

Appanalys

Appens namn:	Pedagogisk syfte:	Kategorisering (Vilken genre placeras appen i? Drill, digitalt lärspele, interaktiva böcker, simulering eller kreativt/öppet program)	Bild på appen:
Apputvecklare:			
Appen uppdaterades senast	Analys utförd av:	Datum för genomförd analys:	

*Börja med att svara på om appen uppfyller de nedanstående kraven och på vilket sätt i del 1A och 1B.
Om den uppfyller kraven gå vidare till del 2 i analysen för att reflektera kring användandet*

DEL 1 A- Grundläggande krav

	JA	Om ja/ På vilket sätt?	NEJ- Ta genast bort!
Godkänd enligt GDPR/PuL			
Förenlig med Läroplanen LPFÖ-18			
Reklamfri			

Del 1B- Kostnad	JA / pris	NEJ	Kommentarer
Kostar appen att köpa in?			
Tillkommer köp inom appen?			

Appanalys

Del 3- Reflektera och värdera varje fråga utifrån hur väl det stämmer utifrån värderingsmatriserna, kommentera/ reflektera gärna.

	1 Inte alls	2 Lite	3 Till viss del	4 I hög grad	5 I mycket hög grad	Kommentera/ reflektera på vilket sätt
Appen bjuder in till samspel mellan barnen						
Appen är genusneutral						
Appen är användarvänlig (Hur?)						
Appen kan användas på flera språk(1= sv finns inte, 2 =endast sv, 3= sv+några till, 4= 3-5 språk varav sv ett, 5= Fler än 5 språk förutom svenska						
Appens innehåll uppmuntrar till utökad interaktivitet						
Appens innehåll är multimodalt (Hur?)						
Appen uppmuntrar till kreativitet och att barnet blir producent						
Appen uppmuntrar till eftertanke eller baseras på trial and error metod. (1= trial and error och 5 egen eftertanke)						
Appens innehåll är adaptivt						
Appen ger beröm och/eller feedback (På vilket sätt?)						

Sammanfattning av appen: