



arnes  
povezuje in znanje

dvig digitalne  
kompetentnosti

REPUBLIKA SLOVENIJA  
MINISTRSTVO ZA VZGOJO IN IZOBRAŽEVANJE

# Digitalna strategija

Izvedbeni načrt za razvijanje digitalne pismenosti  
učiteljev in učencev

Verzija	Datum
1	30. 9. 2022
2	21. 6. 2023

Brestanica, 21. 6. 2023

Ravnateljica:

Martina Ivačič

## KAZALO

### Vsebina

Kazalo slik .....	2
<b>Projekt Dvig digitalne kompetentnosti .....</b>	<b>3</b>
Ugotovljeni problemi in izzivi .....	3
Dejavnosti v projektu.....	3
Pričakovani rezultati .....	4
<b>Kaj je digitalna kompetenca? .....</b>	<b>4</b>
<b>Zakaj smo se vključili v projekt Dvig digitalnih kompetenc? .....</b>	<b>5</b>
<b>Analiza stanja (povzetek ugotovitev iz orodja za samoevalvacijo SELFIE):.....</b>	<b>5</b>
<b>Izbira razvojnih prioritet .....</b>	<b>6</b>
<b>Izvedbeni kurikulum .....</b>	<b>10</b>
<b>Pedagoško kolo .....</b>	<b>10</b>
<b>Vrednotenje aplikacij.....</b>	<b>11</b>

### Kazalo slik

Slika 1.....	4
Slika 2.....	10

# Projekt Dvig digitalne kompetentnosti

**Namen** projekta Dvig digitalne kompetentnosti je izboljšati kakovost in učinkovitost izobraževanja in usposabljanj ter spodbujati razvoj inovativnih učnih okolij in prožnih oblik učenja, ki bodo prispevali k dvigu digitalnih kompetenc vodstvenih in strokovnih delavcev, otrok, učencev in dijakov.

**Cilj** projekta je razvoj prožnejših oblik učenja s pomočjo učinkovite rabe digitalnih tehnologij v VIZ ter s tem spodbujanje strokovnih delavcev VIZ za reflektivno prakso, načrtovanje ter udejanjanje lastnega strokovnega razvoja (digitalnih strategij VIZ-a, digitalnih kompetenc strokovnih delavcev in otrok/učencev/dijakov).

**Ciljne skupine**, ki so vključene v projekt, so vzgojno-izobraževalni zavodi, znotraj teh pa zaposleni: strokovni delavci (ravnatelji, učitelji in drugo strokovno osebje) na področju predšolske vzgoje, osnovnošolskega izobraževanja, osnovnega glasbenega izobraževanja, poklicnega in strokovnega izobraževanja, srednjega splošnega izobraževanja, vzgoje in izobraževanja otrok in mladostnikov s posebnimi potrebami, vzgoje in izobraževanja v dijaških domovih ter posledično otroci, učenci in dijaki.

Končna dodana vrednost programa bo glede na različno raven digitalne kompetentnosti posameznih strokovnih delavcev in VIZ-a v celoti izdelana digitalna strategija za posamezen VIZ in na osnovi strategije izvedena usposabljanja ter udejanjanje teh znanj v vzgojno-izobraževalnem procesu. Izdelava strategije bo temeljila na analizi stanja in pripravi akcijskega načrta. To pomeni, da bodo zaposleni v posameznem VIZ-u aktivni udeleženci v procesu analize ter v procesu priprave in izvajanja akcijskega načrta in s tem opolnomočeni za evalvacijo in nadgradnjo digitalne strategije znotraj zavoda tudi po zaključku programa.

Projekt Dvig digitalne kompetentnosti se od dosedanjih usposabljanj na področju digitalnih kompetenc razlikuje v izhajanju iz dejanskih potreb posameznega VIZ-a in načrtovanju strategij VIZ-a za dvig digitalnih kompetenc.

## Ugotovljeni problemi in izzivi

Kljub številnim strateškim dokumentom, strategijam, smernicam, projektom, usposabljanjem in drugim pobudam ugotavljamo, da ostaja v slovenskem šolskem prostoru problem smiselne rabe digitalne tehnologije. Zato vodstveni in strokovni delavci potrebujejo sistematično podporo za učinkovito rabo digitalnih tehnologij pri doseganju vzgojno-izobraževalnih ciljev in razvijanju digitalnih kompetenc učečih se.

