsku sliku				

Razina	1 niska	2	3	4	5 visoka	Komentari
Razina pomoći druge osobe						
Razina motivacije						
Razina užitka						
Opći uspjeh						

Ime korisnika:

Korišten ugrađeni alat za analizu:

D  N

Pozicija korisnika:

Komentari:

Pomoćnik:

Kalibrirano:

D  N

Pozicija uređaja:

Korištene personalizirane slike/video:

D  N



## Seosko dvorište

Na tri sekunde usmjerite pogled na vrata staje i ona će se otvoriti, a iza njih će se ukazati životinja

### SAVJETI

- Naučite korisnika da fiksira svoj pogled na metu
- Nadjenite imena životinjama da biste motivirali korisnika
- Promatrajte korisnika da vidite gleda li animaciju životinje

Ciljevi učenja:

Datum:

Vrijeme:

Utrošeno vrijeme:

	Nije pokazano ili nema odgovora / nije primjenjivo	Vještina se razvija	Postignuto	Opažanja i ciljevi
Korisnik je uključen u događanja na ekranu				
Korisnik je uključen u animaciju traktora na početku				
Korisnik reagira na zvuk i micanje vrata				
Korisnik može fiksirati pogled na vratima staje 3 sekunde				
Korisnik na odgovarajući način reagira na upute osobe koja mu pomaže				
Korisnik shvaća da će otvoriti vrata fiksirajući pogled na njih na tri sekunde				

Razina	1 niska	2	3	4	5 visoka	Komentari
Razina pomoći druge osobe						
Razina motivacije						
Razina užitka						
Opći uspjeh						

Ime korisnika:

Korišten ugrađeni alat za analizu:

D  N

Pozicija korisnika:

Komentari:

Pomoćnik:

Kalibrirano:

D  N

Pozicija uređaja:



## Glazbeni četverokuti

Svi instrumenti sviraju isti ton pa isprobajte možete li čuti cijeli orkestar usmjerivši pogled na svaki instrument. Ponovno usmjerite pogled na neki instrument da bi prestao svirati.

### SAVJETI

- Usmjerite pogled na neki instrument da bi zasvirao
- Pokušajte aktivirati cijeli orkestar!
- Imenujte neki instrument i vidite može li ga korisnik aktivirati

Ciljevi učenja:

Datum:

Vrijeme:

Utrošeno vrijeme:

	Nije pokazano ili nema odgovora / nije primjenjivo	Vještina se razvija	Postignuto	Opažanja i ciljevi
Korisnik je uključen u događanja na ekranu				
Korisnik uspijeva naciļjati statične glazbene objekte				
Korisnik na odgovarajući način reagira na upute osobe koja mu pomaže				
Korisnik može pristupiti cijelom ekranu da bi svirao na svim instrumentima				
Korisnik shvaća da će neki instrument zasvirati ako usmjeri pogled na njega				

Razina	1 niska	2	3	4	5 visoka	Komentari
Razina pomoći druge osobe						
Razina motivacije						
Razina užitka						
Opći uspjeh						

Ime korisnika:

Korišten ugrađeni alat  
za analizu:

D  N

Pozicija korisnika:

Komentari:

Pomoćnik:

Kalibrirano:

D  N

Pozicija uređaja:



## Boce

Cilj ove aktivnosti je razbiti što više boca. Usmjerite pogled na bocu da biste je razbili, a zatim pokušajte razbiti sve boce.

### SAVJETI

- Provjerite koliko boca korisnik može razbiti
- Potaknite korisnika da razbije sve boce (različitih oblika i veličina)
- Analizirajte pristup bocama na raznim položajima i točnost

Ciljevi učenja:

Datum:

Vrijeme:

Utrošeno vrijeme:

	Nije pokazano ili nema odgovora / nije primjenjivo	Vještina se razvija	Postignuto	Opažanja i ciljevi
Korisnik je uključen u događanja na ekranu				
Korisnik uspijeva naciljati statične boce				
Korisnik na odgovarajući način reagira na upute osobe koja mu pomaže				
Korisnik može pristupiti različitim dijelovima ekrana i razbiti različite boce				
Korisnik shvaća da će usmjeravanjem pogleda na bocu baciti loptu i tako razbiti bocu				

Razina	1 niska	2	3	4	5 visoka	Komentari
Razina pomoći druge osobe						
Razina motivacije						
Razina užitka						
Opći uspjeh						

Ime korisnika:

Korišten ugrađeni alat  
za analizu:

D  N

Pozicija korisnika:

Komentari:

Pomoćnik:

Kalibrirano:

D  N

Pozicija uređaja:



## Čarobni četverokuti

Dok pogledom prelazite po ekranu, na njemu se pojavljuju glazbeni četverokuti. Ako na isti četverokut usmjerite pogled više nego jednom, promijenit će boju i odsvirati drugačiji zvuk.

### SAVJETI

- Potaknite korisnika da gleda po cijelom ekranu
- Tražite od korisnika da promijeni boju određenog četverokuta
- Ako se korisnik osjeća samouvjeren, može li nacrtati sliku?

Ciljevi učenja:

Datum:

Vrijeme:

Utrošeno vrijeme:

	Nije pokazano ili nema odgovora / nije primjenjivo	Vještina se razvija	Postignuto	Opažanja i ciljevi
Korisnik je uključen u događanja na ekranu				
Korisnik na odgovarajući način reagira na upute osobe koja mu pomaže				
Korisnik shvaća da će gledanjem na ekran stvoriti specijalni efekt				
Korisnik shvaća da će opetovanim pogledom na četverokute promijeniti ton i boju				
Korisnik je motiviran promjenama tona i boje				
Korisnik može mijenjati fokus prelazeći pogledom po ekranu				

Razina	1 niska	2	3	4	5 visoka	Komentari
Razina pomoći druge osobe						
Razina motivacije						
Razina užitka						
Opći uspjeh						

Ime korisnika:

Korišten ugrađeni alat  
za analizu:

D  N

Pozicija korisnika:

Komentari:

Pomoćnik:

Kalibrirano:

D  N

Pozicija uređaja:



## Grafiti

Prelazeći pogledom po ekranu sprejate bojom po zidu. Usmjerite pogled na različite boje ili krugove da biste promijenili boju odn. veličinu spreja. Usmjerite pogled u donji desni kut ekrana da biste sve izbrisali.

### SAVJETI

- Potaknite korisnika da mijenja boju i veličinu limenke s bojom
- Provjerite može li korisnik obojati cijeli ekran
- Može li korisnik odabrati određene boje?

