

Seminarieuppgift 2 – appar

Utvärderings modell

1. Är appen lättbegriplig för barn?

Kan barnen använda appen självständigt utan en närvarande pedagog? Är appen lättnavigerad för en vuxen med lägre kompetens inom det digitala området?

2. Finns det tydliga hjälpfunktioner?

Visas det tydligt i appen vart det går att få hjälp om hur den funkar. Hur lätt är det för barn som inte har förmågan att läsa ännu att se vart man kan få hjälp.

3. Ger appen möjlighet till samarbete?

Kan man vara fler än en som spelar samtidigt? Finns det möjlighet för samspel mellan barn – barn och/eller barn – pedagog?

4. Hur bidrar appen till barns lärande?

Vad har vi för mål/syfte? Vad har vi tänkt ska ske? Kommer appen in i ett sammanhang?

5. Vilka förmågor har barnen möjlighet att utveckla?

Logiskt tänkande? Samarbete? Problemlösning? Skapas egna mönster eller följs andras? Symboltänkande? (ex. bokstäver och siffror), Minnet? Vilka olika sinnen används? Berätta, beskriva och sammanfatta?

6. Hur är appen kopplad till läroplanen?

Finns det några färdiga kopplingar till Lpfö 98? Om inte, är det möjligt?

7. Hur bidrar appen till barns engagemang och aktivitet?

Fångar innehållet barnens intresse? Bidrar den till att barnen lär sig något nytt? Kan barnen samtala och lära tillsammans genom användandet av appen?

8. Bidrar appen till att utveckla barns mediekompetens?

På vilket sätt kan de digitala förmågorna hos barnen utvecklas?

9. Skapas möjlighet till kommunikation och interaktion?

Kan flera barn tillsammans leka och utforska? Hur kan språket utvecklas? Lyfts barns olika styrkor och kunskaper fram?

10. På vilka sätt presenteras innehållet?

Text, bild, ljus osv. Hur ser möjligheterna ut för de olika sinnen att utvecklas? Barn i olika åldrar kan samarbeta genom innehållets presentation. Bidrar innehållet till att det blir intressant för flera?

11. Vad är det för lärande som sker?

Vad är syftet med användandet av appen? Vad lär sig barnen av innehållet? Är innehållet relevant för verksamheten?

12. Kan appen användas i olika lärandesituationer?

Kan appen användas till en eller fler aktiviteter? Kan appen kopplas till olika situationer eller aktiviteter som barnen varit med om?

13. Fungerar appen i barns hem och skolmiljö?

Kan man genom appens användande samverka med hemmet? Kan appen användas hemma tillsammans med föräldrarna?

Referenser:

Skolverket, Värdera digitala resurser.

<http://www.skolverket.se/skolutveckling/resurser-for-larande/itiskolan/digitala-larresurser/soka/vardera-1.232845>

Ulla Karin Lundgren Öhman (2014), Mediepedagogik på barnens villkor, Lärarförlaget.

Utvärdering av 3 appar enligt modellen.

Book creator

1. Appen är på engelska. Det krävs nog att en pedagog är med de första tillfällena man ska arbeta med appen för att skapa förståelse. Det finns tydliga ikoner så det skulle möjligtvis nog kunna navigeras utan hjälp från vuxen. När förståelsen är skapad för appen kan barnen sitta själva eller jobba tillsammans med appen. Appen är lättnavigerad för vuxen oavsett tidigare digital erfarenhet. Det enda hindret skulle vara om man inte kan engelska.

2. Det finns ett tydligt "?" om man behöver hjälp. Trycker man där kommer man vidare till en handledning. Det finns även en handledning man går igenom när man startar appen för första gången, som man också kan komma åt och gå igenom flera gånger. Det är inte enkelt för barn som saknar läsförmåga att få hjälp i appen. En vuxen behöver hjälpa.

3. Appen ger möjlighet till samarbete. Barnen kan skapa böcker tillsammans eller tillsammans med pedagog. Man har möjlighet att bland annat hjälpas åt att välja layout och tema och sedan skapa berättelsen genom att bland annat läsa in den tillsammans.

