

Aplikacija: **Canva**

Namen: **Orodje za grafično oblikovanje**

Deluje na operacijskih sistemih: **Windows, Mac**

	4	3	2	1
Relevantnost	Aplikacija je povezana s svojim namenom in primerna za učence.	Aplikacija je povezana s svojim namenom in večinoma primerna za učence.	Aplikacija je le deloma povezana z namenom in morda ni primerna za učence.	Aplikacija ni v skladu s svojim namenom, ni primerna za učence.
Prilagajanje	Aplikacija ima visoko stopnjo prilagodljivosti, ki omogoča spreminjanje vsebine in nastavitev v skladu s potrebami učencev.	Aplikacija ponuja nekaj prilagodljivosti, ki omogoča spreminjanje vsebine in nastavitev v skladu s potrebami učencev.	Aplikacija ponuja omejeno prilagodljivost in zmožnost prilagajanja vsebine in nastavitev potrebam učencev.	Aplikacija ne ponuja možnosti prilagajanja potrebam učencev.
Povratna informacija	Učenci prejmejo specifično, individualno povratno informacijo.	Učenci prejmejo povratno informacijo.	Učenci dobijo omejeno povratno informacijo.	Učenci ne dobijo povratne informacije.
Miselni procesi	Aplikacija spodbuja uporabo višjih miselnih procesov, vključno z ustvarjanjem, evalvacijo in analizo.	Aplikacija omogoča uporabo višjih miselnih procesov, vključno z ustvarjanjem, evalvacijo in analizo.	Aplikacija večinoma omogoča uporabo manj zahtevnih miselnih procesov, kot sta razumevanje in pomnjenje.	Aplikacija je omejena na uporabo manj zahtevnih miselnih procesov, kot sta razumevanje in pomnjenje.
Uporabnost	Učenci lahko samostojno zaženejo in uporabijo aplikacijo.	Učenci potrebujejo prikaz delovanja aplikacije s strani učitelja.	Učenci potrebujejo navodila vsakokrat, ko uporabljajo aplikacijo.	Aplikacijo je težko uporabljati, večkrat se sesuje.
Vključenost učencev	Učenci so zelo motivirani za uporabo aplikacije.	Učenci uporabljajo aplikacijo v skladu z navodili.	Učenci rabe aplikacije dojemajo kot »dodatno šolsko delo« in pogosto zatajajo k aktivnostim, ki niso povezane z njihovo nalogo.	Učenci se izogibajo uporabi aplikacije, se pritožujejo, kadar jo morajo uporabiti.
Deljenje	Rezultati oz. izdelki učencev so shranjeni v aplikaciji, učitelj jih lahko izvozi.	Rezultati oz. izdelki učencev so shranjeni v aplikaciji, vendar z omejeno možnostjo izvoza podatkov, lahko celo zahtevajo uporabo zaslonskih slik.	Arhiviran je le del rezultatov oz. izdelkov učencev.	Rezultati oziroma povzetek dejavnosti učencev se ne shranjujejo.
Uspešnost učencev	Ob uporabi aplikacije učenci izkazujejo izjemen napredek.	Ob uporabi aplikacije učenci izkazujejo zadovoljiv napredek.	Ob uporabi aplikacije učenci izkazujejo minimalen napredek.	Ob uporabi aplikacije ni dokazov za napredek učencev.

Prevedla in priredila: Maja Vičič Krabonja

Varnost in omejitve: Prirejeno po:

<https://static.squarespace.com/static/50eca855e4b0939ae8bb12d9/50ecb58ee4b0b16f176a9e7d/50ecb593e4b0b16f176aa974/1330908312793/Vincent-App-Rubric.pdf> in
http://www.ipads4teaching.net/uploads/3/9/2/2/392267/walker_rubric_2012.pdf