Ciljevi učenja:

Datum:

Vrijeme:

Utrošeno vrijeme:

	Nije pokazano ili nema odgovora / nije primjenjivo	Vještina se razvija	Postignuto	Opažanja i ciljevi
Korisnik je uključen u događanja na ekranu				
Korisnik na odgovarajući način reagira na upute osobe koja mu pomaže				
Korisnik uspijeva naciljati boju i veličinu da bi promijenio vizualni efekt				
Korisnik može izabirati boje i debljinu traga u boji				
Korisnik shvaća da gledanje u ekran uzrokuje efekt grafita				
Korisnik može prelaziti pogledom po ekranu				

Razina	1 niska	2	3	4	5 visoka	Komentari
Razina pomoći druge osobe						
Razina motivacije						
Razina užitka						
Opći uspjeh						

Ime korisnika:

Korišten ugrađeni alat  
za analizu:

D  N

Pozicija korisnika:

Komentari:

Pomoćnik:

Kalibrirano:

D  N

Pozicija uređaja:



# Drski oblačići

Za ljude s malo smisla za humor! Usmjerite pogled na oblačiće da bi isпустиli vjetar.

**SAVJETI**

- Odmaknite se na pristojnu udaljenost i začepite nos...!
- Potaknite korisnika da traži različita lica, npr. sretni oblačić
- Pomoću pozicije oblačića utvrdite koliko je korisnik uključen u događanja na ekranu

Ciljevi učenja:

Datum:

Vrijeme:

Utrošeno vrijeme:

	Nije pokazano ili nema odgovora / nije primjenjivo	Vještina se razvija	Postignuto	Opažanja i ciljevi
Korisnik je uključen u događanja na ekranu				
Korisnik istražuje cijeli ekran				
Korisnik na odgovarajući način reagira na upute osobe koja mu pomaže				
Korisnik uspijeva naciľjati statične oblačiće				
Korisnik shvaća da će pogled na svaki oblačić uzrokovati određeni zvuk i animaciju				

Razina	1 niska	2	3	4	5 visoka	Komentari
Razina pomoći druge osobe						
Razina motivacije						
Razina užitka						
Opći uspjeh						

Ime korisnika:

Korišten ugrađeni alat za analizu:

D  N

Pozicija korisnika:

Komentari:

Pomoćnik:

Kalibrirano:

D  N

Pozicija uređaja:



## Gađanje lica

Gađajte likove pitama s kremom tako da usmjerite pogled na njih. Ova je aktivnost zaista zahvalna, čak i za osobe koje ne mogu naciľjati male mete.

### SAVJETI

- Tražite od korisnika da pronađe omiljeno lice
- Provjerite može li naciľjati određena lica
- Koliko lica možete pogoditi odjednom?

Ciljevi učenja:

Datum:

Vrijeme:

Utrošeno vrijeme:

	Nije pokazano ili nema odgovora / nije primjenjivo	Vještina se razvija	Postignuto	Opažanja i ciljevi
Korisnik je uključen u događanja na ekranu				
Korisnik uspjeva naciľjati statične likove				
Korisnik može pristupiti svim dijelovima ekrana				
Korisnik na odgovarajući način reagira na upute osobe koja mu pomaže				
Korisnik shvaća da će pogledavši na sliku baciti pitu s kremom				

Razina	1 niska	2	3	4	5 visoka	Komentari
Razina pomoći druge osobe						
Razina motivacije						
Razina užitka						
Opći uspjeh						

Ime korisnika:

Korišten ugrađeni alat za analizu:

D  N

Pozicija korisnika:

Komentari:

Pomoćnik:

Kalibrirano:

D  N

Pozicija uređaja:





## Grebalica

Prelazeći pogledom po ekranu izgrebite slojeve različitih tekstura i otkrijte sliku. Za bolju motivaciju možete promijeniti slike.

### SAVJETI

- Poslužite se slikama obitelji i prijatelja da biste iznenadili korisnika!
- Ako je korisnik pun samopouzdanja, mjerite mu vrijeme do završetka aktivnosti
- Morate izgrebati samo 80% površine da biste otkrili sliku

Ciljevi učenja:

Datum:

Vrijeme:

Utrošeno vrijeme:

	Nije pokazano ili nema odgovora / nije primjenjivo	Vještina se razvija	Postignuto	Opažanja i ciljevi
Korisnik je uključen u događanja na ekranu				
Korisnik na odgovarajući način reagira na upute osobe koja mu pomaže				
Korisnik uspijeva mijenjati fokus prelazeći pogledom po ekranu				
Korisnik shvaća da će gledanjem u grebalicu otkriti sliku				
Korisnik reagira na završnu sliku				

Razina	1 niska	2	3	4	5 visoka	Komentari
Razina pomoći druge osobe						
Razina motivacije						
Razina užitka						
Opći uspjeh						

Ime korisnika:

Korišten ugrađeni alat  
za analizu:

D  N

Pozicija korisnika:

Komentari:

Pomoćnik:

Kalibrirano:

D  N

Pozicija uređaja:

Korištene personalizirane  
slike/video:

D  N



## U parku

Istražite ovaj interaktivni prizor i tako ga oživite.

### SAVJETI

- Potaknite korisnika da istraži ovaj interaktivni prizor
- Postavite zadatke poput: „Možeš li probušiti balone?“
- U aktivnosti je ukupno osam animacija, možete li ih sve pronaći?

Ciljevi učenja:

Datum:

Vrijeme:

Utrošeno vrijeme:

	Nije pokazano ili nema odgovora / nije primjenjivo	Vještina se razvija	Postignuto	Opažanja i ciljevi
Korisnik je uključen u događanja na ekranu				
Korisnik istražuje prizor da bi pokrenuo animacije i zvuk				
Korisnik shvaća da će usmjerenjem pogleda na različite dijelove ekrana pokrenuti animacije				
Korisnik reagira na animacije				
Korisnik na odgovarajući način reagira na upute osobe koja mu pomaže				

Razina	1 niska	2	3	4	5 visoka	Komentari
Razina pomoći druge osobe						
Razina motivacije						
Razina užitka						
Opći uspjeh						

Ime korisnika:

Korišten ugrađeni alat  
za analizu:

D  N

Pozicija korisnika:

Komentari:

Pomoćnik:

Kalibrirano:

D  N

Pozicija uređaja:



## Učionica

Usmjeravajte pogled na stvari na ovom interaktivnom prizoru i učionica će oživjeti.

### SAVJETI

- Potaknite korisnika da istraži ovaj interaktivni prizor
- Postavite zadatke poput: „Možeš li razbiti žarulju?“
- U aktivnosti je ukupno osam animacija, možete li ih sve pronaći?