Opravljenе analize kažejo na nujno ukrepanje na treh področjih:

- inovativnih pristopih pedagoškega vodenja in načrtovanja učinkovite rabe digitalnih tehnologij v VIZ,
- pedagoških digitalnih kompetencah strokovnih delavcev VIZ-ov in
- učinkovite rabe digitalnih tehnologij v vzgojno-izobraževalnem procesu in s tem posledično povezanem dvigu digitalnih kompetenc otrok, učencev, dijakov.

## Dejavnosti v projektu

V programu bodo zasnovane, preizkušene in evalvirane raznolike dejavnosti za razvoj digitalne kompetentnosti deležnikov v vzgoji in izobraževanju:

- različna usposabljanja in izobraževanja za profesionalni razvoj pedagoških digitalnih kompetenc strokovnih delavcev VIZ-a,
- podporno spletno okolje za učinkovito rabo digitalnih tehnologij v VIZ-ih (interaktivni učni načrt z dodanimi pripravljenimi gradivi in povezavami, možnostjo kreiranja letne in sprotne priprav na VIZ, orodja za samopreverjanje digitalnih pedagoških kompetenc in učinkovite rabe digitalnih tehnologij VIZ, digitalna gradiva, primeri dobre rabe),
- vzpostavljene učeče se skupnosti digitalnih znanj in izkušenj znotraj VIZ in prenos na ostale VIZ-e,
- priročnik za dvig digitalnih kompetenc na VIZ-u.

## Pričakovani rezultati

Rezultat programa bo opolnomočenje strokovnih delavcev VIZ za razvoj digitalnih strategij VIZ-a, strokovnih, pedagoških digitalnih kompetenc strokovnih delavcev in procesno razvijanje digitalnih kompetenc otrok, učencev in dijakov.

Vir: <https://www.inovativna-sola.si/digitalne-kompetence-za-ucitelje-digcompedu/>

## Kaj je digitalna kompetenca?

Digitalna kompetenca je ključnega pomena za izobraževanje, delo in aktivno participacijo v družbi. V šolstvu je razumevanje digitalne kompetence enako pomembno kot znanje za njen razvoj.

Digitalna kompetenca je ena od osmih ključnih kompetenc. Nanaša se na samozavestno in kritično rabo digitalne tehnologije za pridobivanje in izmenjavo informacij, komunikacijo in reševanje osnovnih problemov na vseh življenjskih področjih. Po podatkih kazalnika napredka digitalne agende za leto 2015 40 % Evropejcev nima ustreznih digitalnih kompetenc in kar 22 % jih ne uporablja interneta.

»Digitalna je kompetenca transverzalna kompetenca, ki nam pomaga pridobiti tudi druge ključne kompetence, npr. komunikacijske, jezikovne, osnovne matematične in naravoslovne spretnosti.« (Riina Vuorikari)

Evropski digitalni kompetenčni okvir za državljane (DigComp 2.1, 2017), ki ga je pripravila Evropska komisija, je razdeljen na pet področij: informacijska in podatkovna pismenost, komunikacija in sodelovanje, ustvarjanje digitalnih vsebin, varnost in reševanje problemov. Skupaj obstaja 21 kompetenc.



Slika 1

<https://www.schooleducationgateway.eu/sl/1>

Za pedagoge bo kmalu ustvarjen okvir DigCompEdu. Predlog novega okvirja je že pripravljen. V njem je šest področij razvoja: strokovno okolje, izdelava in izmenjava digitalnih virov, upravljanje rabe digitalnih orodij, ocenjevanje, krepitev vloge učencev in razvoj digitalne kompetence učencev.

(prirejeno po: <https://www.schooleducationgateway.eu/sl/pub/resources/tutorials/digital-competence-the-vital-htm>)

## Zakaj smo se vključili v projekt Dvig digitalnih kompetenc?

Razvijanje digitalnih kompetenc ni cilj, ampak sredstvo za vseživljenjsko izobraževanje ter polnopravno udejstvovanje v vsakdanjem (osebnem in delovnem) okolju 21. stoletja. Tako učenci kot učitelji morajo biti zmožni ugotoviti svoje digitalne potrebe, sprejemati utemeljene odločitve o najprimernejšem digitalnem orodju glede na namen in potrebe, s pomočjo digitalnih orodij reševati konceptualne probleme in kreativno uporabljati tehnologijo.

