

# 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- <b>Ta genast bort!</b>
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:

# Appanalys

Appens namn: Doodlecast	Pedagogisk syfte: Skapa digitalt. Spela in tal till det som målas. Samla tankar/reflektioner.	Kategorisering (Vilken genre placeras appen i? Drill, digitalt lärspele, interaktiva böcker, simulering eller kreativt/öppet program)	Bild på appen: 
Apputvecklare: Sago mini <a href="https://apps.apple.com/se/app/sago-mini-doodlecast/id469487373">https://apps.apple.com/se/app/sago-mini-doodlecast/id469487373</a>		Kreativt program	
Appen uppdaterades senast 26 apr 2017	Analys utförd av: Grupp 5 Ada Lovelance	Datum för genomförd analys: Juni 2020	

*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- <b>Ta genast bort!</b>
Godkänd enligt GDPR/PuL	JA		
Förenlig med Läroplanen LPFÖ-18	JA	Digitalt kreativitet uppmuntras Förskolan ska ge varje barn förutsättningar att utveckla: – Förmåga att skapa samt förmåga att uttrycka och kommunicera upplevelser, tankar och erfarenheter i olika uttrycksformer...	
Reklamfri	JA		

## Del 1B- Kostnad


	JA / pris	NEJ	Kommentarer
Kostar appen att köpa in?	50 SEK		
Tillkommer köp inom appen?		NEJ	

# 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			X			Enkelt att skapa tillsammans, och att delge andra mha filmerna. Flera kan arbeta samtidigt men man kan tyvärr inte arbeta med olika pennor eller färg
Appen är genusneutral					X	Appens figurer är utformade som djur utan specifik genusidentifikation.
Appen är användarvänlig ( Hur?)				X		Tydliga symboler. Lätt att komma igång. Väldigt enkel att använda i synnerhet efter justering av språk. Grafiken är enkel att förstå.
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					X	Appen kan användas på 18 olika språk inkl svenska
Appens innehåll uppmuntrar till utökad interaktivitet				X		Man skapar eget material, det kan sedan enkelt delas med andra. Appen erbjuder stöd via grundbilder men eftersom den kan användas även på egna bilder eller foton så blir den mer interaktiv.
Appens innehåll är multimodalt (Hur?)				X		Teckning, ljud och video.
Appen uppmuntrar till kreativitet och att barnet blir producent					X	Man skapar nästan allt material själv. Barnen kan själva teckna sin tanke på en fråga som ställs och/eller teckna en egen ide som de kan beskriva samtidigt som de ritar, de kan sedan spela upp sin egen tanke och reflektera kring det de säger eller vad kamrater säger.
Appen uppmuntrar till eftertanke eller baseras på trial and error metod. (1= trial and error och 5 egen eftertanke)					X	Inga rätta svar efterfrågas.
Appens innehåll är adaptivt		X				Endast anpassning av språk. Behöver inte anpassas.
Appen ger beröm och/eller feedback (På vilket sätt?)			X			Den skapade videon spelas upp och avslutas med en applåd. Oavsett resultat applåderar katten vilket är ett klivet budskap då den bara berömmar men inte på ett konstruktivt sätt.
<b>Sammanfattning av appen:</b> Trevlig app som barnen snabbt lär sig hantera själva. Uppmuntrar till kreativitet och delgivande. Behöver läsas med Guidad åtkomst, annars "ramlar" man lätt ur appen. Bra att använda som igångsättare till barn som har svårt att komma igång med tecknande eller som introduktion för digitalt tecknande.						

# Appanalys

Appens namn: AnimateAnything	Pedagogisk syfte: Digitalt berättande, animera sina egna bilder tex teckningar eller foton, göra bilderna mer tredimensionella. Man kan även fotografera sak och animera den genom att ge den en röst och ansiktsuttryck. Språkstödjande. Locka till tal.	Kategorisering (Vilken genre placeras appen i? Drill, digitalt lärspele, interaktiva böcker, simulering eller kreativt/öppet program)	Bild på appen: 
Apputvecklare: MotionPortrait, Inc.		Kreativt program	
Appen uppdaterades senast 27 feb 2020	Analys utförd av: Grupp 5 Ada Lovelance	Datum för genomförd analys: Juni 2020	

*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- <b>Ta genast bort!</b>
Godkänd enligt GDPR/PuL	X	Appen samlar inga data på någon utomstående plats, däremot kan man dela innehållet via olika medier om man önskar.	
Förenlig med Läroplanen LPFÖ-18	X	Förskolan ska ge varje barn förutsättningar att utveckla <ul style="list-style-type: none"> <li>- fantasi och föreställningsförmåga.</li> <li>- Intresse för berättelser, bilder och texter i olika medier.. ( Lpfö 18)</li> </ul>	
Reklamfri	X		

## Del 1B- Kostnad

	JA / pris	NEJ	Kommentarer
Kostar appen att köpa in?		X	
Tillkommer köp inom appen?		X	