Ciljevi učenja:

Datum:

Vrijeme:

Utrošeno vrijeme:

	Nije pokazano ili nema odgovora / nije primjenjivo	Vještina se razvija	Postignuto	Opažanja i ciljevi
Korisnik je uključen u događanja na ekranu				
Korisnik istražuje prizor da bi pokrenuo animacije i zvuk				
Korisnik shvaća da će usmjeravanjem pogleda na različite dijelove ekrana pokrenuti animacije				
Korisnik reagira na animacije				
Korisnik na odgovarajući način reagira na upute osobe koja mu pomaže				

Razina	1 niska	2	3	4	5 visoka	Komentari
Razina pomoći druge osobe						
Razina motivacije						
Razina užitka						
Opći uspjeh						

Ime korisnika:

Korišten ugrađeni alat  
za analizu:

D  N

Pozicija korisnika:

Komentari:

Pomoćnik:

Kalibrirano:

D  N

Pozicija uređaja:



## Crijevo za polijevanje

Operite automobil, ugasite vatru, zalijte cvijeće, poprskajte bube i preplašite ptice – sve pomoću ogromnoga crijeva za polijevanje. Usmjeravajte pogled na predmete da biste ih poprskali i došli do kraja razine.

### SAVJETI

- Analizirajte sposobnost pogađanja meta različitih veličina i na različitim mjestima
- Ako se korisnik osjeća samouvjereno, pokušajte mjeriti vrijeme do kraja aktivnosti
- Izmislite priču o „Zemlji polijevanja“ da biste oživjeli aktivnost

Ciljevi učenja:

Datum:

Vrijeme:

Utrošeno vrijeme:

	Nije pokazano ili nema odgovora / nije primjenjivo	Vještina se razvija	Postignuto	Opažanja i ciljevi
Korisnik je uključen u događanja na ekranu				
Korisnik shvaća da mora gledati u metu, a ne u crijevo da bi voda potekla				
Korisnik na odgovarajući način reagira na upute osobe koja mu pomaže				
Korisnik uspješno dovršava svaku razinu				
Korisnik shvaća da će gledanjem u određene objekte na prizoru aktivirati crijevo za polijevanje				

Razina	1 niska	2	3	4	5 visoka	Komentari
Razina pomoći druge osobe						
Razina motivacije						
Razina užitka						
Opći uspjeh						

Ime korisnika:

Korišten ugrađeni alat  
za analizu:

D  N

Pozicija korisnika:

Komentari:

Pomoćnik:

Kalibrirano:

D  N

Pozicija uređaja:



## Mjehurići

Ako usmjerite pogled na mjehuriće, oni će prsnuti i pretvarati se u sve manje i manje mjehuriće.

### SAVJETI

- Analizirajte sposobnost praćenja objekata u pokretu
- Zadajte broj mjehurića koje treba razbiti
- Može li korisnik razbiti i najmanje mjehuriće?

Ciljevi učenja:

Datum:

Vrijeme:

Utrošeno vrijeme:

	Nije pokazano ili nema odgovora / nije primjenjivo	Vještina se razvija	Postignuto	Opažanja i ciljevi
Korisnik je uključen u događanja na ekranu				
Korisnik na odgovarajući način reagira na upute osobe koja mu pomaže				
Korisnik može naciľjati male i velike mjehuriće				
Korisnik može naciľjati sve dijelove ekrana				
Korisnik shvaća da pucanje mjehurića stvara nove mjehuriće				

Razina	1 niska	2	3	4	5 visoka	Komentari
Razina pomoći druge osobe						
Razina motivacije						
Razina užitka						
Opći uspjeh						

Ime korisnika:

Korišten ugrađeni alat  
za analizu:

D  N

Pozicija korisnika:

Komentari:

Pomoćnik:

Kalibrirano:

D  N

Pozicija uređaja:



## Gađanje

Napredujući u više razine morat ćete pogoditi sve više meta. U ovoj aktivnosti natječete se s vremenom. Zašto ne biste pokušali postići dobar rezultat? Da biste započeli, na tri sekunde usmjerite pogled na prvu metu.

### SAVJETI

- Personalizirajte slike da bi aktivnost bila zanimljivija
- Napravite tablicu rezultata za cijeli razred i smislite nagradu za pobjednika
- Kursor koji se ne poklapa s metom u potpunosti ukazuje na nepravilnost u kalibraciji

Ciljevi učenja:

Datum:

Vrijeme:

Utrošeno vrijeme:

	Nije pokazano ili nema odgovora / nije primjenjivo	Vještina se razvija	Postignuto	Opažanja i ciljevi
Korisnik je uključen u događanja na ekranu				
Korisnik može gađati mete				
Korisnik može pristupiti svim dijelovima ekrana				
Korisnik na odgovarajući način reagira na upute osobe koja mu pomaže				
Korisnik reagira na personalizirane slike				
Korisnik shvaća da pogled na metu otkriva sliku iza nje				

Razina	1 niska	2	3	4	5 visoka	Komentari
Razina pomoći druge osobe						
Razina motivacije						
Razina užitka						
Opći uspjeh						

Ime korisnika:

Korišten ugrađeni alat  
za analizu:

D  N

Pozicija korisnika:

Komentari:

Pomoćnik:

Kalibrirano:

D  N

Pozicija uređaja:

Korištene personalizirane  
slike/video:

D  N



## Video zid x2

Aktivnost s video zidom omogućuje vam da na ekran postavite 2 videozapisa. Kada usmjerite pogled na sliku, pokrenut će se video. Kada pogled odvratite, zaustavit će se.

### SAVJETI

- Koristite savetube.com za spremanje novih video zapisa s YouTube-a
- Namjestite video tako da potaknete istraživanje ekrana
- Iskušajte različite video zapise da biste otkrili vrstu motivacije ili osobne ukuse!

Ciljevi učenja:

Datum:

Vrijeme:

Utrošeno vrijeme:

	Nije pokazano ili nema odgovora / nije primjenjivo	Vještina se razvija	Postignuto	Opažanja i ciljevi
Korisnik je uključen u događanja na ekranu				
Korisnik fiksira pogled na ciljano područje da bi pokrenuo video				
Korisnik može zadržati pogled na jednom mjestu da video ne bi stao				
Korisnik može izabrati omiljeni video				
Korisnik shvaća da pogledom upravlja video zapisom				
Korisnik na odgovarajući način reagira na upute osobe koja mu pomaže				

Razina	1 niska	2	3	4	5 visoka	Komentari
Razina pomoći druge osobe						
Razina motivacije						
Razina užitka						
Opći uspjeh						

Ime korisnika:

Korišten ugrađeni alat  
za analizu:

D  N

Pozicija korisnika:

Komentari:

Pomoćnik:

Kalibrirano:

D  N

Pozicija uređaja:

Korištene personalizirane  
slike/video:

D  N



## Video zid x4

Aktivnost s video zidom omogućuje vam da na ekran postavite 4 videozapisa. Kada usmjerite pogled na sliku, pokrenut će se video. Kada pogled odvratite, zaustavit će se.