V projektu ciljamo na razvijanje digitalnih kompetenc do 3. ravni za učence, ki zaključijo osnovno šolo in do 5. oz. 6. ravni za četrtošolce, ki zapuščajo srednješolsko izobraževanje. Zaradi obširnosti (5 področij, 21 kompetenc), se osredotočamo predvsem na razvijanje naslednjih digitalnih kompetenc:

1. informacijska pismenost
  - brskanje, iskanje in izbiranje podatkov, informacij in digitalnih vsebin
  - vrednotenje podatkov, informacij in digitalnih vsebin
2. komuniciranje in sodelovanje
  - sporazumevanje z uporabo digitalnih tehnologij
  - deljenje z uporabo digitalnih tehnologij
  - sodelovanje z uporabo digitalnih tehnologij
3. izdelovanje digitalnih vsebin
  - razvoj digitalnih vsebin
  - umeščanje in poustvarjanje digitalnih vsebin
  - avtorske pravice in licence

(prirejeno po: <https://www.inovativna-sola.si/digitalne-kompetence-za-drzavljan/>)

## Analiza stanja (povzetek ugotovitev iz orodja za samoevalvacijo SELFIE – prvo reševanje vprašalnika – junij 2022):

Ugotovitve izhodiščnega stanja na področju digitalne kompetentnosti, opis dejstev na področju izbranih prioritet, možni vzroki za obstoječe stanje. Zapis močnih in šibkih področij.

	močna področja	šibka področja
<b>Vodstveni delavci</b>	dostop do interneta, varstvo podatkov, stalni profesionalni razvoj, komuniciranje s šolsko skupnostjo	uporaba virtualnih učnih okolij, spodbujanje ustvarjalnosti
<b>Učitelji oz. strokovni delavci</b>	novi načini poučevanja, komuniciranje s šolsko skupnostjo, vključevanje učencev, udeležba na stalnem strokovnem spopolnjevanju, izmenjava izkušenj	medpredmetni projekti, pravočasne povratne informacije, ocenjevanje spretnosti
<b>Učenci oz. dijaki</b>	dostop do interneta, tehnična podpora, digitalne naprave za učenje, vključevanje učencev, prilagajanje potrebam učencev, varno vedenje	povratne informacije drugim učencem, priznavanje zaslug za delo drugih

Stanje na področju digitalnih kompetenc na naši šoli je na srednjem nivoju. Največ primanjkljaja čutimo na področju reševanja tehničnih težav in pri ustvarjanju digitalnih virov, zato se bomo v prihodnje več izobraževali v tej smeri.

Za izvedbo načrta bi potrebovali strokovno podporo pri izvedbi digitalne strategije.

## Izbira razvojnih prioritet 2022/2023

### Učitelji: Stalni profesionalni razvoj

- sistematično vključevanje novih načinov poučevanja in učenja s pomočjo digitalnih aplikacij
- izmenjava izkušenj

### Učenci: Digitalna kompetenca

- komuniciranje s pomočjo e-pošte

## Analiza stanja (povzetek ugotovitev iz orodja za samoevalvacijo SELFIE – drugo reševanje vprašalnika – junij 2023):

	močna področja	šibka področja
<b>Vodstveni delavci</b>	udeležba na stalnem strokovnem spopolnjevanju, dostop do interneta, sprejetje tehnologije, uporaba virtualnih učnih okolij, komuniciranje s šolsko skupnostjo	varstvo podatkov, uporaba virtualnih učnih okolij, spodbujanje ustvarjalnosti
<b>Učitelji oz. strokovni delavci</b>	oblikovanje strategije z učitelji, novi načini poučevanja, dostop do interneta, komuniciranje s šolsko skupnostjo, vključevanje učencev, udeležba na stalnem strokovnem spopolnjevanju, izmenjava izkušenj	uporaba virtualnih učnih okolij, povratne informacije drugim učencem, samorefleksija učenja, pravočasne povratne informacije, ocenjevanje spretnosti
<b>Učenci oz. dijaki</b>	vključevanje učencev, varno vedenje, priznavanje zaslug za delo drugih, tehnična podpora, digitalne naprave za učenje	povratne informacije drugim učencem, preverjanje kakovosti informacij, učenje komuniciranja

### Kratka analiza rezultatov vprašalnika:

Stanje na področju digitalnih kompetenc na naši šoli je na srednjem nivoju. Največ primanjkljaja čutimo na področju uporabe virtualnih učnih okolij in pravočasne povratne informacije, zato se bomo v prihodnje več izobraževali v tej smeri.

Za izvedbo načrta bi potrebovali strokovno podporo pri izvedbi digitalne strategije.