Aplikacija: Canva

Namen: Orodje za grafi no oblikovanje

Deluje na operacijskih sistemih: Windows, Mac

		DA	NE	N/A
Povezava z učnim načrtom	Ali aplikacija omogoča aktivnosti za doseganje ciljev in razvijanje zmožnosti v skladu z učnim načrtom?	●		
Avtentičnost	Ali aplikacija omogoča avtentično učenje oz. reševanje problemov?	●		
Povratna informacija	Ali je povratna informacija specifična, individualna, ki omogoča izboljšanje dosežkov učencev?		●	
Diferenciacija	Ali aplikacija omogoča prilagajanje nastavitev v skladu s potrebami učencev?			●
Sodelovanje	Ali aplikacija omogoča sodelovanje na daljavo v realnem času?	●		
Prijaznost do uporabnika	Lahko učenci aplikacijo samostojno zaženejo in uporabljajo?	●		
Motivacija učencev	So učenci motivirani za uporabo aplikacije in jo pogosto sami izberejo za delo?			●
Poročilo	Je poročilo o rezultatih na voljo v elektronski obliki tako za učence kot za učitelja?		●	
Navodila	Ali aplikacija vključuje uporabna navodila, napisana na nivoju učencev?	●		
Podpora	Je na voljo spletna stran, ki zagotavlja dodatne uporabne informacije? Vključuje različne oblike navodil, npr. besedilo, video, zvočni posnetki... ?	●		
Navigacija	Je navigacija z dotikom zaslona učinkovita?	●		

Kateri nivo Bloomove taksonomije naslavlja? – poznavanje – razumevanje – uporaba – analiza – evalvacija – **ustvarjanje**

Kateri nivo uporabe tehnologije omogoča? zamenjava – obogatitev – sprememba – **redefinicija**

Varnost in omejitve:

Prirejeno po:

- http://www.ipads4teaching.net/uploads/3/9/2/2/392267/evalipad_content.pdf

- http://www.ipads4teaching.net/uploads/3/9/2/2/392267/evalipad_creation.pdf

Prevedla in priredila: Maja Vičič Krabonja

Aplikacija: Canva

Namen: Orodja za grafi no oblikovanje

<p>Namen in relevantnost</p> <ul style="list-style-type: none"><input checked="" type="checkbox"/> Ali aplikacija ustreza mojim potrebam kot učitelja? <p>Ustreznost</p> <ul style="list-style-type: none"><input checked="" type="checkbox"/> Omogoča doseganje načrtovanih ciljev in razvijanje zastavljenih kompetenc?<input checked="" type="checkbox"/> Je povezana z učnim načrtom?<input checked="" type="checkbox"/> Je primerna za moje učence? <p>Pedagogika</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Zagotavlja primerno in takojšnjo povratno informacijo?<input checked="" type="checkbox"/> Podpira višje miselne procese?<input checked="" type="checkbox"/> Zagotavlja avtentično izkušnjo?<input checked="" type="checkbox"/> Omogoča sodelovanje?<input checked="" type="checkbox"/> Motivira učence za uporabo? <p>Personalizacija</p> <ul style="list-style-type: none"><input checked="" type="checkbox"/> Zahteva ustvarjanje uporabniškega računa za učence?<input checked="" type="checkbox"/> Ponuja razlino izkušnjo glede na interese učencev?<input type="checkbox"/> Omogoča diferenciacijo in prilagajanje učenja? <p>Deljenje</p> <ul style="list-style-type: none"><input checked="" type="checkbox"/> Lahko delo izvozimo ali delimo na družabnih omrežjih?<input checked="" type="checkbox"/> Lahko kot učitelj dostopam do poročil o aktivnostih učencev?<input checked="" type="checkbox"/> Se rezultati oz. izdelki shranjujejo v oblaku? <p>Enostavnost uporabe</p> <ul style="list-style-type: none"><input checked="" type="checkbox"/> Je aplikacija kvalitetno in privlačno oblikovana?<input checked="" type="checkbox"/> Je navigacija logična in enostavna?<input checked="" type="checkbox"/> Ali aplikacija ponuja intuitivno podoro?	<p>Osební podatki</p> <ul style="list-style-type: none"><input checked="" type="checkbox"/> Ima aplikacija ustrezno politiko zasebnosti?<input checked="" type="checkbox"/> So podatki učencev zavarovani pred deljenjem?<input checked="" type="checkbox"/> So podatki učencev odgovorno shrajeni in obravnavani? <p>Primernost</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Je aplikacija brezplačna?<input type="checkbox"/> Je cena aplikacije primerna, sprejemljiva?<input type="checkbox"/> Je uporaba te aplikacije možna na napravah in mrežju naše šole?<input checked="" type="checkbox"/> Je velikost aplikacije ustrezna (za naše naprave)?<input type="checkbox"/> Je zagotovljena didaktična podpora?<input checked="" type="checkbox"/> Je aplikacija pogosto nadgrajena? <p>Dostopnost</p> <ul style="list-style-type: none"><input checked="" type="checkbox"/> Ali aplikacija deluje na operacijskih sistemih, ki jih uporabljamo?<input checked="" type="checkbox"/> Je primerna za slovenske učence?<input type="checkbox"/> Je potrebna jezikovna podpora? Je na voljo?
--	---

