

Aplikacija: *Canva*

Namen: *izdelava predstavitev*

Deluje na operacijskih sistemih: *Windows, Android, iOS,...*

	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 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.
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.

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:

Namen:

Deluje na operacijskih sistemih:

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

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:

Namen:

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

Namen:

Deluje na operacijskih sistemih:

Zavzetost za učenje		0 = NE	1= deloma	2= DA
Ali tehnologija omogoča učencem, da se osrdotočijo na nalogo (dejavnost, cilje) s čim manj motnjami?			X	
Ali tehnologija motivira učence, da začnejo učni proces (učenje)?				X
Ali tehnologija omogoča spremembo v obnašanju učencev (postanejo aktivni udeleženci socialnega učenja)?				X
Dvig učnih ciljev				
Ali tehnologija omogoča učencem da razvijajo (ali pokažejo) boljše razumevanje učnih ciljev ali vsebine (z uporabo višjih mislenih procesov)?				X
Ali tehnologija omogoča boljše, lažje, enostavnejše razumevanje konceptov in idej? (diferenciranje, individualizacija...)			X	
Ali tehnologija učencem omogoča, da pokažejo svoje razumevanje učnih ciljev na način, ki z uporabo tradicionalnih orodij ni mogoč?				X
Razširjanje učnih ciljev				
Ali tehnologija ustvarja priložnosti za učenje izven tipičnega šolskega dne?				X
Ali lahko tehnologija ustvarja most med učenčevim šolskim delom in realnimi življenjskimi situacijami?			X	
Lahko uporaba tehnologije pomaga učencem pri razvijanju spretnosti, ki jih potrebujejo v vsakodnevnem življenju?				X
Rezultati				
13 – 18 točk	Aplikacija (ali spletna stran) ima velik potencial	16 točk		
7 – 12 točk	Poprečen potencial			
6 točk ali manj	Nizek potencial			

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

Prevedla in priredila: Maja Vičič Krabonja

Aplikacija:

Namen:

- ✗ 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. *v šolske namene*
- ✗ 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 omogoča sodelovanje in deljenje idej.
- ✗ Aplikacija zahteva uporabno povratno informacijo.

Prirejeno po

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

Aplikacija:

Namen:

	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

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