# Izbira razvojnih prioritiet 2023/2024

## Učitelji: Stalni profesionalni razvoj

- sistematično vključevanje novih načinov poučevanja in učenja s pomočjo digitalnih aplikacij
- izmenjava izkušenj
- povečana uporaba tablic pri pouku
- izvedba internega izobraževanja v povezavi z avdio-video aplikacijami

## Učenci: Digitalna kompetenca

- komuniciranje s pomočjo e-pošte
- učenje uporabe programa Word ter priprave PPT predstavitev in seminarskih nalog

	Pričakovani rezultati (Kaj si želimo izboljšati, kaj bi želeli doseči?)	Aktivnosti za doseganje rezultatov in rok izvedbe (Kako bomo to dosegli, s katerimi aktivnostmi? Katere dokaze bomo zbirali?...)	Nosilec aktivnosti (oseba ali tim), ostali vključeni (učitelji, učenci – kateri in koliko?)	Rok za izvedbo aktivnosti (Do kdaj? V katerem obdobju?)	Kazalniki (izhodiščni in ciljni, konkretni in merljivi) (Kako bomo vedeli, da smo na pravi poti?...)	Dokazi o doseženem kazalniku (ob zaključku šolskega leta /ob zaključku projekta?)
Digitalna didaktika:  <b>Razvoj digitalnih kompetenc učiteljev</b>	Poznavanje možnosti in načinov uporabe tehnologije pri poučevanju različnih predmetov	Zbiranje predlogov in načrtovanje aktivnosti usposabljanja	Pedagoški zbor  Vodja tima, člani tima	Načrtovanje v oktobru 2022	Število izvedenih delavnic in udeleženih učiteljev	Poročila učiteljev
<b>Stalni profesionalni razvoj</b>	Gradnja skupnosti učiteljev šole s ciljem deljenja primerov dobre prakse	Izvedba rednih internih delavnic; strokovna usposabljanja	Učitelji z znanji rabe IKT	Interne delavnice od decembra 2022 do maja 2023	Vzpostavitev skupnosti učiteljev šole (skupna raba)	SELFIE evalvacija maj 2023
Razvoj digitalnih kompetenc učech se po vertikali  <b>2022/2023 Komuniciranje s pomočjo e-pošte</b>	<b>2022/2023</b> Usposobljenost za pošiljanje e-pošte in odgovarjanje na e- pošto v ustrezni obliki ter z ustreznim izrazoslovjem	<b>2022/2023</b> Pošiljanje e-pošte učiteljem različnih predmetov z različnimi nalogami	<b>2022/2023</b> Učitelj	<b>2022/2023</b> November 2022 do maja 2023	<b>2022/2023</b> Število učnih ur z uporabo tablic ali računalnikov	<b>2022/2023</b> Povratna informacija v obliki ankete SELFIE evalvacija



Razvoj digitalnih kompetenc učečih se po vertikali						
<b>2023/2024</b> <b>Učenje uporabe urejevalnikov besedil, priprava PPT predstavitve, izdelava seminarske naloge</b>	<b>2023/2024</b> Usposobljenost za samostojno pripravo ustrezne PPT predstavitve z navajanjem virov  Učenci samostojno pripravijo PPT oz. seminarsko nalogo	<b>2023/2024</b> Izdelava splošnih smernic za pripravo PPT predstavitve za namen govornega nastopa pri pouku različnih predmetov, uporaba urejevalnikov besedil z nadgradnjo v seminarsko nalogo v 9.r.	<b>2023/2024</b> Učitelj, ki pri svojem predmetu ocenjuje govorne nastope oz. seminarske naloge (5. r. – 9.r.)	<b>2023/2024</b> September 2023 – junij 2024	<b>2023/2024</b> Ustrezna PPT predstavitev kot podpora govornemu nastopu?? Končni izdelek ob koncu šolskega leta (PPT predstavitev, seminarska naloga)	<b>2023/2024</b>  Končni izdelek  Poročila učiteljev
Opremljenost	Uporaba šolskih računalnikov in tabličnih računalnikov (in doma domačih računalnikov)	Priprava razporeda za uporabo računalniške učilnice oz. za uporabo tabličnih računalnikov	Šolski računalničar	Sprotno	Število izvedenih ur z uporabo tablic ali računalnikov	Število poslanih e-sporočil posameznih učencev pri različnih predmetih

# Izvedbeni kurikulum

**Izvedbeni kurikuli** so pomemben del načrtovanja uvajanja inovativnih učnih okolij podprtih z IKT. Gre za načrtovanje na nivoju oddelka, kjer se učitelji dogovorijo pri katerih predmetih bodo učenci razvijali posamezne kompetence in s katerimi aktivnostmi. Pomembna je tudi časovna komponenta usklajevanja, saj se (vsaj v začetku) pogosto zgodi, da je uvajanje tehnologije le dodatek k tradicionalni izvedbi pouka, kar pomeni dodatno obremenitev tako za učitelje kot za učence predvsem v določenih obdobjih (npr. december, junij...).

