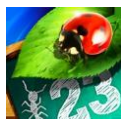


# Appar på Apps@work- gratis inom kommunen

## Matematik



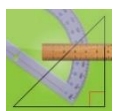
**Bugs and buttons** spel tränar framförallt finmotorik, sortering, siffror, bokstäver och färger. Ju mer man klarar desto svårare blir det. Klarar man inte en nivå blir det lättare igen. Lämplig för förskolebarn och F-klass.



**Bugs and Numbers** tränar t ex mönsterigenkänning, klockan, vikt, längd, enkla bråktalet, siffror och former, höger/vänster, addition och jämförelser i 17 olika spel. Lämplig från 5-7 år.



**Djungelbråk** tränar bråktalet och alla tal visualiseras med hjälp av pajdiagram. Appen innehåller flera olika djungeldjur med tillhörande ljud som visar och låter olika beroende på om man gjort rätt eller fel. Man kan träna på att namnge bråk, jämföra två bråktalet, konvertera mellan oegentliga och blandade bråktalet samt addera och multiplicera med bråktalet.



**Djungelgeometri** tränar olika geometribegrepp, samt användning av linjal och gradskiva. Appen består av åtta olika kategorier: Linjemått, Linjetyper, Linjepar, Formnamn, Formmått, Vinkel, Vinkeltypen och Vinkelpar. Dessutom finns en särskild kategori som kallas "Lär dig", där man lär sig alla delar som appen tar upp och få alla begreppen förklarade.



**Djungelmynt** innehåller olika övningar för att lära sig känna igen, jämföra, räkna och ge rätt växel med svenska mynt. Spelet har tre svårighetsnivåer.



**Djungeltid** tränar olika sätt att lära sig klockan. Man kan välja om man vill arbeta med heltimmar, halvtimmar, minuter eller romerska siffror. Appen har flera delar, där man kan lista ut vilken tid klockan visar, ställa klockan på en viss tid, räkna ut tidsskillnaden mellan två klockor eller justera en klocka framåt eller bakåt beroende på instruktionerna.



**Dragonbox Algebra 12+** är en app som lär ut ekvationslösning på ett lekfullt sätt. Appen tränar många olika algebraiska operationer, som parenteser, teckenbyte, division och faktorisering. Allt i formatet av ett klurigt spel med växande drakar. De första banorna fungerar från 7 år, men appen riktar sig huvudsakligen till elever från 12 år.



**DragonBox Big Numbers** Det här är ett roligt och omfattande spel där man får lära sig och träna på att addera och subtrahera små och stora tal med uppställningar och tiotalsovergångar.



**IQ Safari math** tränar de fyra räknesätten. Spelaren kan välja mellan fyra olika delar; Övningar, Lektioner, Test och Minispelen Skattjakt, Bubbelmatta och Memory. I Skattjakt skall man på tid länka ihop "par" genom att trycka eller dra ett streck mellan dem. I Bubbelmatta gäller det att spräcka den såpbubbla som innehåller rätt svar på frågan. I Memory samlas poäng i klassiskt memoryspel.



**King of Math junior** introducerar matematik på ett lättillgängligt och inspirerande sätt. Spelet innehåller olika ”böcker” där svårighetsgraden ökar efterhand, men spelaren har gott stöd av bilder. Böckerna innehåller följande områden: addition, subtraktion, multiplikation, division, geometri, jämföra, mäta, pussel och bråk.



**King of Math** är en färdighetsträningsapp som är uppbyggd som ett spel. Välj en manlig eller kvinnlig karaktär, börja som bonde och levla upp din karaktär genom att svara på mattefrågor och samla högre poäng. Innehåller addition, subtraktion, multiplikation, division, räknelära, geometri, bråk, potenser, statistik och ekvationer.



**King of Math 2** tränar huvudräkning och problemlösning på ett engagerande sätt. Hela spelet omfattar fem världar med 125 banor. För varje värld introduceras problem inom ett nytt område som till exempel addition, subtraktion, multiplikation och division.



**Mattemums** Räkna godis och mata människor tills de får en sockerchock! Välj mellan tre olika spel, räknesätt, nummerquiz och packa godis. Här tränas låga och höga tal, ental, tiotal och hundratal samt de fyra räknesätten.



