

## Aplikacija: Slikar

Namen: Urejanje rastrske grafike

Deluje na operacijskih sistemih: Deluje na vseh OS

	4	3	2	1
<b>Relevantnost</b>	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.
<b>Prilagajanje</b>	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.
<b>Povratna informacija</b>	Učenci prejmejo specifično, individualno povratno informacijo.	Učenci prejmejo povratno informacijo.	Učenci dobijo omejeno povratno informacijo.	Učenci ne dobijo povratne informacije.
<b>Miselni procesi</b>	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.
<b>Uporabnost</b>	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.
<b>Vključenost učencev</b>	Učenci so zelo motivirani za uporabo aplikacije.	Učenci uporabljajo aplikacijo v skladu z navodili.	Učenci rabe aplikacije dojemajo kot »dodatno šolsko delo« in pogosto zatavajo k aktivnostim, ki niso povezane z njihovo nalogo.	Učenci se izogibajo uporabi aplikacije, se pritožujejo, kadar jo morajo uporabiti.
<b>Deljenje</b>	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.
<b>Uspešnost učencev</b>	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.

**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](http://www.ipads4teaching.net/uploads/3/9/2/2/392267/walker_rubric_2012.pdf)

**Aplikacija:** Slikar

**Namen:** Urejanje rastrske grafike

**Deluje na operacijskih sistemih:** Deluje na vseh OS

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

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_content.pdf)

- [http://www.ipads4teaching.net/uploads/3/9/2/2/392267/evalipad\\_creation.pdf](http://www.ipads4teaching.net/uploads/3/9/2/2/392267/evalipad_creation.pdf)

Prevedla in priredila: Maja Vičič Krabonja

## Aplikacija: Slikar

Namen: Urejanje rastrske grafike

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

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

Prevedla in priredila: Maja Vičič Krabonja

**Aplikacija: Slikar**

**Namen: Urejanje rastrske grafike**

**Deluje na operacijskih sistemih: Deluje na vseh OS**

<b>Zavzetost za učenje</b>		<b>0 = NE</b>	<b>1= deloma</b>	<b>2= DA</b>
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)?				
<b>Dvig učnih ciljev</b>				
Ali tehnologija omogoča učencem da razvijajo (ali pokažejo) boljše razumevanje učnih ciljev ali vsebine (z uporabo višjih misleniih 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?				
<b>Razširjanje učnih ciljev</b>				
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 vsakodnevem življenju?				
<b>Rezultati</b>				
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: Slikar

### Namen: Urejanje rastrske grafike

- 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](https://static.squarespace.com/static/50eca855e4b0939ae8bb12d9/50ecb58ee4b0b16f176a9e7d/50ecb593e4b0b16f176aa976/1330884481041/Vincent_App_Checklist.pdf)

## Aplikacija: Slikar

### Namen: Urejanje rastrske grafike

	<b>Aplikacija popolnoma ustreza</b>	<b>Aplikacija je primerna</b>	<b>Aplikacija ni ustrezna</b>	<b>komentar</b>
<b>Povezanost z učnim načrtom (in standardi)</b>	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.	Glede na cilj v učnem načrtu, ki zahteva urejanje rastrske grafike, je aplikacija Slikar precej omejena.