Izvedbeni kurikulum je živ dokument, ki služi tudi kot osnova medpredmetnemu oziroma kurikularnemu povezovanju, ne glede na izbrani povezovalni element (vsebina, koncept, kompetenca, učna dejavnost, didaktska metoda, miselna veščina...).

Izvedba pouka, podprtega s tehnologijo zahteva temeljit premislek. Vsakemu učitelju se je kdaj že zgodilo, da je najprej spoznal novo aplikacijo in potem iskal pot, kako jo uporabiti pri pouku. S takšnim pristopom tu in tam seveda ni nič narobe, saj se vsi učimo in skupaj rastemo. Pomembno pa je, da pri izbiri aplikacije ne izgubimo fokusa, to je: kaj želimo z aktivnostjo, ki jo izvajajo učenci, doseči, katere cilje zasledujemo.

# Pedagoško kolo

S pomočjo pedagoškega kolesa dostopamo do pregleda neštetihih digitalnih aplikacij, s katerimi lahko izvajamo pouk, poučevanje in učenje na inovativen način. S temi orodji učencem približamo učno snov v obliki, ki je zanje spodbudna in privlačna, hkrati pa jih usmerjamo k spretnostim 21. stoletja.

## Merila izbiranja aplikacij

**Pomnjenje:** z aplikacijami le skupine učenci izboljšujejo zmoglost definiranja izrazov, prepoznavajo dejstva ter izboljšujejo priklic in iskanje podatkov. "Pomnilno" fazo učenja podpira veliko aplikacij. Od učencev zahtevajo izbrano pravilnega odgovora, povezovanje ustreznih parov, določanje vrstnega reda in vpisovanje kratkih odgovorov.

**Razumevanje:** aplikacije učencem omogočajo pojasnitev zamisli ali pojmov. Izbogljajo se pravih oz. napačnih odgovorov in uvajajo vprašanja odprtega tipa, kjer učenci povzemajo vsebino in razlagajo pomen.

**Uporaba:** uporaba aplikacij učencem omogoča razvijanje naučenih postopkov in metod. Podpirajo zmoglost uporabe pojmov v novih, neznanih okoliščinah.

**Analiziranje (razčlenjevanje):** aplikacije v tej skupini razvijajo zmoglost za razčlenjevanje med pomembnimi in nepomembnimi odnosi ter prepoznavanje organiziranosti vsebine.

**Vrednotenje:** aplikacije omogočajo izboljšanje zmoglosti za presojanje gradiva ali mnenj glede na lastna ali dana merila. Učencem pomagajo pri presojanju zanesljivosti, pravilnosti, kakovosti in učinkovitosti vsebine ter pri sprejemanju odločitev temeljenih na pridobljenih podatkih.

**Ustvarjanje:** aplikacije učencem zagotavljajo priložnost za ustvarjanje zamisli, načrtovanje in izdelovanje.

**Projekt prevažnega pedagoškega kolesa**

V letu 2018 je načrtovanih 30 prevodov. Najnovejši prevodi na [bit.ly/languagepress](http://bit.ly/languagepress).

**Stoječ na ramenih velikanov**

Taksonomsko kolo (brez aplikacij) avtorice Sharon Artley, ki je temeljelo na Kalwacholm and Andersonni (2001) s spletni strani Bloom's Apps. V različici V4.0 so uporabljena merila zbiranja aplikacij iz odličnega prispevka *six part article in Education* Diane Darrow. Različica V5.0 prinaša izdružen seznam akcijskih glagolov s plakata "Bloom's Digital Taxonomy Verbs", ki ga je objavila organizacija Globaldigitalcitizen.org, in sem jo prvič zasledil v "Bloom's Digital Taxonomy Verbs for 21st Century Students" na blogu TeachThought.

Razvil: Alan Carrington  
Designing Outcomes Adelaide SA  
Email: [alan@designingoutcomes.net](mailto:alan@designingoutcomes.net)

Pedagoško kolo avtorja Alan Carrington. Pedagoško kolo avtorja Creative Commons Attribution nonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

## Pedagoško kolo The Pedagogy Wheel SLV V5 Apple iOS

<http://bit.ly/PWSLVV5>

Različico za operacijski sistem Android lahko prenesete z zgornje bit.ly povezave na spletno stran "In Support of Excellence".