### SAVJETI

- Koristite savetube.com za spremanje novih video zapisa s YouTube-a
- Namjestite video tako da potaknete istraživanje ekrana
- Iskušajte različite video zapise da biste otkrili vrstu motivacije ili osobne ukuse!

Ciljevi učenja:

Datum:

Vrijeme:

Utrošeno vrijeme:

	Nije pokazano ili nema odgovora / nije primjenjivo	Vještina se razvija	Postignuto	Opažanja i ciljevi
Korisnik je uključen u događanja na ekranu				
Korisnik fiksira pogled na ciljano područje da bi pokrenuo video				
Korisnik može zadržati pogled na jednom mjestu da video ne bi stao				
Korisnik može izabrati omiljeni video				
Korisnik shvaća da pogledom upravlja video zapisom				
Korisnik na odgovarajući način reagira na upute osobe koja mu pomaže				

Razina	1 niska	2	3	4	5 visoka	Komentari
Razina pomoći druge osobe						
Razina motivacije						
Razina užitka						
Opći uspjeh						

Ime korisnika:

Korišten ugrađeni alat  
za analizu:

D  N

Pozicija korisnika:

Komentari:

Pomoćnik:

Kalibrirano:

D  N

Pozicija uređaja:

Korištene personalizirane  
slike/video:

D  N





## Video zid x6

Aktivnost s video zidom omogućuje vam da na ekran postavite 6 videozapisa. Kada usmjerite pogled na sliku, pokrenut će se video. Kada pogled odvratite, zaustavit će se.

### SAVJETI

- Koristite savetube.com za spremanje novih video zapisa s YouTube-a
- Namjestite video tako da potaknete istraživanje ekrana
- Iskušajte različite video zapise da biste otkrili vrstu motivacije ili osobne ukuse!

Ciljevi učenja:

Datum:

Vrijeme:

Utrošeno vrijeme:

	Nije pokazano ili nema odgovora / nije primjenjivo	Vještina se razvija	Postignuto	Opažanja i ciljevi
Korisnik je uključen u događanja na ekranu				
Korisnik fiksira pogled na ciljano područje da bi pokrenuo video				
Korisnik može zadržati pogled na jednom mjestu da video ne bi stao				
Korisnik može izabrati omiljeni video				
Korisnik shvaća da pogledom upravlja video zapisom				
Korisnik na odgovarajući način reagira na upute osobe koja mu pomaže				

Razina	1 niska	2	3	4	5 visoka	Komentari
Razina pomoći druge osobe						
Razina motivacije						
Razina užitka						
Opći uspjeh						

Ime korisnika:

Korišten ugrađeni alat  
za analizu:

D  N

Pozicija korisnika:

Komentari:

Pomoćnik:

Kalibrirano:

D  N

Pozicija uređaja:

Korištene personalizirane  
slike/video:

D  N



## Voćni boks

Spljoštite luda voćna lica golemom boksačkom rukavicom. To ćete napraviti tako da usmjerite pogled na voće koje lebdi po ekranu. Da biste dovršili ovu aktivnost, treba spljoštiti 20 komada voća.

### SAVJETI

- Potaknite korisnika da nadmaši svoj najbolji rezultat (maksimalno 20 udaraca)
- Reagira li korisnik na neko voće više negoli na drugo?
- Mjerite vrijeme da biste utvrdili igra li korisnik sve brže

Ciljevi učenja:

Datum:

Vrijeme:

Utrošeno vrijeme:

	Nije pokazano ili nema odgovora / nije primjenjivo	Vještina se razvija	Postignuto	Opažanja i ciljevi
Korisnik je uključen u događanja na ekranu				
Korisnik može udariti voće				
Korisnik može pristupiti svim dijelovima ekrana				
Korisnik na odgovarajući način reagira na upute osobe koja mu pomaže				
Korisnik reagira na animaciju i zvuk				
Korisnik shvaća da usmjeravanje pogleda na voće uzrokuje udarac				

Razina	1 niska	2	3	4	5 visoka	Komentari
Razina pomoći druge osobe						
Razina motivacije						
Razina užitka						
Opći uspjeh						

Ime korisnika:

Korišten ugrađeni alat  
za analizu:

D  N

Pozicija korisnika:

Komentari:

Pomoćnik:

Kalibrirano:

D  N

Pozicija uređaja:



## Snježna pahuljica

Napravite snjegovića upirući pogled u pahuljice dok padaju. Ako uspijete uhvatiti 25 pahuljica, dovršit ćete aktivnost i snjegović će oživjeti.

### SAVJETI

- Vidi li korisnik svoj rezultat? Potaknite ga da sakupi što više pahuljica
- Mjerite vrijeme da biste utvrdili može li korisnik nadmašiti svoj najbolji rezultat

Ciljevi učenja:

Datum:

Vrijeme:

Utrošeno vrijeme:

	Nije pokazano ili nema odgovora / nije primjenjivo	Vještina se razvija	Postignuto	Opažanja i ciljevi
Korisnik je uključen u događanja na ekranu				
Korisnik uspijeva naciljati pahuljice da bi izgradio snjegovića				
Korisnik na odgovarajući način reagira na upute osobe koja mu pomaže				
Korisnik reagira na animaciju snježnih pahuljica i snjegovića				
Korisnik shvaća da će upirući pogled u pahuljice izgraditi snjegovića				
Korisnik uspijeva pristupiti svim dijelovima ekrana				

Razina	1 niska	2	3	4	5 visoka	Komentari
Razina pomoći druge osobe						
Razina motivacije						
Razina užitka						
Opći uspjeh						

Ime korisnika:

Korišten ugrađeni alat  
za analizu:

D  N

Pozicija korisnika:

Komentari:

Pomoćnik:

Kalibrirano:

D  N

Pozicija uređaja:



## Večera

Odaberite što će čovjek večerati s menija ponuđenog na desnoj strani ekrana.