Prevedla in priredila: Maja Vičič Krabonja

<b>Raznolikost</b>	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.	Aplikacija Slikar je precej omejena, vsebuje le enostavne funkcije.
<b>Motivacija</b>	Učencem bo aplikacija zelo všeč.	Učencem bo aplikacija verjetno všeč.	Učenci pri uporabi aplikacije ne bodo uživali.	Aplikacija Slikar je preveč preprosta.
<b>Težavnost</b>	Aplikacija bo ustrezala različnim skupinam v razredu.	Aplikacija ima več kot eno težavnostno stopnjo.	Aplikacija ima le en težavnostni nivo.	Aplikacija Slikar je preveč preprosta
<b>Ustreznost</b>	Učenci potrebujejo to vsebino.	Aplikacija je zabavna, toda ne nujno potrebna.	Učenci ne potrebujejo te vsebine.	Vseeno so v aplikaciji predstavljene osnovne funkcije za obdelavo.
<b>Operacijski sistem ustreza šolski opremi</b>	Aplikacija deluje na obstoječi opremi.	Aplikacija bo delovala na delu opreme, ki jo uporabljamo v šoli.	Aplikacija ne ustreza uporabi na šolski tehnologiji.	Aplikacija deluje na vseh operacijskih sistemih.
<b>Akademsko vrednost</b>	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.	Slikar je preveč enostaven za doseganje željenih ciljev urejanja rastrske slike. Osnovne funkcije, ki so vgrajene, niso dovolj.
<b>Povratna informacija</b>	Na osnovi povratne informacije učenci ali ponovijo aktivnost ali pa dobijo navodila za nadaljnje učenje.	Povratna informacija je v smislu pravilno/neppravilno, nakar se igra nadaljuje.	Povratne informacije ni.	Kar bo soremenjeno na sliki bo takoj vidno, učenec pa se bo sam odločil ali je to v redu ali ne.
<b>Različni načini igre</b>	Aplikacija omogoča različne načine igranja, ki ustrezajo različnih potrebam.	Aplikacija omogoča le igranje v skupinah.	Aplikacija omogoča le individualno igranje.	V večini primerov individualno obdelujejo slike (vsak svojo).

Prيرهeno po: [https://www.iss.k12.nc.us/cms/lib/NC01000579/Centricity/Domain/1675/Selection\\_Scoring\\_Rubic\\_eSkills\\_Learning.pdf](https://www.iss.k12.nc.us/cms/lib/NC01000579/Centricity/Domain/1675/Selection_Scoring_Rubic_eSkills_Learning.pdf)

## Aplikacija: PHOTOSCAPE X

Namen: Urejanje rastrske grafike

Deluje na operacijskih sistemih: Deluje na vseh OS

	4	3	2	1
<b>Relevantnost</b>	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.
<b>Prilagajanje</b>	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.
<b>Povratna informacija</b>	Učenci prejmejo specifično, individualno povratno informacijo.	Učenci prejmejo povratno informacijo.	Učenci dobijo omejeno povratno informacijo.	Učenci ne dobijo povratne informacije.
<b>Miselni procesi</b>	Aplikacija spodbuja uporabo višjih miselnih procesov, vključno z ustvarjanjem, evalvacijo in anallizo.	Aplikacija omogoča uporabo višjih miselnih procesov, vključno z ustvarjanjem, evalvacijo in anallizo.	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.
<b>Uporabnost</b>	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.
<b>Vključenost učencev</b>	Učenci so zelo motivirani za uporabo aplikacije.	Učenci uporabljajo aplikacijo v skladu z navodili.	Učenci rabo aplikacije dojemajo kot »dodatno šolsko delo« in pogosto zatavajo k aktivnostim, ki niso povezane z njihovo nalogo.	Učenci se izogibajo uporabi aplikacije, se pritožujejo, kadar jo morajo uporabiti.
<b>Deljenje</b>	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, laho celo zahtevajo uporabo zaslonskih slik.	Arhiviran je le del rezultatov oz. izdelkov učencev.	Rezultati oziroma povzetek dejavnosti učencev se ne shranjujejo.
<b>Uspešnost učencev</b>	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 idokazov za napredek učencev.












**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](http://www.ipads4teaching.net/uploads/3/9/2/2/392267/walker_rubric_2012.pdf)

**Aplikacija:** PHOTOSCAPE X

**Namen:** Urejanje rastrske grafike

**Deluje na operacijskih sistemih:** Deluje na vseh OS

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

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_content.pdf)

- [http://www.ipads4teaching.net/uploads/3/9/2/2/392267/evalipad\\_creation.pdf](http://www.ipads4teaching.net/uploads/3/9/2/2/392267/evalipad_creation.pdf)