# 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				X		Möjligheten att spela in och spela upp på ett enkelt sätt uppmuntrar delgivning.
Appen är genusneutral					X	
Appen är användarvänlig ( Hur?)			X			Skrivna instruktioner på engelska. Tydliga instruktioner med symboler, men en tutorial på svenska hade varit bra. Äldre barn lär sig manövrera snabbt men yngre är i stort vuxenbehov då symboler kan vara svåra att tyda och hitta rätt bland.
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	X					Se ovan.
Appens innehåll uppmuntrar till utökad interaktivitet				X		Inspirerande att vilken sak som helst kan få liv! Bilderna kan manövreras så att det ser ut som om dom rör sig, dock syns inte detta då man spelat in.
Appens innehåll är multimodalt (Hur?)				X		Appen använder ljud och animation av bilder.
Appen uppmuntrar till kreativitet och att barnet blir producent				X		Man skapar nästan allt material själv.
Appen uppmuntrar till eftertanke eller baseras på trial and error metod. (1= trial and error och 5 egen eftertanke)				X		Appen kan säkert mana till viss eftertanke om man som pedagog för samtal kring det som sker och diskuterar tex om ekorren eller barnets bild kan tala på riktigt. Man kan också samtala om hur animering på film går till. En viss eftertanke krävs tex kring vart ögon och mun ska placeras och vad den ska säga.
Appens innehåll är adaptivt		X				Appen placerar ögon och mun till animationen automatiskt, men möjlighet finns att göra egna justeringar av placering och storlek av ögon och mun.
Appen ger beröm och/eller feedback (På vilket sätt?)	X					Varken feedback eller beröm i appen, men det känns överflödigt då barnen ger mycket feedback till varandra.

**Sammanfattning av appen:** En app med ganska få funktioner men STOR potential. Kul app som väcker lust och nyfikenhet hos barnen.

## Appanalys

Appens namn: Mini-U: Memoria	Pedagogisk syfte: Kan tex användas som språkutvecklande teknik eller som en form av aktiv vila för barn i behov av sådan. Stödja flerspråkighet.	Kategorisering (Vilken genre placeras appen i? Drill, digitalt lärspele, interaktiva böcker, simulering eller kreativt/öppet program)  Digitalt lärspele?/ Kreativt program	Bild på appen: 
Apputvecklare: PopAppFactory			
Appen uppdaterades senast 20 nov 2017	Analys utförd av: Grupp Ada Lovelance	Datum för genomförd analys: Juni 2020	

*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- <b>Ta genast bort!</b>
Godkänd enligt GDPR/PuL	X?	Kan inte hitta att appen samlar in nå information eller förmedlar den vidare. (Länken till integritetspolicyn fungerar inte)	
Förenlig med Läroplanen LPFÖ-18	X	Kopplingar till läroplanen kan göras utifrån vilka bilder som används i memoryt.	
Reklamfri	X		

### Del 1B- Kostnad

	JA / pris	NEJ	Kommentarer
Kostar appen att köpa in?	35 kr		
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			X			Jämfört med analogt memory blir det mindre samspel. Det kräver att turtagning är uttalat som social regel och man kan med fördel använda projicering för att verkligen gynna samspelet mellan barnen.
Appen är genusneutral					X	
Appen är användarvänlig ( Hur?)				X		Tydlig meny. Ganska komplicerat att lägga till nya bilder, vuxenstöd krävs i förskolan.
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)	X					Instruktioner och tal till bilder på engelska, franska, spanska, ryska, ukrainska. Genom att spela in ljud till bilderna kan man variera språk utanför de som erbjuds i appen
Appens innehåll uppmuntrar till utökad interaktivitet			X			Går bra att "bara" spela utan egna bilder. Men erbjuder stora möjligheter till variation mha egna bilder ex i olika kategorier. Man kan lätt variera bilderna utifrån tex tema/ projekt
Appens innehåll är multimodalt (Hur?)				X		Använder bilder, symboler, inspelat ljud, ljudeffekter.
Appen uppmuntrar till kreativitet och att barnet blir producent		X				Det går lägga till egna bilder, men det kräver vuxenstöd. Äldre barn kan lära sig att lägga till bilder vilket är kreativt men själva grundprincipen med appen är inte så kreativ. Önskvärt hade varit att man kunnat fotografera direkt i appen
Appen uppmuntrar till eftertanke eller baseras på trial and error metod. (1= trial and error och 5 egen eftertanke)	X					Genom att trycka runt så kan man lösa memoryt utan att man behöver tänka efter specifikt.
Appens innehåll är adaptivt		X				3 olika lägen med 8, 24 eller 40 bilder.
Appen ger beröm och/eller feedback (På vilket sätt?)			X			Motivet på bilden uttalas när man fått par. Berömmande kommentar om man får flera par i rad, samt när allt är klart.
Sammanfattning av appen: Möjligheten att lägga in egna bilder är det stora plusset med appen. Här finns goda möjligheter att träna minne, kategorisering mm. En stor fördel är att när man får ett par sägs ordet som man spelat in vilket ger möjlighet att träna språk och språkförståelse. Ett extra plus hade varit om man hade kunnat skriva ut de bilder som man själv skapar i ett eget memory						