Prirejeno po: <https://www.curriculumpathways.com/portal/home/welcome/pdfs/MobileLearningAppChecklist.pdf>

Prevedla in priredila: Maja Vičič Krabonja

Aplikacija: [Canva](#)

Namen: [Orodje za grafično oblikovanje](#)

Deluje na operacijskih sistemih: [Windows](#), [Mac](#)

Zavzetost za učenje	0 = NE	1= deloma	2= DA
Ali tehnologija omogoča učencem, da se osrdotočijo na nalogo (dejavnost, cilje) s čim manj motnjami?		●	
Ali tehnologija motivira učence, da začeno učni proces (učenje)?			●
Ali tehnologija omogoča spremembo v obnašanju učencev (postanejo aktivni udeleženci socialnega učenja)?			●
Dvig učnih ciljev			
Ali tehnologija omogoča učencem da razvijajo (ali pokažejo) boljše razumevanje učnih ciljev ali vsebine (z uporabo višjih mislenih procesov)?		●	
Ali tehnologija omogoča boljše, lažje, enostavnejše razumevanje konceptov in idej? (diferenciranje, individualizacija...)			●
Ali tehnologija učencem omogoča, da pokažejo svoje razumevanje učnih ciljev na način, ki z uporabo tradicionalnih orodij ni mogoč?		●	
Razširjanje učnih ciljev			
Ali tehnologija ustvarja priložnosti za učenje izven tipičnega šolskega dne?			●
Ali lahko tehnologija ustvarja most med učenčevim šolskim delom in realnimi življenjskimi situacijami?			●
Lahko uporaba tehnologije pomaga učencem pri razvijanju spretnosti, ki jih potrebujejo v vsakodnevnem življenju?			●
Rezultati			
13 – 18 točk	Aplikacija (ali spletna stran) ima velik potencial		
7 – 12 točk	Poprečen potencial		
6 točk ali manj	Nizek potencial		

Prirejeno po <https://www.tripleeframework.com/triple-e-printable-rubric-for-app-evaluation.html>

Prevedla in priredila: Maja Vičič Krabonja

Aplikacija: Canva

Namen: Orodje za grafi no oblikovanje


- Uporaba aplikacije je povezana z namenom in potrebami učencev.
- V aplikaciji so na voljo navodila.
- Vsebina je ustrezna za učence.
- Informacije so brez napak, zanesljive.
- Vsebina se da izvoziti, kopirati alil natisniti.
- Natavitve in vsebina aplikacije se lahko prilagodijo potrebam učencev.
- Prilagojeno vsebino je mogoče prenesti na druge naprave.
- Ohrani se zgodovina aktivnosti učencev v aplikaciji.
- Oblika aplikacije je funkcionalna in vizualno privlačna.
- Učenci lahko kadarkoli zapustijo aplikacijo, ne da bi izgubili svoje delo, napredek.
- Aplikacija je zastoj.
- Uporaba aplikacije ne zahteva dodatnih inštalacij.
- Aplikacija se hitro naloži in je stabilna.
- Aplikacija ne vsebuje reklam in oglasov.
- Aplikacija je bila posodobljena v zadnjih šestih mesecih.
- Aplikacija spodbuja kreativnost in domišljijo.
- Aplikacija zagotavlja priložnosti za razvijanje višjih miselnih procesov.
- Aplikacija momogoča sodelovanje in deljenje idej.
- Aplikacija zaotavlja uporabno povratno informacijo.