4. Appen bidrar till barns förmåga att skapa, tala, läsa och skriva. Alla barn kan inte läsa och skriva och då finns möjlighet att skapa med hjälp av bilder samt att man kan spela in sin berättelse och då öppnar det upp för berättande och fortsatt intresse kring de olika momenten.

5. Språkliga förmågor utmanas på olika sätt hos barnen. Genom att skapa berättelser genom att sätta ihop bilder och text samt spela in berättelsen och sedan samtala kring dessa.

6. Det finns inga färdiga kopplingar till Lpfö98 vad jag hittat, men det är möjligt att göra.

7. Appens olika delar fångar barnens intresse och dom vill utforska appen och vad man kan göra med den. Appen skapar möjligheter där barn kan samtala och lära av varandra bland annat genom att förklara hur man genomför de olika delarna.

8. Ja, att kunna navigera i appen utvecklar barns mediekompetens.

9. Barnen kan jobba med appen tillsammans och hjälpa varandra. De barn som redan har kunskaper om appen kan hjälpa de barnen som inte kan än, vilket lyfter olika styrkor och kunskaper.

10. Appen har en enkel design som är lättbegriplig och lättnavigerad. Barn i olika åldrar

kan hjälpas åt och skapandet blir intressant för flera.

11. Syftet med användningen av appen kan bland annat vara att öva samarbete, skriva, skapa och berätta.

12. Appen kan användas till olika lärandesituationer. Man kan som pedagog skapa en berättelse om situationer och aktiviteter som barnen känner igen. Det kan även vara att man skapar en bok där man samlar viss dokumentation kring aktiviteter som man kan visa för barnen.

13. Appen kan användas både i barnens hem tillsammans med föräldrarna och på förskolan.

Pettsons uppfinningar

1. Pettsons uppfinningar är väldigt enkelt att förstå. När appen öppnat sig kommer man direkt till de olika uppfinningarna som finns i spelet. Det finns pilar som indikerar att man kan scrolla och se fler uppfinningar. När man gått in på en uppfinning kommer Pettson fram och berättar vad man ska göra (vad uppfinningen går ut på). Man jobbar på ett vitt papper och de saker man kan använda i uppfinningen ligger utanför pappret. En spak finns högst upp i hörnet som man drar i när man är klar och en dörr finns i andra hörnet när man vill gå tillbaka. Kort och gott, appen är väldigt enkel för barn och vuxna att navigera sig i.

2. I hörnet finns det ett blått fönster med ett kugghjul och ett "i". Detta är för vuxna då man kan göra olika inställningar samt välja språk. Det finns tre olika talade språk, engelska, svenska och tyska. Det går också att klicka sig vidare till andra plattformar såsom Facebook men här måste man först skriva in sitt födelseår för att komma vidare.

3. Med hjälp av appen går det enkelt för barnen att samarbeta. Barnen kan samarbeta tillsammans men även tillsammans med en pedagog. Det finns utrymme för samtal om hur uppfinningen ska se ut, vad kommer att hända samt var de olika tillbehören ska sitta.

4. Appen bidrar till barns logiska tänkande, hur ska de olika tillbehören sitta för att Findus ska hitta smultronen? Den bidrar även till samarbete om det är flera barn som spelar samtidigt.

5. Logiskt tänkande, följa instruktioner, samarbete, problemlösning samt minnet då det finns flera tillbehör som är återkommande och används på samma sätt.

6. Förskolan ska sträva efter att varje barn

- utvecklar sin förmåga att lyssna, reflektera och ge uttryck för egna uppfattningar och försöker förstå andras perspektiv
- utvecklar sin förmåga att använda matematik för att undersöka, reflektera över och pröva olika lösningar av egna och andras problemställningar
- utvecklar sin förmåga att urskilja teknik i vardagen och utforska hur enkel teknik fungerar
- utvecklar sin förmåga att bygga, skapa och konstruera med hjälp av olika tekniker, material och redskap

7. Barnen lär sig nytänkande. De lär sig att använda saker till någonting som de inte är vana vid. De lär sig också hur saker hör ihop för att det ska bli en helhet.