Prevedla in priredila: Maja Vičič Krabonja



## Aplikacija: PHOTOSCAPE X

Namen: Urejanje rastrske grafike

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

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

Prevedla in priredila: Maja Vičič Krabonja

## Aplikacija: PHOTOSCAPE X

Namen: Urejanje rastrske grafike

Deluje na operacijskih sistemih: Deluje na vseh OS

Zavzetost za učenje	0 = NE	1= deloma	2= DA
Ali tehnologija omogoča učencem, da se osrdotočijo na nalogo (dejavnost, cilje) s čim manj motnjami?			<input type="checkbox"/>
Ali tehnologija motivira učence, da začeno učni proces (učenje)?			<input type="checkbox"/>
Ali tehnologija omogoča spremembo v obnašanju učencev (postanejo aktivni udeleženci socialnega učenja)?			<input type="checkbox"/>
<b>Dvig učnih ciljev</b>			
Ali tehnologija omogoča učencem da razvijajo (ali pokažejo) boljše razumevanje učnih ciljev ali vsebine (z uporabo višjih mislenih procesov)?			<input type="checkbox"/>
Ali tehnologija omogoča boljše, lažje, enostavnejše razumevanje konceptov in idej? (diferenciranje, individualizacija...)			<input type="checkbox"/>
Ali tehnologija učencem omogoča, da pokažejo svoje razumevanje učnih ciljev na način, ki z uporabo tradicionalnih orodij ni mogoč?			<input type="checkbox"/>
<b>Razširjanje učnih ciljev</b>			
Ali tehnologija ustvarja priložnosti za učenje izven tipičnega šolskega dne?			<input type="checkbox"/>
Ali lahko tehnologija ustvarja most med učenčevim šolskim delom in realnimi življenjskimi situacijami?			<input type="checkbox"/>
Lahko uporaba tehnologije pomaga učencem pri razvijanju spretnosti, ki jih potrebujejo v vsakodnevem življenju?		<input type="checkbox"/>	
<b>Rezultati</b>			
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: PHOTOSCAPE X

### Namen:Urejanje rastrske grafike

- 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. ~ DELNO
- 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](https://static.squarespace.com/static/50eca855e4b0939ae8bb12d9/50ecb58ee4b0b16f176a9e7d/50ecb593e4b0b16f176aa976/1330884481041/Vincent_App_Checklist.pdf)

## Aplikacija: PHOTOSCAPE X

### Namen:Urejanje rastrske grafike

	Aplikacija popolnoma ustreza	Aplikacija je primerna	Aplikacija ni ustrezna	komentar
<b>Povezanost z učnim načrtom (in standardi)</b>	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.	Za doseganja cilja, ki je povezan z obdelavo rastrske grafike, je primerna.

Prevedla in priredila: Maja Vičič Krabonja

<b>Raznolikost</b>	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.	Primerna je za učence, ki niso tako zainteresirani. Tako lahko uporabljajo le osnovne funkcije. Za tiste bolj ambiciozne pa v aplikaciji obstajajo tudi drugi filtri za uporabo, ki so bolj kompleksni
<b>Motivacija</b>	Učencem bo aplikacija zelo všeč.	Učencem bo aplikacija verjetno všeč.	Učenci pri uporabi aplikacije ne bodo uživali.	Učencem bo aplikacija všeč, saj je dovolj enostavna, a tudi dovolj kompleksna, da ne bo preenostavna.
<b>Težavnost</b>	Aplikacija bo ustrezala različnim skupinam v razredu.	Aplikacija ima več kot eno težavnostno stopnjo.	Aplikacija ima le en težavnostni nivo.	Primerna je za učence, ki niso tako zainteresirani. Tako lahko uporabljajo le osnovne funkcije. Za tiste bolj ambiciozne pa v aplikaciji obstajajo tudi drugi filtri za uporabo, ki so bolj kompleksni
<b>Ustreznost</b>	Učenci potrebujejo to vsebino.	Aplikacija je zabavna, toda ne nujno potrebna.	Učenci ne potrebujejo te vsebine.	Za učence je pomembno, da so seznanjeni (in to tudi 'obvladajo') z urejanje digitalne grafike, kamor spada tudi rastrska
<b>Operacijski sistem ustreza šolski opremi</b>	Aplikacija deluje na obstoječi opremi.	Aplikacija bo delovala na delu opreme, ki jo uporabljamo v šoli.	Aplikacija ne ustreza uporabi na šolski tehnologiji.	Aplikacija deluje na vseh operacijskih sistemih.
<b>Akademsko vrednost</b>	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.	Aplikacija ima vgrajene vse potrebne funkcije, s katerimi morajo biti učenci seznanjeni, tako da znajo urejati dano rastrsko sliko
<b>Povratna informacija</b>	Na osnovi povratne informacije učenci ali ponovijo aktivnost ali pa dobijo navodila za nadaljnje učenje.	Povratna informacija je v smislu pravilno/neppravilno, nakar se igra nadaljuje.	Povratne informacije ni.	S povratno informacijo, npr. kako obrežemo sliko, bo učenec takoj seznanjen, saj se bo slika spremenila. Presoditi pa more sam ali je to v redu ali bi mogoče to naredil kako drugače.
<b>Različni načini igre</b>	Aplikacija omogoča različne načine igranja, ki ustrezajo različnih potrebam.	Aplikacija omogoča le igranje v skupinah.	Aplikacija omogoča le individualno igranje.	V večini primerov individualno obdelujejo slike (vsak svojo).

