

**Aplikacija:** Calligra Gemini

**Namen:** Predstavitve

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

	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 nastavitve v skladu s potrebami učencev.	Aplikacija ponuja nekaj prilagodljivosti, ki omogoča spreminjanje vsebine in nastavitve v skladu s potrebami učencev.	Aplikacija ponuja omejeno prilagodljivost in zmožnost prilagajanja vsebine in nastavitve 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.

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

**Aplikacija:** Calligra Gemini

**Namen:** Predstavitve

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

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

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

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

**Varnost in omejitve:** Uporabnik lahko nastavi geslo za zaščito pred nepooblaščenim dostopom do svojih datotek ali celotnih dokumentov. Je pa potrebno paziti pri odpiranju sumljivih datotek. Omejitev je ta, da ta aplikacija ni dostopna na vseh operacijskih sistemih in da ne vsebuje vseh funkcij, ki jih ima npr. PowerPoint. Poleg tega ni prilagojena glede na uporabnika (ima malo funkcij) in ima omejene možnosti izvoza in deljenja predstavitev. Poleg tega pa ima tudi omejeno dokumentacijo in podporo.

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:** Calligra Gemini

**Namen:** Predstavitve

<p><b>Namen in relevantnost</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Ali aplikacija ustreza mojim potrebam kot učitelja? Da.</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? Da.</li><li><input type="checkbox"/> Je povezana z učnim načrtom? Da.</li><li><input type="checkbox"/> Je primerna za moje učence? Da.</li></ul> <p><b>Pedagogika</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Zagotavlja primerno in takojšnjo povratno informacijo? Ne.</li><li><input type="checkbox"/> Podpira višje miselne procese? Da.</li><li><input type="checkbox"/> Zagotavlja avtentično izkušnjo? Ne.</li><li><input type="checkbox"/> Omogoča sodelovanje? Ne.</li><li><input type="checkbox"/> Motivira učence za uporabo? Da.</li></ul> <p><b>Personalizacija</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Zahteva ustvarjanje uporabniškega računa za učence? Ne.</li><li><input type="checkbox"/> Ponuja razlino izkušnjo glede na interese učencev? Ne.</li><li><input type="checkbox"/> Omogoča diferenciacijo in prilagajanje učenja? Da.</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? Ne.</li><li><input type="checkbox"/> Lahko kot učitelj dostopam do poročil o aktivnostih učencev? Ne.</li><li><input type="checkbox"/> Se rezultati oz. izdelki shranjujejo v oblaku? Ne.</li></ul> <p><b>Enostavnost uporabe</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Je aplikacija kvalitetno in privlačno oblikovana? Da.</li><li><input type="checkbox"/> Je navigacija logična in enostavna? Da.</li><li><input type="checkbox"/> Ali aplikacija ponuja intuitivno podoro? Ne.</li></ul>	<p><b>Osební podatki</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Ima aplikacija ustrezno politiko zasebnosti? Da.</li><li><input type="checkbox"/> So podatki učencev zavarovani pred deljenjem? Da.</li><li><input type="checkbox"/> So podatki učencev odgovorno shrajeni in obravnavani? Da.</li></ul> <p><b>Primernost</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Je aplikacija brezplačna? Da.</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? Da, e imajo računalniki operacijski sistem Windows.</li><li><input type="checkbox"/> Je velikost aplikacije ustrezna (za naše naprave)? Da.</li><li><input type="checkbox"/> Je zagotovljena didaktična podpora? Ne.</li><li><input type="checkbox"/> Je aplikacija pogosto nadgrajena? Ne.</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? Da.</li><li><input type="checkbox"/> Je primerna za slovenske učence? Da.</li><li><input type="checkbox"/> Je potrebna jezikovna podpora? Je na voljo? Da. Ni na voljo v slovenšini.</li></ul>
--	--

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

Prevedla in priredila: Maja Vičič Krabonja

**Aplikacija:** Calligra Gemini

**Namen:** Predstavitve

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

<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?				2
Ali tehnologija motivira učence, da začeno učni proces (učenje)?		0		
Ali tehnologija omogoča spremembo v obnašanju učencev (postanejo aktivni udeleženci socialnega učenja)?		0		
<b>Dvig učnih ciljev</b>				
Ali tehnologija omogoča učencem da razvijajo (ali pokažejo) boljše razumevanje učnih ciljev ali vsebine (z uporabo višjih mislenih procesov)?			1	
Ali tehnologija omogoča boljše, lažje, enostavnejše razumevanje konceptov in idej? (diferenciranje, individualizacija...)				2
Ali tehnologija učencem omogoča, da pokažejo svoje razumevanje učnih ciljev na način, ki z uporabo tradicionalnih orodij ni mogoč?				2
<b>Razširjanje učnih ciljev</b>				
Ali tehnologija ustvarja priložnosti za učenje izven tipičnega šolskega dne?			1	
Ali lahko tehnologija ustvarja most med učenčevim šolskim delom in realnimi življenjskimi situacijami?			1	
Lahko uporaba tehnologije pomaga učencem pri razvijanju spretnosti, ki jih potrebujejo v vsakodnevnem življenju?				2
<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: Calligra Gemini

Namen: Predstavitev

- 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.
  - Nativitve 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: Calligra Gemini

Namen: Predstavitev

	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.	

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.	
<b>Motivacija</b>	Učencem bo aplikacija zelo všeč.	Učencem bo aplikacija verjetno všeč.	Učenci pri uporabi aplikacije ne bodo uživali.	
<b>Težavnost</b>	Aplikacija bo ustrezala različnim skupinam v razredu.	Aplikacija ima več kot eno težavnostno stopnjo.	Aplikacija ima le en težavnostni nivo.	
<b>Ustreznost</b>	Učenci potrebujejo to vsebino.	Aplikacija je zabavna, toda ne nujno potrebna.	Učenci ne potrebujejo te vsebine.	
<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.	
<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.	
<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.	
<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.	

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)