

# Kriterier for valg av apper fra "The AppTic App Lists for Education Website"

Husk: Apper som passer inn i "huske-nivået" forbereder elevens evne til å definere betingelser, identifisere fakta og huske informasjon. Mange lærnings-apper gir 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 elevene muligheter til å forklare ideer eller konsepter. Forståelse-apper berører 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 muligheter til å vise at de kan implementere og bruke innlærte metoder og prosedyrer. Appene her krever at elevene klarer å vise evne til å benytte seg av begreper eller konsepter i uvanke omgivelser.

## Bruke/Implementere-kriterier

**Analysere:** Apper som passer inn i "analysere"-nivået forbereder elevens evne til å skille mellom relevantt og irrelevant, fasiske relasjoner og gjennkjenne organisering av innholdet.

## Analyse-kriterier

**Evaluerer:** Apper som passer inn i nivået for "evaluering og vurdering" forbereder elevens evne til å bedømme materiale eller metoder basert på kriterier de selv har satt eller 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 vedtatte beslutninger basert på god informasjon.

## Evaluerer-kriterier

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

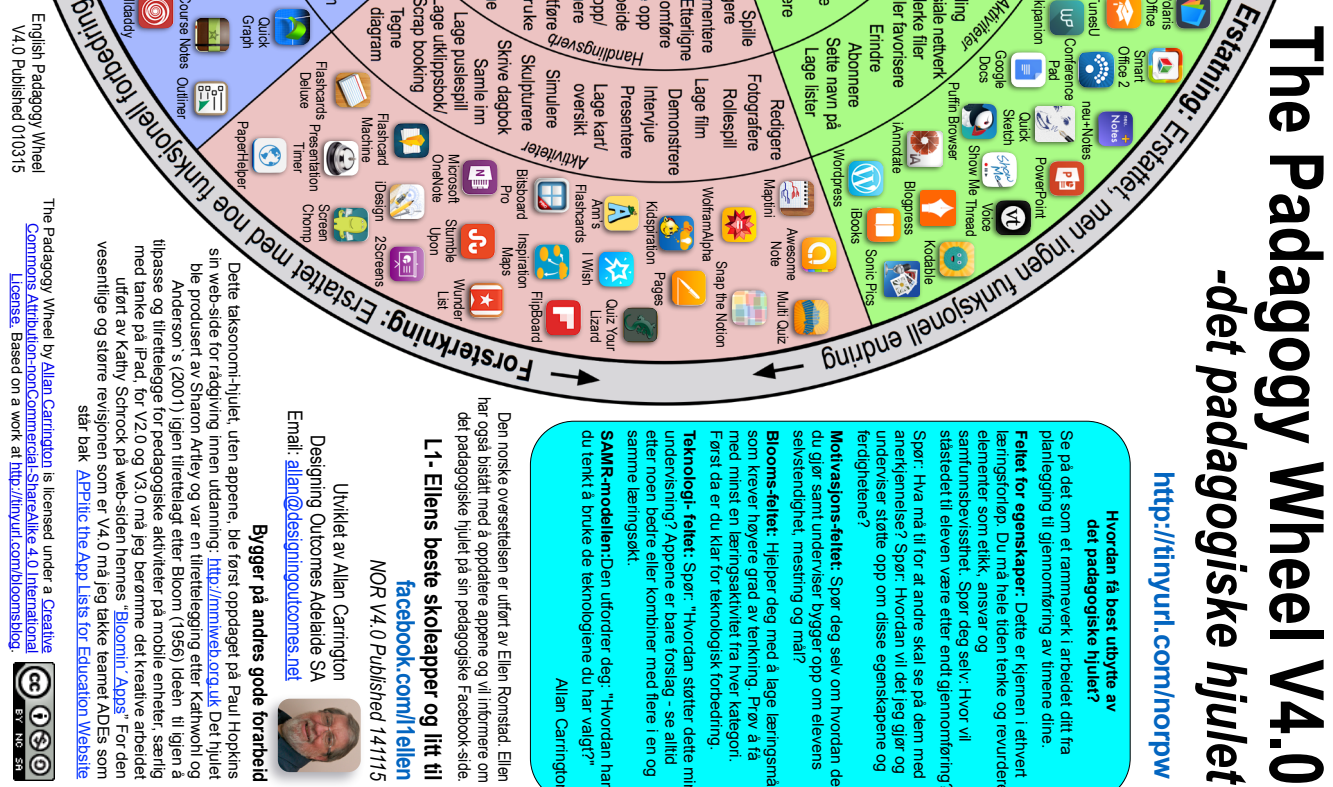
## Lage/opprette-kriterier

**"Engasjerende" og interaktiv læring i hjemmen av hjul-**  
den "nye" didaktikken.



**Simulering/etablering** er den mest effektive didaktikk for å utvikle avanserte holdninger og dyktighet hos elevene, samtidig som det fremmer motivasjon. Besøk disse «Immersive Learning Resources» og du vil få tips og råd om hvordan du kan designe og bygge opp erfaringsbaserte og engasjerende læringsaktiviteter.

<http://tinyurl.com/ILMSimulations>



# The Padagogy Wheel V4.0 - det pedagogiske hjulet

<http://tinyurl.com/norpw>

**Howdan få best utbytte av det pedagogiske hjulet?**  
Se på det som er 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 verdier i samfunnsbevissthet. Spør deg selv: Hvor vil stasstedet til elevene være etter endt gjennomføring?  
**Spør:** Hva må til for at andre skal se på dem med ærefrytelse? Spør: Hvordan vil det jeg gjør og underviser støtte opp om disse egenskapene og læringsmålene?  
**Motivasjons-feltet:** Spør deg selv om hvordan det du gjør samt 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?"  
Alan Carrington

Den norske oversettelsen er utført av Ellen Fornstad. 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**  
NOR V4.0 Published 141115

Utviklet av Allan Carrington  
Designing Outcomes Adelaides 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 fagdyking innen utdanning: [http://www.mindtools.com/pages/newbytlm/anderson\\_s.htm](http://www.mindtools.com/pages/newbytlm/anderson_s.htm) (2001) Igen tilrettelagt 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 utført av Kathy Schrock på web-siden hennes "Bloomin' Apps" For den vesentlige og større revisjonen som er V4.0 må jeg takke teamet ADESS som står bak [APPtic the App Lists for Education Website](http://www.appTic.com)

The Padagogy Wheel by Allan Carrington is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License. Based on a work at <http://tinyurl.com/locomsiojg>