**SAVJETI** :  
• Uputite korisnika da nešto odabere, npr.: „Gdje je hamburger?“  
• Promatrajte kursor da biste utvrdili prati li korisnik animaciju pogledom

Ciljevi učenja:

Datum:

Vrijeme:

Utrošeno vrijeme:

	Nije pokazano ili nema odgovora / nije primjenjivo	Vještina se razvija	Postignuto	Opažanja i ciljevi
Korisnik je uključen u događanja na ekranu				
Korisnik na odgovarajući način reagira na upute osobe koja mu pomaže				
Korisnik uspijeva zadržati pogled da bi nešto odabrao				
Korisnik prati animaciju				
Korisnik reagira na animaciju				
Korisnik može odabrati različite vrste hrane				

Razina	1 niska	2	3	4	5 visoka	Komentari
Razina pomoći druge osobe						
Razina motivacije						
Razina užitka						
Opći uspjeh						

Ime korisnika:

Korišten ugrađeni alat za analizu:

D  N

Pozicija korisnika:

Komentari:

Pomoćnik:

Kalibrirano:

D  N

Pozicija uređaja:



## Bacanje koplja

Odaberite koji će predmet atletičar baciti. Usmjerite pogled na lijevu stranu ekrana s ponuđenim predmetima.

### SAVJETI

- Uputite korisnika da nešto odabere, npr.: „Gdje je držak metle?“
- Promatrajte kursor da biste utvrdili prati li korisnik animaciju pogledom

Ciljevi učenja:

Datum:

Vrijeme:

Utrošeno vrijeme:

	Nije pokazano ili nema odgovora / nije primjenjivo	Vještina se razvija	Postignuto	Opažanja i ciljevi
Korisnik je uključen u događanja na ekranu				
Korisnik na odgovarajući način reagira na upute osobe koja mu pomaže				
Korisnik uspijeva zadržati pogled da bi nešto odabrao				
Korisnik prati animaciju				
Korisnik reagira na animaciju				
Korisnik može odabrati različite vrste koplja				

Razina	1 niska	2	3	4	5 visoka	Komentari
Razina pomoći druge osobe						
Razina motivacije						
Razina užitka						
Opći uspjeh						

Ime korisnika:

Korišten ugrađeni alat  
za analizu:

D  N

Pozicija korisnika:

Komentari:

Pomoćnik:

Kalibrirano:

D  N

Pozicija uređaja:



## Snjegović

Odlučite kako ćete pomoći snjegoviću. Pogledajte što vam se sve nudi na desnoj strani ekrana.

### SAVJETI

- Uputite korisnika da nešto odabere, npr.: „Možeš li odabrati čaj?“
- Promatrajte kursor da biste utvrdili prati li korisnik animaciju pogledom

Ciljevi učenja:

Datum:

Vrijeme:

Utrošeno vrijeme:

	Nije pokazano ili nema odgovora / nije primjenjivo	Vještina se razvija	Postignuto	Opažanja i ciljevi
Korisnik je uključen u događanja na ekranu				
Korisnik na odgovarajući način reagira na upute osobe koja mu pomaže				
Korisnik uspijeva zadržati pogled da bi nešto odabrao				
Korisnik prati animaciju				
Korisnik reagira na animaciju				
Korisnik može odabrati različite stvari				

Razina	1 niska	2	3	4	5 visoka	Komentari
Razina pomoći druge osobe						
Razina motivacije						
Razina užitka						
Opći uspjeh						

Ime korisnika:

Korišten ugrađeni alat  
za analizu:

D  N

Pozicija korisnika:

Komentari:

Pomoćnik:

Kalibrirano:

D  N

Pozicija uređaja:



## Gume

Odaberite koje ćete gume dati automobilu Colinu. Usmjerite pogled na lijevu stranu ekrana da biste odabrali nešto od ponuđenoga.

### SAVJETI

- Uputite korisnika da nešto odabere, npr.: „Možeš li naći uštipak?“
- Promatrajte kursor da biste utvrdili prati li korisnik animaciju pogledom

Ciljevi učenja:

Datum:

Vrijeme:

Utrošeno vrijeme:

	Nije pokazano ili nema odgovora / nije primjenjivo	Vještina se razvija	Postignuto	Opažanja i ciljevi
Korisnik je uključen u događanja na ekranu				
Korisnik na odgovarajući način reagira na upute osobe koja mu pomaže				
Korisnik uspijeva zadržati pogled da bi nešto odabrao				
Korisnik prati animaciju				
Korisnik reagira na animaciju				
Korisnik može odabrati različite gume				

Razina	1 niska	2	3	4	5 visoka	Komentari
Razina pomoći druge osobe						
Razina motivacije						
Razina užitka						
Opći uspjeh						

Ime korisnika:

Korišten ugrađeni alat za analizu:

D  N

Pozicija korisnika:

Komentari:

Pomoćnik:

Kalibrirano:

D  N

Pozicija uređaja:



## Bubnjar

Odaberite štapiće pomoću kojih će bubnjar Diego bubnjati. Usmjerite pogled na desnu stranu ekrana da biste odabrali nešto od ponuđenoga.

### SAVJETI

- Uputite korisnika da nešto odabere, npr.: „Možeš li bubnjati zmijom?“
- Promatrajte kursor da biste utvrdili prati li korisnik animaciju pogledom

Ciljevi učenja:

Datum:

Vrijeme:

Utrošeno vrijeme:

	Nije pokazano ili nema odgovora / nije primjenjivo	Vještina se razvija	Postignuto	Opažanja i ciljevi
Korisnik je uključen u događanja na ekranu				
Korisnik na odgovarajući način reagira na upute osobe koja mu pomaže				
Korisnik uspijeva zadržati pogled da bi nešto odabrao				
Korisnik prati animaciju				
Korisnik reagira na animaciju				
Korisnik može odabrati različite štapiće				

Razina	1 niska	2	3	4	5 visoka	Komentari
Razina pomoći druge osobe						
Razina motivacije						
Razina užitka						
Opći uspjeh						

Ime korisnika:

Korišten ugrađeni alat za analizu:

D  N

Pozicija korisnika:

Komentari:

Pomoćnik:

Kalibrirano:

D  N

Pozicija uređaja:





## Iskažite svoje mišljenje

Pogledajte sliku u središnjem dijelu ekrana prije nego što odlučite SVIĐA li vam se ili vam je GROZNA! Ako vam se sviđa, usmjerite pogled na veselo zeleno lice. Ako vam se ne sviđa, usmjerite pogled na ljutito crveno lice.