**Moji klockis** har olika klockövningar för att träna den analoga klockan.



**Moji tidsovandlare** används för att träna omvandling från digital tid till analog tid och tvärtom.



**Moji Bingo Math**- Öva på att räkna i huvudet och fyll bingorutan. Appen täcker in de fyra räknesätten och man kan även addera prickar på tärningar eller matcha ihop den analoga klockan med den digitala. Det finns fyra olika svårighetsgrader.



**Nomp** - Öva olika matematikmoment: siffror, de fyra räknesätten, geometri, klockan, ordning och mått (volym, längd, vikt). Allt är systematiskt uppbyggt med symboler och förklaringar och det är lätt att hitta den nivå och det moment man söker.



**Number pyramid** Här tränas huvudräkning med addition och subtraktion. Talet i toppen av pyramiden är summan av de två talen undertill. De i sin tur är summan av sina respektive underliggande tal och så vidare. Lämplig för F-åk 4.



**Parama Matte 1- Hela årskurs 1 i matematik** tränar taluppfattning och matematiska begrepp på många olika sätt. Genom att lösa de olika matteuppgifterna hjälper man till att få det nedlagda nöjesfältet att åter komma till liv. Det finns även en problemlösningsdel som inte riktigt är en del av spelet utan mer till för att utmana vidare i det matematiska tänkandet.



**Quick Math - Multiplication Table & Arithmetic Game** tränar de fyra räknesätten och algebra. Många olika svårighetsgrader gör appen lämplig för årskurserna F-6.



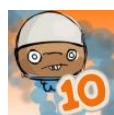
**Räkneapan** passar bra för att öva upp sin snabbhet på de fyra räknesätten. Det gäller att ta sig till banangrottan före gapiga apan och återlämna de stulna skatterna genom att ta sig igenom fem öar med totalt 65 nivåer av addition, subtraktion, multiplikation och division. Genom att svara rätt på olika mattetal kan man skjuta ner eller ta sig förbi motståndare längs med vägen. Det finns fem hastighetsnivåer och möjlighet att uppgradera sin figur med olika funktionsdräkter.



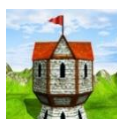
**Räkneråttan** - I den här appen finns 6 olika nivåer där man, genom siffror och mynt, kan öva på grundläggande matematik. Man övar på siffrorna noll till nio, addition, subtraktion och större/mindre än. Lämplig för förskoleklass och början av åk 1.



**Skip Counting** tränar talföljder och räkning upp till 100 i olika steg, t ex tre-hopp, fem-hopp, tio-hopp som hjälp inför räkning med de fyra räknesätten.

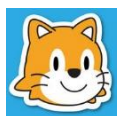


**Tiokompisar** - Träna på fler talkamrater än summan 10. Man kan välja 5, 6, 7, 8, 9, 20, 25, 30, 40, 50, 75, 100 och 1000. Appen tränar talkamrater på tre olika roliga sätt, både själv och med vännerna i ett brädspel, en patiens och ett memory.



**Tower Math** tränar de fyra räknesätten. En elak trollkarl har förvandlat alla siffror till monster och det gäller att befria siffrorna innan de förflyttat sig längs hela spelplanen och försvinner ut från skärmen. Måltavlor finns utplacerade på olika platser och på dessa bygger man torn som kan skjuta på siffrorna. Efter hand som man klarat en bana låses nästa bana upp.

## Programmering



**Scratch Jr är en app för enkel programmering.**

Med hjälp av olika grafiska kommandon bestämmer man vad och när saker skall hända och kan på detta sätt skapa interaktiva berättelser eller spel. Det finns massor med färdiga karaktärer och bakgrunder och man kan även ändra dessa eller måla egna. Karaktärerna styr man med hjälp av olika grafiska kommandon som man kombinerar efter varandra i sekvenser/kedjor.



**Blue-Bot**

Med hjälp av denna app kan du programmera och styra golvroboten Blue-Bot att gå dit du vill.



**Lightbot** är en problemlösningsapp där barn kan lära sig grundläggande programmering utan några förkunskaper. Appen är uppbyggd som ett spel med sju olika världar bestående av sju banor vardera.