

# Kriterier for valg av apper

fra "The APPitic App Lists for Education Website"

**Huske:** Apper som passer inn i "huske-nivået" forbedrer elevens evne til å definere betingelser, identifisere fakta og huske og plassere informasjon. Mange lærings-apper går innunder "huske"-fasen av læring. Her blir elevene bedt om å velge et svar fra oppstilte ord eller bilder, finne like, til å sette innhold i riktig rekkefølge eller sette inn riktige opplysninger.

## Huske-kriterier

**Forståelse:** Apper som passer inn i "forståelse-nivået" gir eleven muligheter til å forklare ideer eller konsepter. Forståelse-apper beveger seg videre fra apper med krav om et "riktig svar", og introduserer et mer "åpent svar" format som krever at elevene er i stand til å oppsummere innhold og forklare mening.

## Forståelses-kriterier

**Bruke/implementere:** Apper som passer inn i nivået her er apper for å "iverksette" (eller implementere), det vil si at elevene får mulighet til å vise at de kan implementere og bruke innlært metoder og prosedyrer. Appene her krever at elevene klarer å vise evne til å benytte seg av begreper eller konsepter i uvante omgivelser.

## Bruke/anvende-kriterier

**Analysere:** Apper som passer inn i "analysere"-nivået forbedrer elevens evne til å skille mellom relevant og irrelevant, fastslå relasjoner og gjenkjenne organisering av innholdet.

## Analyse-kriterier

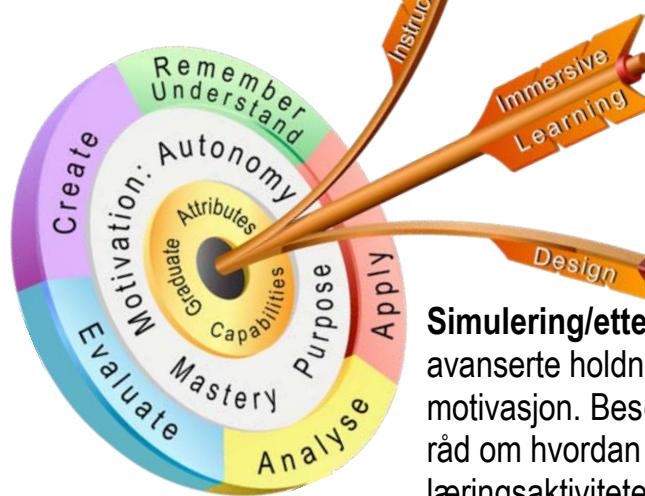
**Evaluere:** Apper som passer inn i nivået for "evaluering og vurdering" forbedrer elevens evne til å bedømme materiale eller metoder basert på kriterier de selv har satt eller har fått fra eksterne kilder. Appene bidrar til at elevene kan klare å bedømme pålitelighet, nøyaktighet, kvalitet og effektivitet ved et materiale, for på den måten ta vedvarende beslutninger basert på god informasjon.

## Evaluere/vurdere-kriterier

**Lage/opprette:** Apper som passer inn i nivået for å skape eller lage gir elevene muligheter til å utvikle ideer, designe planer og produsere produkter.

## Lage/skape-kriterier

"Engasjerende" og interaktiv læring i kjernen av hjulet den "nye" didaktikken.



<http://tinyurl.com/ILMSimulations>

# The Padagogy Wheel V4.0

-det pedagogiske hjulet

<http://tinyurl.com/norpw>

## Hvordan få best utbytte av det pedagogiske hjulet?

Se på det som et rammeverk i arbeidet ditt fra planlegging til gjennomføring av timene dine.

**Feltet for egenskaper:** Dette er kjernen i ethvert læringsforløp. Du må hele tiden tenke og revurdere elementer som etikk, ansvar og samfunnsbevissthet. Spør deg selv: Hvor vil ståstedet til eleven være etter endt gjennomføring?

Spør: Hva må til for at andre skal se på dem med anerkjennelse? Spør: Hvordan vil det jeg gjør og underviser støtte opp om disse egenskapene og ferdighetene?

**Motivasjons-feltet:** Spør deg selv om hvordan det du gjør samtid underviser bygger opp om elevens selvstendighet, mestring og mål?

**Blooms-feltet:** Hjelper deg med å lage læringsmål som krever høyere grad av tenkning. Prøv å få med minst en læringsaktivitet fra hver kategori. Først da er du klar for teknologisk forbedring.

**Teknologi-feltet:** Spør: "Hvordan støtter dette min undervisning? Appene er bare forslag - se alltid etter noen bedre eller kombiner med flere i en og samme læringsøkt.

**SAMR-modellen:** Den utfordrer deg: "Hvordan har du tenkt å bruke de teknologiene du har valgt?"

Allan Carrington

Den norske oversettelsen er utført av Ellen Romstad. Ellen har også bistått med å oppdatere appene og vil informere om det pedagogiske hjulet på sin pedagogiske Facebook-side.

**L1- Ellens beste skoleapper og litt til**  
[facebook.com/l1ellen](http://facebook.com/l1ellen)

NOR V4.0 Published 141115

Utviklet av Allan Carrington  
Designing Outcomes Adelaide SA  
Email: [allan@designingoutcomes.net](mailto:allan@designingoutcomes.net)



## Bygger på andres gode forarbeid

Dette taksonomi-hjulet, uten appene, ble først oppdaget på Paul Hopkins sin web-side for rådgiving innen utdanning: <http://mmiweb.org.uk> Det hjulet ble produsert av Sharon Artley og var en tilrettelegging etter Kathwohl og Anderson's (2001) igjen tilrettelagt etter Bloom (1956) Ideen til igjen å tilpasse og tilrettelegge for pedagogiske aktiviteter på mobile enheter, særlig med tanke på iPad, for V2.0 og V3.0 må jeg berømme det kreative arbeidet utført av Kathy Schrock på web-siden hennes "Bloomin' Apps". For den vesentlige og større revisjonen som er V4.0 må jeg takke teamet ADEs som står bak APPitic the App Lists for Education Website

The Padagogy Wheel by Allan Carrington is licensed under a [Creative Commons Attribution-nonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/). Based on a work at <http://tinyurl.com/bloomsblog>.

