

## Utbildningsappar – topplista över utvärderade appar, 22-23 nov. 2016

App-namn	Snittpoäng (1-3), egenskaper	Poäng (1-3), kunskapsmål	Ämnesområde
<b>Bee bot</b>	3	3	programmering, problemlösning
<b>Bokstavspussel</b>	3	3	stavning, alfabetet
<b>Hungrig fisk *</b>	3	3	matematik (addition)
<b>Lightbot</b>	3	3	programmering, problemlösning
<b>Pettsons uppfinningar *</b>	3	3	problemlösning, pussel
<b>Räknetornet</b>	3	3	matematik
<b>Ritplatta</b>	2,75	3	målarbok
<b>Story creator</b>	2,75	3	skriva, berättande
<b>Fonemo</b>	2,5	3	språkljudsträning (flera varianter)
<b>My PlayHome</b>	2,5	2	"dockhus", hemma- lek
<b>Sort it out (1-2)</b>	2,5	3	Sortera, kategorisera
<b>Letter school</b>	2,25	3	Skriva, bokstäver
<b>Sketches</b>	2,25	1	Teckning, illustration
<b>Skrivguiden</b>	2,25	2	Skriva
<b>Vilken ska bort</b>	2,25	2	problemlösning, pussel
<b>Ordkronan</b>	2	2	Ord+bildkunskap
<b>Sound Touch</b>	2	3	"hur saker låter och ser ut" (för små barn)
<b>Toca Band</b>	2	2	musik/instrumentlek
<b>Who was it? / Vem var det?</b>	2	2	naturkunskap (spårning av djur)
<b>Kul för småbarn</b>	1,25	1	pekbok med djur
<b>Ordens magi</b>	1,25	1	stavning med ljudning
<b>Skrivguiden</b>	1,25	1	skriv & spåra bokstäver
<b>Stavningslek</b>	1,25	1	stavning
<b>Bugs &amp; Bubbles</b>	1	1	många småspel för enkla färdigheter

\* detta är den vanligaste bedömningen; appen har bedömts av andra med genomgående lägre poäng

- Bedömningarna utgår från riktlinjerna formulerade av Hirsh-Pasek et al. (2015) avseende följande fyra egenskaper: *aktivt, engagerande, meningsfullt och socialt* lärande samt om appen anses stödja ett tydligt *kunskapsmål* (educational/learning goal)
- Varje egenskap har bedömts på skalan 1-3 där 1 = lågt och 3 = högt