8. Appen satsar inte mycket på att barnen ska utveckla sin madiekompetens. Det som

utvecklar barnens digitala förmågor är kugghjulet och "i:et" och att det betyder inställningar och information.

9. Flera barn kan spela samtidigt. De samtalar om de olika förmågorna som uppfinningarna har och vad som behövs för att de ska byggas.

10. Appen har en lättsam design och trevlig musik i bakgrunden. Pettson pratar med spelaren i början av varje ny uppfinning.

11. Syftet med att använda denna app kan vara att öva logiskt tänkande, följa instruktioner, samarbete, problemlösning eller minnet. Man kan tillsammans bygga uppfinningarna på riktigt.

12. Jag tror att det är svårt att koppla appen till situationer som barnen varit med om tidigare, man kan använda appen som mall för att göra samma eller liknande uppfinning på riktigt.

13. Väljer man att göra en uppfinning från appen på riktigt kan man ge som uppdrag till barnen att göra denna uppfinning hemma, kanske samtala med sina vårdnadshavare om hur man kan göra den på riktigt, går det? Behöver man göra något annorlunda?

Tripp trapp träd

1. Barnen sitter själva och/eller tillsammans med appen. De förstår hur de ska göra och tycker att det är roligt att det finns många olika moment att välja på. Den är lättbegriplig för pedagoger oavsett hur mycket tidigare kompetens hen har. Det finns lärarhandledning där det står tydligt om innehållet, det finns även filmer som visar hur man kan göra.
2. Det finns lärarhandledning där det står tydligt om innehållet, det finns även filmer som visar hur man kan göra. För barnen som inte kan läsa finns det inte någon hjälp. De behöver hjälp av någon som redan vet hur man gör, eller pröva sig fram själv.
3. Det finns en mängd olika ämnen att välja på och som kan passa olika saker i verksamheten. Det som barnen kan vara flera på är att se på de olika lärande filmerna. Det går att samtala om vad som händer i de olika momenten.
4. Då barnen är intresserade av Rim, finns det olika filmer att lyssna och titta på och sjunga med i. Det bidrar även till ett fortsatt intresse kring rim.
5. Språkliga och begreppsliga förmågor utmanas på olika sätt hos barnen. Det finns olika symboler att utforska samt siffror och räkning. De olika sinnen involveras genom bild, ljud, känsel och rörelse.
6. Det är väldigt många delar i appen som går att koppla till läroplanen. Appen är framtagen från kunniga inom förskolepedagogik, och som utgått från den.
7. Barnen är intresserade och engagerade av de olika delarna i appen. De är intresserade av att utforska det som finns i den. Ofta är det många barn som vill vara delaktiga, vilket gör att det uppstår en del konflikter då de behöver vänta på sin tur.
8. Att kunna navigera i appen är en utveckling i den digitala kompetensen. En viss del av programmering är något de får lära sig. Att skapa en pekbok bland annat utvecklar även det den digitala kompetensen.
9. Barnen kan hjälpa varandra om hur man gör i appen, då stärks de barnen som kan innan och i sin tur kan lära någon annan. De kan lära tillsammans genom att se de olika filmerna, och samtala om vad som sker, rim, räkning, begrepp och så vidare.
10. Flera olika sinnen blir involverat i appen. Det är enkla symboler, ljud, rörelser, färger och former att använda sig av. Barn i olika åldrar kan hjälpas åt och är intresserade av innehållet.
11. De olika delarna i läroplanen utmanas i barnens lärande. Det finns många olika

saker att välja på, vilket gör att innehållet lätt kan bli relevant i verksamheten.

12. Mycket av det som är i appen är sådana saker som händer i vardagen och som barnen känner igen och tycker är intressant.

13. Appen kan användas både hemma och i förskolan. Pedagoger och vårdnadshavare kan gemensamt diskutera var barnens ligger och vilket lärande som sker.