Prيرهeno po: [https://www.iss.k12.nc.us/cms/lib/NC01000579/Centricity/Domain/1675/Selection\\_Scoring\\_Rubic\\_eSkills\\_Learning.pdf](https://www.iss.k12.nc.us/cms/lib/NC01000579/Centricity/Domain/1675/Selection_Scoring_Rubic_eSkills_Learning.pdf)

## Aplikacija: GIMP (GNI Image Manipulation Program)

Namen: Urejanje rastrske grafike

Deluje na operacijskih sistemih: Deluje na vseh OS

	4	3	2	1
<b>Relevantnost</b>	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.
<b>Prilagajanje</b>	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.
<b>Povratna informacija</b>	Učenci prejmejo specifično, individualno povratno informacijo.	Učenci prejmejo povratno informacijo.	Učenci dobijo omejeno povratno informacijo.	Učenci ne dobijo povratne informacije.
<b>Miselni procesi</b>	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.
<b>Uporabnost</b>	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.
<b>Vključenost učencev</b>	Učenci so zelo motivirani za uporabo aplikacije.	Učenci uporabljajo aplikacijo v skladu z navodili.	Učenci rabe aplikacije dojemajo kot »dodatno šolsko delo« in pogosto zatavajo k aktivnostim, ki niso povezane z njihovo nalogo.	Učenci se izogibajo uporabi aplikacije, se pritožujejo, kadar jo morajo uporabiti.
<b>Deljenje</b>	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.
<b>Uspešnost učencev</b>	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 idokazov za napredek učencev.

**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](http://www.ipads4teaching.net/uploads/3/9/2/2/392267/walker_rubric_2012.pdf)

**Aplikacija:** GIMP (GNI Image Manipulation Program)

**Namen:** Urejanje rastrske grafike

**Deluje na operacijskih sistemih:** Deluje na vseh OS

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

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_content.pdf)

- [http://www.ipads4teaching.net/uploads/3/9/2/2/392267/evalipad\\_creation.pdf](http://www.ipads4teaching.net/uploads/3/9/2/2/392267/evalipad_creation.pdf)

Prevedla in priredila: Maja Vičič Krabonja

## Aplikacija: GIMP (GNU Image Manipulation Program)

Namen: Urejanje rastrske grafike

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











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

Prevedla in priredila: Maja Vičič Krabonja

**Aplikacija:** GIMP (GNI Image Manipulation Program)

**Namen:** Urejanje rastrske grafike

**Deluje na operacijskih sistemih:** Deluje na vseh OS

<b>Zavzetost za učenje</b>		<b>0 = NE</b>	<b>1= deloma</b>	<b>2= DA</b>
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)?				
<b>Dvig učnih ciljev</b>				
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?				
<b>Razširjanje učnih ciljev</b>				
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 vsakodnevem življenju?				
<b>Rezultati</b>				
13 – 18 točk	Aplikacija (ali spletna stran) ima velik potencial			
 7 – 12 točk	<b>Poprečen potencial</b>			
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: GIMP (GNI Image Manipulation Program)

### Namen: Urejanje rastrske grafike

- 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.
- Nastavitve 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 zahteva uporabno povratno informacijo.