### SAVJETI

- Koristite različite slike kako biste otkrili što se korisniku sviđa ili ne sviđa
- Korisnikov odgovor shvatite kao poruku da ili ne
- Mijenjajte slike kako biste potaknuli različite odgovore

Ciljevi učenja:

Datum:

Vrijeme:

Utrošeno vrijeme:

	Nije pokazano ili nema odgovora / nije primjenjivo	Vještina se razvija	Postignuto	Opažanja i ciljevi
Korisnik uspijeva izabrati opciju <i>sviđa mi se</i> ili <i>ne sviđa mi se</i>				
Korisnik uspijeva naciļjati likove koji mu se sviđaju ili ne sviđaju				
Korisnik uspijeva zadržati pogled da bi odabrao likove koji mu se sviđaju ili ne sviđaju				
Korisnik prati animaciju i reagira na nju				
Korisnik shvaća izbor između likova koji mu se sviđaju ili ne sviđaju				
Korisnik na odgovarajući način reagira na upute osobe koja mu pomaže				

Razina	1 niska	2	3	4	5 visoka	Komentari
Razina pomoći druge osobe						
Razina motivacije						
Razina užitka						
Opći uspjeh						

Ime korisnika:

Korišten ugrađeni alat  
za analizu:

D  N

Pozicija korisnika:

Komentari:

Pomoćnik:

Kalibrirano:

D  N

Pozicija uređaja:



## Tvornica čudovišta

Napravite svoje strašno čudovište u Tvornici čudovišta Look to Learn!  
Pogledom odaberite usta, oči, dodatke i tijelo.

### SAVJETI

- Provjerite može li korisnik napraviti „strašno“, „sretno“ ili „Božićno“ čudovište
- Pomoću opcije „print screen“ možete spremiti vašu čudovišnu kreaciju
- Potaknite korisnika da odabere zvjezdicu kako bi ponovno pokrenuo aktivnost

Ciljevi učenja:

Datum:

Vrijeme:

Utrošeno vrijeme:

	Nije pokazano ili nema odgovora / nije primjenjivo	Vještina se razvija	Postignuto	Opažanja i ciljevi
Korisnik je uključen u događanja na ekranu				
Korisnik uspijeva naciljati izbor za odjeću i lik				
Korisnik uspijeva zadržati pogled da bi odabrao nešto (odabrati zvjezdicu da bi ponovno pokrenuo aktivnost)				
Korisnik uspijeva odabrati kako će čudovište izgledati				
Korisnik prati i reagira na animaciju				
Korisnik na odgovarajući način reagira na upute osobe koja mu pomaže				

Razina	1 niska	2	3	4	5 visoka	Komentari
Razina pomoći druge osobe						
Razina motivacije						
Razina užitka						
Opći uspjeh						

Ime korisnika:

Korišten ugrađeni alat  
za analizu:

D  N

Pozicija korisnika:

Komentari:

Pomoćnik:

Kalibrirano:

D  N

Pozicija uređaja:



## Kamen, škare i papir

Klasična igra „Kamen, škare i papir“. Papir pobjeđuje kamen pokrivši ga; kamen pobjeđuje škare otupjevši ih; škare pobjeđuju papir izrezavši ga. U ovoj aktivnosti svaka igra ima tri runde.

### SAVJETI

Pokušajte zajedno igrati ovu igru da biste je naučili prije nego što je zaigrate u programu Look to Learn

Ciljevi učenja:

Datum:

Vrijeme:

Utrošeno vrijeme:

	Nije pokazano ili nema odgovora / nije primjenjivo	Vještina se razvija	Postignuto	Opažanja i ciljevi
Korisnik je uključen u događanja na ekranu				
Korisnik uspijeva nacijsati i odabrati neku radnju (papir, škare ili kamen)				
Korisnik na odgovarajući način reagira na upute osobe koja mu pomaže				
Korisnik prati animaciju i reagira na nju				
Korisnik uspijeva odabrati različite opcije				
Korisnik reagira na rezultat				

Razina	1 niska	2	3	4	5 visoka	Komentari
Razina pomoći druge osobe						
Razina motivacije						
Razina užitka						
Opći uspjeh						

Ime korisnika:

Korišten ugrađeni alat za analizu:

D  N

Pozicija korisnika:

Komentari:

Pomoćnik:

Kalibrirano:

D  N

Pozicija uređaja:



## Pikado

Usmjerite pogled na prizor u pubu da biste započeli s aktivnošću. Usmjerite pogled što bliže unutarnjem krugu. Pogodak u vanjske krugove donosi 10 bodova, pogodak u plavi krug donosi 50 bodova, a pogodak u sredinu donosi 100 bodova.

## SAVJETI

- Pogledajte što se dogodi kada pogodite čovjeka!
- Može li korisnik osvojiti maksimalnih 500 bodova?
- Korisnik mora pogledati na pehar da bi započeo igru ispočetka

Ciljevi učenja:

Datum:

Vrijeme:

Utrošeno vrijeme:

	Nije pokazano ili nema odgovora / nije primjenjivo	Vještina se razvija	Postignuto	Opažanja i ciljevi
Korisnik je uključen u događanja na ekranu				
Korisnik uspijeva zadržati pogled da bi bacio strelicu				
Korisnik uspijeva naciljati različite dijelove na prizoru; ploču, čovjeka, zid				
Korisnik na odgovarajući način reagira na upute osobe koja mu pomaže				
Korisnik reagira na rezultat				
Korisnik reagira na položaj strelice				

Razina	1 niska	2	3	4	5 visoka	Komentari
Razina pomoći druge osobe						
Razina motivacije						
Razina užitka						
Opći uspjeh						

Ime korisnika:

Korišten ugrađeni alat  
za analizu:

D  N

Pozicija korisnika:

Komentari:

Pomoćnik:

Kalibrirano:

D  N

Pozicija uređaja:



## Čarobni napitak

Čarobnjak pravi čarobni napitak pomoću četiri posebna sastojka. Pažljivo pratite kako ih dodaje u kotao, a zatim točno ponovite recept.

### SAVJETI

- Postavite ploču s najboljim rezultatima u razredu (vidi str.45)
- Napitak u kotlu bit će iste boje kao i posljednji sastojak koji je čarobnjak ulio

Ciljevi učenja:

Datum:

Vrijeme:

Utrošeno vrijeme:

	Nije pokazano ili nema odgovora / nije primjenjivo	Vještina se razvija	Postignuto	Opažanja i ciljevi
Korisnik uspijeva naciljati bočice s napitkom				
Korisnik na odgovarajući način reagira na upute osobe koja mu pomaže				
Korisnik uspijeva zadržati pogled da bi odabrao bočicu s napitkom				
Korisnik prati i reagira na animaciju				
Korisnik uspijeva pratiti niz radnji (napišite koliko)				

Razina	1 niska	2	3	4	5 visoka	Komentari
Razina pomoći druge osobe						
Razina motivacije						
Razina užitka						
Opći uspjeh						

Ime korisnika:

Korišten ugrađeni alat  
za analizu:

D  N

Pozicija korisnika:

Komentari:

Pomoćnik:

Kalibrirano:

D  N

Pozicija uređaja:



## Jedanaesterci

Kod pucanja jedanaesterca, izaberite dio gola koji želite pogoditi i usmjerite pogled na njega, a čudovište Molly pokušat će obraniti. Da biste igrali kao golman, odaberite znak za zamjenu.