Kako najbolje uporabiti pedagoško kolo?

Predrago uporabo v obliki opromikov oziroma mehanizma med seboj povezanih elementov, s katerimi preverite svoje poučevanje od načrtovanja do izvedbe. Lastnosti: Bistveno pri načrtovanju učnega je, da se nenehno vrstite k lastnostim, kot so etika, odgovornost in aktivno državljanstvo. Postavite si vprašanje, kako to lahko učna okolja spričašala na učenca, kaj je tisto, zaradi česar bo uspešen v obeh drugih. Vprašajte se, kako bo vse, kar počnete, podprlo te lastnosti in zmoglosti učencev.

**Motivacija:** Vprašajte se, kako vaše poučevanje podpira samostojnost, odličnost in doseganje odpravi vaših učencev.

**Bloomova taksonomija:** Pomaga pri načrtovanju učnih ciljev, ki zahtevajo zahtejnejšo raven razmišljanja. Poskusite zastaviti vsaj en cilj iz vsake taksonomske stopnje - šele takrat boste pripravili na obogatitev pouka s tehnologijo.

**Izobraževanje tehnologije:** Zastavite si vprašanje: "Kako uporaba tehnologije podpira moje pedagoške pristope in strategije?" Aplikacije so le predlogi, poskušajte sojete in kombinirajte njihovo uporabo.

**Model SAMR:** Kako boste uporabili tehnologijo, ki ste jo izbrali?

Priznanje in zahvala

Slovenska verzija Pedagoškega kolesa je nastala v okviru projekta Inovativna učna okolja podprta z IKT.

Za več informacij o tem, kako lahko z uporabo Pedagoškega kolesa izboljšate poučevanje in učenje obiščite spletno stran <http://bit.ly/aboutpedagosko-kolo>

Za podrobnejši vpogled v delovanje modela pedagoškega kolesa obiščite TeachThought Blog Post: "The Pedagogy Wheel - It's Not About The Apps, It's About The Pedagogy" <http://bit.ly/aboutpedagosko>

## Vrednotenje aplikacij

Pri odločanju o tem, katera aplikacija je najprimernejša in najbolj učinkovita, je v veliko pomoč spodnja tabela vrednotenja aplikacij.

	3	2	1
<b>Relevantnost</b>	Aplikacija je povezana s svojim namenom in primerna za učence.	Aplikacija je deloma povezana z namenom in večinoma primerna za učence.	Aplikacija ni v skladu s svojim namenom, manj primerna za učence.
<b>Prilagajanje</b>	Aplikacija ima visoko stopnjo prilagodljivosti, ki omogoča spreminjanje vsebine in nastavitvev v skladu s potrebami učencev.	Aplikacija ponuja omejeno prilagodljivost in zmožnost prilagajanja vsebine in nastavitvev potrebam učencev.	Aplikacija ne ponuja možnosti prilagajanja potrebam učencev.
<b>Povratna informacija</b>	Učenci prejmejo specifično, individualno povratno informacijo.	Učenci prejmejo 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 različno zahtevnih miselnih procesov, vendar prevladujeta 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 navodila oz. prikaz delovanja aplikacije s strani učitelja.	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.
<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.	Rezultati oz. povzetek dejavnosti učencev se le deloma oz. 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 oz. ni dokazov za njihov napredek.
<b>Nivo uporabe po SAMR modelu</b>	Uporaba aplikacije omogoča spremembo aktivnosti in pomembno vpliva na zasnovu in izvedbo dejavnosti oz. omogoča aktivnost, ki brez nje ne bi bila izvedljiva (redefinicija).	Dejavnost ostaja enaka, a njena izvedba je z uporabo aplikacije učinkovitejša (obogatitev).	Uporaba aplikacije ne pridoda dodane vrednosti (zamenjava).

Prirejeno po: [hPps://staRc.squarespace.com/staRc/50eca855e4b0939ae8bb12d9/50ecb58ee4b0b16f176a9e7d/50ecb593e4b0b16f176aa974/1330908312793/Vincent-App-Rubric.pdf](https://staRc.squarespace.com/staRc/50eca855e4b0939ae8bb12d9/50ecb58ee4b0b16f176a9e7d/50ecb593e4b0b16f176aa974/1330908312793/Vincent-App-Rubric.pdf) in [hPp://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)