Prirejeno po

[https://static.squarespace.com/static/50eca855e4b0939ae8bb12d9/50ecb58ee4b0b16f176a9e7d/50ecb593e4b0b16f176aa976/1330884481041/Vincent\\_App\\_Checklist.pdf](https://static.squarespace.com/static/50eca855e4b0939ae8bb12d9/50ecb58ee4b0b16f176a9e7d/50ecb593e4b0b16f176aa976/1330884481041/Vincent_App_Checklist.pdf)

## Aplikacija: GIMP (GNI Image Manipulation Program)

### Namen: Urejanje rastrske grafike

	Aplikacija popolnoma ustreza	Aplikacija je primerna	Aplikacija ni ustrezna	komentar
<b>Povezanost z učnim načrtom (in standardi)</b>	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.	Za doseganja cilja, ki je povezan z obdelavo rastrske grafike, je primerna, a nekoliko zahtevnejša.

Prevedla in priredila: Maja Vičič Krabonja

<b>Raznolikost</b>	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.	Vsaka funkcija ima svojo lastnost in vpliv na sliko.
<b>Motivacija</b>	Učencem bo aplikacija zelo všeč.	Učencem bo aplikacija verjetno všeč.	Učenci pri uporabi aplikacije ne bodo uživali.	Za učence je ta aplikacije prezahtena za uporabo.
<b>Težavnost</b>	Aplikacija bo ustrezala različnim skupinam v razredu.	Aplikacija ima več kot eno težavnostno stopnjo.	Aplikacija ima le en težavnostni nivo.	Glede na to, da je aplikacija pri nekaterih funkcijah res zahtevna, je lahko celo primerna za bolj ambiciozne
<b>Ustreznost</b>	Učenci potrebujejo to vsebino.	Aplikacija je zabavna, toda ne nujno potrebna.	Učenci ne potrebujejo te vsebine.	Za učence je ta aplikacije prezahtena za uporabo.
<b>Operacijski sistem ustreza šolski opremi</b>	Aplikacija deluje na obstoječi opremi.	Aplikacija bo delovala na delu opreme, ki jo uporabljamo v šoli.	Aplikacija ne ustreza uporabi na šolski tehnologiji.	Aplikacija deluje na vsakem operacijskem sistemu
<b>Akademsko vrednost</b>	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.	Aplikacijo pred imetjem lastnosti akademske aplikacije zavira prevelika zahtevnost uporabe.
<b>Povratna informacija</b>	Na osnovi povratne informacije učenci ali ponovijo aktivnost ali pa dobijo navodila za nadaljnje učenje.	Povratna informacija je v smislu pravilno/neppravilno, nakar se igra nadaljuje.	Povratne informacija ni.	S povratno informacijo, npr. kako obrežemo sliko, bo učenec takoj seznanjen, saj se bo slika spremenila. Presoditi pa more sam ali je to v redu ali bi mogoče to naredil kako drugače.
<b>Različni načini igre</b>	Aplikacija omogoča različne načine igranja, ki ustrezajo različnih potrebam.	Aplikacija omogoča le igranje v skupinah.	Aplikacija omogoča le individualno igranje.	V večini primerov individualno obdelujejo slike (vsak svojo).

Prirejeno po: [https://www.iss.k12.nc.us/cms/lib/NC01000579/Centricity/Domain/1675/Selection\\_Scoring\\_Rubic\\_eSkills\\_Learning.pdf](https://www.iss.k12.nc.us/cms/lib/NC01000579/Centricity/Domain/1675/Selection_Scoring_Rubic_eSkills_Learning.pdf)