## SAVJETI

- Odaberite opremu koja odgovara korisnikovoj najdražoj nogometnoj momčadi
- Probajte pogoditi gornji ugao
- Možete li pobijediti 5 – 0? Bilježite rezultate pomoću tablice na str. 45

Ciljevi učenja:

Datum:

Vrijeme:

Utrošeno vrijeme:

	Nije pokazano ili nema odgovora / nije primjenjivo	Vještina se razvija	Postignuto	Opažanja i ciljevi
Korisnik je uključen u događanja na ekranu				
Korisnik uspijeva naciljati i odabirati različite mogućnosti; lik, opremu, položaj				
Korisnik na odgovarajući način reagira na upute osobe koja mu pomaže				
Korisnik uspijeva zadržati pogled da bi odabrao područje u koje će ciljati				
Korisnik puca i brani na svim dijelovima gola				
Korisnik reagira na rezultat				

Razina	1 niska	2	3	4	5 visoka	Komentari
Razina pomoći druge osobe						
Razina motivacije						
Razina užitka						
Opći uspjeh						

Ime korisnika:

Korišten ugrađeni alat  
za analizu:

D  N

Pozicija korisnika:

Komentari:

Pomoćnik:

Kalibrirano:

D  N

Pozicija uređaja:



## Džungla

Stvorite prizor iz džungle! Usmjerite pogled na neku životinju da biste je odabrali, a zatim na jednu od zvjezdica da biste životinju smjestili u prizor.

### SAVJETI

- Potaknite korisnika da životinje smjesti na odgovarajuće položaje
- Koristite „print screen“ da biste spremili sliku
- Usmjerite pogled na zvjezdicu da biste ponovno započeli igru

Ciljevi učenja:

Datum:

Vrijeme:

Utrošeno vrijeme:

	Nije pokazano ili nema odgovora / nije primjenjivo	Vještina se razvija	Postignuto	Opažanja i ciljevi
Korisnik istražuje prizor i locira zvjezdice				
Korisnik uspijeva izabrati svaku pojedinu životinju				
Korisnik povlači i ispušta životinje na zvjezdice				
Korisnik na odgovarajući način reagira na upute osobe koja mu pomaže				
Korisnik reagira na glasove životinja				
Korisnik uspijeva učiniti različite izbore (npr. kojim redom će odabirati životinje i kamo će ih smještati)				

Razina	1 niska	2	3	4	5 visoka	Komentari
Razina pomoći druge osobe						
Razina motivacije						
Razina užitka						
Opći uspjeh						

Ime korisnika:

Korišten ugrađeni alat  
za analizu:

D  N

Pozicija korisnika:

Komentari:

Pomoćnik:

Kalibrirano:

D  N

Pozicija uređaja:



## Dinosauri

Stvorite pretpovijesni prizor! Usmjerite pogled na dinosaura da biste ga odabrali, a zatim na jednu od zvjezdica da biste ga smjestili u prizor.

### SAVJETI

- Pokušajte smjestiti pterodaktila na nebo!
- Koristite „print screen“ da biste spremili sliku
- Usmjerite pogled na zvjezdicu da biste ponovno započeli igru

Ciljevi učenja:

Datum:

Vrijeme:

Utrošeno vrijeme:

	Nije pokazano ili nema odgovora / nije primjenjivo	Vještina se razvija	Postignuto	Opažanja i ciljevi
Korisnik istražuje prizor i locira zvjezdice				
Korisnik uspijeva izabrati svakog pojedinog dinosaura				
Korisnik povlači i ispušta dinosaure na zvjezdice				
Korisnik na odgovarajući način reagira na upute osobe koja mu pomaže				
Korisnik uspijeva učiniti različite izbore (npr. kojim redom će odabirati dinosaure i kamo će ih smještati)				

Razina	1 niska	2	3	4	5 visoka	Komentari
Razina pomoći druge osobe						
Razina motivacije						
Razina užitka						
Opći uspjeh						

Ime korisnika:

Korišten ugrađeni alat za analizu:

D  N

Pozicija korisnika:

Komentari:

Pomoćnik:

Kalibrirano:

D  N

Pozicija uređaja:





## Bube

Stvorite prizor s malim gmizavcima: usmjerite pogled na bubu da biste je odabrali, a zatim na jednu od zvjezdica da je smjestite u prizor.

### SAVJETI

- Možete li smjestiti pauka pokraj mreže?
- Koristite „print screen“ da biste spremili sliku
- Usmjerite pogled na zvjezdicu da biste ponovno započeli igru

Ciljevi učenja:

Datum:

Vrijeme:

Utrošeno vrijeme:

	Nije pokazano ili nema odgovora / nije primjenjivo	Vještina se razvija	Postignuto	Opažanja i ciljevi
Korisnik istražuje prizor i locira zvjezdice				
Korisnik uspijeva izabrati svaku pojedinu bubu				
Korisnik povlači i ispušta bube na zvjezdice				
Korisnik na odgovarajući način reagira na upute osobe koja mu pomaže				
Korisnik uspijeva učiniti različite izbore (npr. kojim redom će odabirati bube i kamo će ih smještati)				

Razina	1 niska	2	3	4	5 visoka	Komentari
Razina pomoći druge osobe						
Razina motivacije						
Razina užitka						
Opći uspjeh						

Ime korisnika:

Korišten ugrađeni alat  
za analizu:

D  N

Pozicija korisnika:

Komentari:

Pomoćnik:

Kalibrirano:

D  N

Pozicija uređaja:



## Podmorje

Stvorite prizor iz podvodnog svijeta! Usmjerite pogled na životinju da biste je odabrali, a zatim pogledajte kamo god želite da biste je smjestili u prizor.