Prirejeno po

https://static.squarespace.com/static/50eca855e4b0939ae8bb12d9/50ecb58ee4b0b16f176a9e7d/50ecb593e4b0b16f176aa976/1330884481041/Vincent_App_Checklist.pdf

Aplikacija: Canva

Namen: Orodje za grafi no oblikovanje

	Aplikacija popolnoma ustreza	Aplikacija je primerna	Aplikacija ni ustrezna	komentar
Povezanost z učnim načrtom (in standardi)	Aplikacija je povezana z vsebinami in cilji učnega načrta.	Aplikacija je deloma povezana z vsebinami in cilji učnega načrta.	Aplikacija ni povezana z vsebinami in cilji učnega načrta.	

Prevedla in priredila: Maja Vičič Krabonja

V sklopu u nega na rta nam ta aplikacija omogo i dose i cilj: " pridobivajo temeljna znanja, spretnosti in navade za u inkovito ter uspešno uporabo sodobne ra unalnike tehnologije za zadovoljevanje svojih in družbenih potreb"

Raznolikost	Vsebina je naključna, vsaka igra je nova, drugačna.	Aplikacija ima več nivojev, učenci bodo prepoznali igro, ki so jo že igrali.	Aplikacija deluje le na enem nivoju, ponavlja se ista vsebina.	Canva omogoča tudi uporabo AI funkcij, ki so lahko naključne.
Motivacija	Učencem bo aplikacija zelo všeč.	Učencem bo aplikacija verjetno všeč.	Učenci pri uporabi aplikacije ne bodo uživali.	Canva ima že pripravljene nekatere primere posnetkov oz. videov in ima veliko možnih dodatkov kot so različne grafike.
Težavnost	Aplikacija bo ustrezala različnim skupinam v razredu.	Aplikacija ima več kot eno težavnostno stopnjo.	Aplikacija ima le en težavnostni nivo.	Učenci imajo ustrezno diferencirane naloge potem ko aplikacija ustreza za vsako skupino, ki opravlja te naloge.
Ustreznost	Učenci potrebujejo to vsebino.	Aplikacija je zabavna, toda ne nujno potrebna.	Učenci ne potrebujejo te vsebine.	Učenci jo potrebujejo tako za uresničitev njihovih ciljev kot tudi v življenjskih situacijah npr. video za valet ali video za maturantski ples.
Operacijski sistem ustreza šolski opremi	Aplikacija deluje na obstoječi opremi.	Aplikacija bo delovala na delu opreme, ki jo uporabljamo v šoli.	Aplikacija ne ustreza uporabi na šolski tehnologiji.	Deluje na Windowsih
Akademsko vrednost	Aplikacija je zelo akademska, podpira resno učenje.	Aplikacija ni znanstvena, vendar ima določeno učno vrednost.	Aplikacija je simpatična in zabavna, a nima večje akademske vrednosti.	Canva nima specifičnih funkcij, ki bi jih uporabljali strokovnjaki na področju urejanja posnetkov. Je enostavna in zabavna za uporabo, saj ima že pripravljene predloge in zabavne dodatke.
Povratna informacija	Na osnovi povratne informacije učenci ali ponovijo aktivnost ali pa dobijo navodila za nadaljnje učenje.	Povratna informacija je v smislu pravilno/nepravilno, nakar se igra nadaljuje.	Povratne informacije ni.	Aplikacije ne poda odziva kot so: to je pravilno opravljeno ali nepravilno opravljeno. Posameznik ustvarja po svojem okusu.
Različni načini igre	Aplikacija omogoča različne načine igranja, ki ustrezajo različnim potrebam.	Aplikacija omogoča le igranje v skupinah.	Aplikacija omogoča le individualno igranje.	

Prيرهeno po: https://www.iss.k12.nc.us/cms/lib/NC01000579/Centricity/Domain/1675/Selection_Scoring_Rubic_eSkills_Learning.pdf