## Aplikacija: Pixlr Editor

Namen: Urejanje rastrske grafike

Deluje na operacijskih sistemih: Deluje na vseh OS

	4	3	2	1
<b>Relevantnost</b>	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.
<b>Prilagajanje</b>	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.
<b>Povratna informacija</b>	Učenci prejmejo specifično, individualno povratno informacijo.	Učenci prejmejo povratno informacijo.	Učenci dobijo omejeno povratno informacijo.	Učenci ne dobijo povratne informacije.
<b>Miselni procesi</b>	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.
<b>Uporabnost</b>	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.
<b>Vključenost učencev</b>	Učenci so zelo motivirani za uporabo aplikacije.	Učenci uporabljajo aplikacijo v skladu z navodili.	Učenci rabo aplikacije dojemajo kot »dodatno šolsko delo« in pogosto zatavajo k aktivnostim, ki niso povezane z njihovo nalogo.	Učenci se izogibajo uporabi aplikacije, se pritožujejo, kadar jo morajo uporabiti.
<b>Deljenje</b>	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.
<b>Uspešnost učencev</b>	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 idokazov za napredek učencev.

**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](http://www.ipads4teaching.net/uploads/3/9/2/2/392267/walker_rubric_2012.pdf)

**Aplikacija:** Pixlr Editor

**Namen:** Urejanje rastrske grafike

**Deluje na operacijskih sistemih:** Deluje na vseh OS

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

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

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

**Varnost in omejitve:** Aplikacija je varna, ima pa plačljivo verzijo kar je lahko omejitvev.

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_content.pdf)  
- [http://www.ipads4teaching.net/uploads/3/9/2/2/392267/evalipad\\_creation.pdf](http://www.ipads4teaching.net/uploads/3/9/2/2/392267/evalipad_creation.pdf)

Prevedla in priredila: Maja Vičič Krabonja

## Aplikacija: Pixlr Editor

Namen: Urejanje rastrske grafike

<p><b>Namen in relevantnost</b></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Ali aplikacija ustreza mojim potrebam kot učitelja?</p> <p><b>Ustreznost</b></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Omogoča doseganje načrtovanih ciljev in razvijanje zastavljenih kompetenc?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Je povezana z učnim načrtom?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Je primerna za moje učence?</p> <p><b>Pedagogika</b></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Zagotavlja primerno in takojšnjo povratno informacijo?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Podpira višje miselne procese?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Zagotavlja avtentično izkušnjo?</p> <p><input type="checkbox"/> Omogoča sodelovanje?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Motivira učence za uporabo?</p> <p><b>Personalizacija</b></p> <p><input type="checkbox"/> Zahteva ustvarjanje uporabniškega računa za učence?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Ponuja razlino izkušnjo glede na interese učencev?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Omogoča diferenciacijo in prilagajanje učenja?</p> <p><b>Deljenje</b></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Lahko delo izvozimo ali delimo na družabnih omrežjih?</p> <p><input type="checkbox"/> Lahko kot učitelj dostopam do poročil o aktivnostih učencev?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Se rezultati oz. izdelki shranjujejo v oblaku?</p> <p><b>Enostavnost uporabe</b></p> <p><input type="checkbox"/> Je aplikacija kvalitetno in privlačno oblikovana?</p> <p><input type="checkbox"/> Je navigacija logična in enostavna?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Ali aplikacija ponuja intuitivno podoro?</p>	<p><b>Osební podatki</b></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Ima aplikacija ustrezno politiko zasebnosti?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> So podatki učencev zavarovani pred deljenjem?</p> <p><input type="checkbox"/> So podatki učencev odgovorno shrajeni in obravnavani?</p> <p><b>Primernost</b></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Je aplikacija brezplačna?</p> <p><input type="checkbox"/> Je cena aplikacije primerna, sprejemljiva?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Je uporaba te aplikacije možna na napravah in mrežju naše šole?</p> <p><input type="checkbox"/> Je velikost aplikacije ustrezna (za naše naprave)?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Je zagotovljena didaktična podpora?</p> <p><input type="checkbox"/> Je aplikacija pogosto nadgrajena?</p> <p><b>Dostopnost</b></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Ali aplikacija deluje na operacijskih sistemih, ki jih uporabljamo?</p> <p><input type="checkbox"/> Je primerna za slovenske učence?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Je potrebna jezikovna podpora? Je na voljo?</p>
---	---

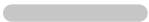





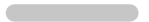


Prirejeno po: <https://www.curriculumpathways.com/portal/home/welcome/pdfs/MobileLearningAppChecklist.pdf>