### SAVJETI

- Potaknite korisnika da smjesti bića na odgovarajuće položaje
- Koristite „print screen“ da biste spremili sliku
- Usmjerite pogled na zvjezdicu da biste ponovno započeli igru

Ciljevi učenja:

Datum:

Vrijeme:

Utrošeno vrijeme:

	Nije pokazano ili nema odgovora / nije primjenjivo	Vještina se razvija	Postignuto	Opažanja i ciljevi
Korisnik istražuje podvodni prizor				
Korisnik uspijeva zadržati pogled kako bi odabrao morsko stvorenje				
Korisnik povlači i ispušta morska bića na prizor				
Korisnik na odgovarajući način reagira na upute osobe koja mu pomaže				
Korisnik uspijeva učiniti različite izbore (npr. kojim redom će odabirati morska bića i kamo će ih smještati)				

Razina	1 niska	2	3	4	5 visoka	Komentari
Razina pomoći druge osobe						
Razina motivacije						
Razina užitka						
Opći uspjeh						

Ime korisnika:

Korišten ugrađeni alat  
za analizu:

D  N

Pozicija korisnika:

Komentari:

Pomoćnik:

Kalibrirano:

D  N

Pozicija uređaja:



## U šumi

Stvorite prizor iz šume! Usmjerite pogled na životinju da biste je odabrali, a zatim pogledajte kamo god želite da biste je smjestili u prizor.

### SAVJETI

- Potaknite korisnika da smjesti životinje na odgovarajuće položaje
- Koristite „print screen“ da biste spremili sliku
- Usmjerite pogled na zvjezdicu da biste ponovno započeli igru

Ciljevi učenja:

Datum:

Vrijeme:

Utrošeno vrijeme:

	Nije pokazano ili nema odgovora / nije primjenjivo	Vještina se razvija	Postignuto	Opažanja i ciljevi
Korisnik istražuje prizor iz šume				
Korisnik uspijeva zadržati pogled kako bi odabrao životinju				
Korisnik povlači i ispušta životinje na prizor				
Korisnik na odgovarajući način reagira na upute osobe koja mu pomaže				
Korisnik uspijeva učiniti različite izbore (npr. kojim redom će odabirati životinje i kamo će ih smještati)				

Razina	1 niska	2	3	4	5 visoka	Komentari
Razina pomoći druge osobe						
Razina motivacije						
Razina užitka						
Opći uspjeh						

Ime korisnika:

Korišten ugrađeni alat  
za analizu:

D  N

Pozicija korisnika:

Komentari:

Pomoćnik:

Kalibrirano:

D  N

Pozicija uređaja:



## U parku

Istražite ovaj interaktivni prizor i tako ga oživite.

### SAVJETI

- Potaknite korisnika da istraži ovaj interaktivni prizor
- Postavite zadatke poput: „Možeš li probušiti balone?“
- U aktivnosti je ukupno osam animacija, možete li ih sve pronaći?

Ciljevi učenja: *Pronaći tri različite animacije na prizoru*

Datum: *12.7.2013.*

Vrijeme: *14:30*

Utrošeno vrijeme:  
*20 min*

	Nije pokazano ili nema odgovora / nije primjenjivo	Vještina se razvija	Postignuto	Opažanja i ciljevi
Korisnik je uključen u događanja na ekranu		✓		<i>Uz poticaj gleda u ekran kada se pojavi scena parka</i>
Korisnik istražuje prizor da bi pokrenuo animacije i zvuk		✓		<i>Usmjerava pažnju na animacije na lijevoj strani ekrana (stablo, djevojčica na ljuljački), ne prelazi pogledom po cijelom ekranu</i>
Korisnik shvaća da će usmjeravanjem pogleda na različite dijelove ekrana pokrenuti animacije			✓	<i>Svakako – stalno se vraća djevojčici na ljuljački i smiješi se kada se ona pomakne</i>
Korisnik reagira na animacije			✓	<i>Vesela reakcija, smiješi se kada se djevojčica ljulja</i>
Korisnik na odgovarajući način reagira na upute osobe koja mu pomaže		✓		<i>Pokušali smo je potaknuti da gleda druge animacije, svjesna je da na ekranu ima još toga, ali mora razviti gledanje udesno (vidi analizu)</i>

Razina	1 niska	2	3	4	5 visoka	Komentari
Razina pomoći druge osobe			✗			<i>Shvaća da se stvari događaju uz pomoć pogleda, ali treba joj poticaj</i>
Razina motivacije				✗		<i>Dobra, sviđaju joj se različite animacije, počinje shvaćati da se animacije pokreću kada pogleda u njih</i>
Razina užitka				✗		<i>Ima jako pozitivne reakcije i smije se animacijama</i>
Opći uspjeh				✗		<i>Dobra razina uspješnosti, vjerujem da će postati motivirana i više gledati po svim dijelovima ekrana</i>

Ime korisnika: *Sarah Thomas*

Korišten ugrađeni alat za analizu:

D  N

Pozicija korisnika: *Kolica su lagano nagnuta unatrag tako da je glava dobro smještena na naslonu*

Komentari:

*Analiza je otkrila preferenciju prema lijevoj strani ekrana*

Pomoćnik: *Becky Williams*

Kalibrirano:

D  N

Pozicija uređaja: *Visoko iznad Sarahine glave da bismo potaknuli da se oči otvore*

# ZID SLAVNIH

*Ovo su stvarno super rezultati!*



Aktivnost :

Rb.	Ime i prezime	Vrijeme
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		

# LOOK TO LEARN - OBRAZAC ZA BRZI PREGLED

Ime korisnika:	Datum:	Vrijeme:	Trajanje sesije:
Ciljevi učenja:	Korišten ugrađeni alat za analizu: D <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	Pozicija korisnika:	Komentari:
Pomoćnik:	Kalibrirano: D <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	Pozicija uređaja:	
	Korištene personalizirane slike/video: D <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>		

AKTIVNOSTI (Zaokružite dovršene)								OPAŽANJA I SAŽETAK AKTIVNOSTI		
<b>Senzorne vještine</b>										
<b>Istraživanje</b>										
<b>Ciljanje</b>										
<b>Odabir</b>										
<b>Vještine upravljanja</b>										
<b>Sljedeća sesija:</b>										



											
Sovac Ollie	Maher Eddy	Fernando Ribić	bubnjar Diego	Naranđina	hobotnica Oliva	zvezdica Sandy	lisac Felipe	Dilys Vilinska	Fred Flamingo	jastog Lars	Adam Jabuka
											
Beverlyosaurica	morska zvezda Sammy	medvjed Bruno	slonica Ellie	Sitnisaur	pauk Simon	Nick Klizavi	Štreberko Neil	čarobnjak Wichu	Lavoslav	Jason Slasni	pčelac Boris
											
bubamara Lily	Polly Ananas	Skakutalica Jess	patak Dougla	srna Doris	prasica Peggy	majmun Morris	Gospođa Mu	pužica Sonja	Strašni Zeleni	Sybil Zmijski	vjeverica Stevie
											
nosorog Rob	Smiješosaur	Charlie Spricer	Fernanda Ribić	Luckasti Barney	Mudrica Clare	Zvrkasta Tizzy	ovčica Shauna	Paulie Papiga	mrav Aly	automobil Colin	Luka Limunski



# Smartbox