Prevedla in priredila: Maja Vičič Krabonja

**Aplikacija:** Pixlr Editor

**Namen:** Urejanje rastrske grafike

**Deluje na operacijskih sistemih:** Deluje na vseh OS

<b>Zavzetost za učenje</b>		<b>0 = NE</b>	<b>1= deloma</b>	<b>2= DA</b>
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)?				
<b>Dvig učnih ciljev</b>				
Ali tehnologija omogoča učencem da razvijajo (ali pokažejo) boljše razumevanje učnih ciljev ali vsebine (z uporabo višjih misleniih procesov)?				
Ali tehnologija omogoča boljše, lažje, enostavnejše razumevanje konceptov in idej? (diferenciranje, individualizacija...)				
Ali tehnologija učencem omogoča, da pokažejo svoje razumevanjeučnih ciljev na način, ki z uporabo tradicionalnih orodij ni mogoč?				
<b>Razširjanje učnih ciljev</b>				
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?				
<b>Rezutati</b>				
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: Pixlr Editor

### Namen: Urejanje rastrske grafike

- 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](https://static.squarespace.com/static/50eca855e4b0939ae8bb12d9/50ecb58ee4b0b16f176a9e7d/50ecb593e4b0b16f176aa976/1330884481041/Vincent_App_Checklist.pdf)

## Aplikacija: Pixlr Editor

### Namen: Urejanje rastrske grafike

	<b>Aplikacija popolnoma ustreza</b>	<b>Aplikacija je primerna</b>	<b>Aplikacija ni ustrezna</b>	<b>komentar</b>
<b>Povezanost z učnim načrtom (in standardi)</b>	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.	Za doseganja cilja, ki je povezan z obdelavo rastrske grafike, je primerna.

Prevedla in priredila: Maja Vičič Krabonja

<b>Raznolikost</b>	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.	Učenci lahko s pomočjo funkcij ustvarjajo na določenih nivojih.
<b>Motivacija</b>	Učencem bo aplikacija zelo všeč.	Učencem bo aplikacija verjetno všeč.	Učenci pri uporabi aplikacije ne bodo uživali.	Aplikacija je zanimiva za učence.
<b>Težavnost</b>	Aplikacija bo ustrezala različnim skupinam v razredu.	Aplikacija ima več kot eno težavnostno stopnjo.	Aplikacija ima le en težavnostni nivo.	V aplikaciji so vgrajene funkcije, ki so tudi nekoli zahtevnejše.
<b>Ustreznost</b>	Učenci potrebujejo to vsebino.	Aplikacija je zabavna, toda ne nujno potrebna.	Učenci ne potrebujejo te vsebine.	Kot vsebino iz učnega načrta je pomembno, da jo učenci usvojijo.
<b>Operacijski sistem ustreza šolski opremi</b>	Aplikacija deluje na obstoječi opremi.	Aplikacija bo delovala na delu opreme, ki jo uporabljamo v šoli.	Aplikacija ne ustreza uporabi na šolski tehnologiji.	Aplikacija je online, zato je tudi vsem sistemom dostopna.
<b>Akademsko vrednost</b>	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.	Za doseganja cilja, ki je povezan z obdelavo rastrske grafike, je primerna.
<b>Povratna informacija</b>	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.	S povratno informacijo, npr. kako obrežemo sliko, bo učenec takoj seznanjen, saj se bo slika spremenila. Presoditi pa more sam ali je to v redu ali bi mogoče to naredil kako drugače.
<b>Različni načini igre</b>	Aplikacija omogoča različne načine igranja, ki ustrezajo različnim potrebam.	Aplikacija omogoča le igranje v skupinah.	Aplikacija omogoča le individualno igranje.	V večini primerov individualno obdelujejo slike (vsak svojo).

Prيرهeno po: [https://www.iss.k12.nc.us/cms/lib/NC01000579/Centricity/Domain/1675/Selection\\_Scoring\\_Rubic\\_eSkills\\_Learning.pdf](https://www.iss.k12.nc.us/cms/lib/NC01000579/Centricity/Domain/1675/Selection_Scoring_Rubic_eSkills_Learning.pdf)