

Matematikleg Flex

Brugervejledning – Junior

Indholdsfortegnelse

<i>Systemkrav – minimumskrav</i>	1
<i>Log på</i>	2
<i>Logget ind som lærer: Trænermenu</i>	3
<i>Logget ind som elev: Profilmenu</i>	4
<i>Opret ny elevprofil</i>	5
<i>Indstillingsmenu</i>	6
<i>Spilmenu</i>	7
<i>Prøv øvelserne</i>	8
<i>Resultat</i>	9
<i>Dagens resultat</i>	10



Systemkrav - minimumskrav

Du skal bruge en computer (pc, Mac eller Chromebook) eller en tablet (fx iPad, Android) med internetadgang for at træne med Matematikleg Flex Senior.

Vi anbefaler at bruge Chrome som browser til pc og Android. Vi anbefaler at bruge Safari som browser til iPad og Mac. Når du træner med en iPad, skal den være i liggende tilstand. BEMÆRK! Kontroller derfor, at retningen ikke er låst i stående tilstand (nøgle til lås-tilstand er på den ene side af iPad).

Til pc og Mac kræves minimum følgende hardware og software:

Windows 7 eller nyere (pc)

CPU: Intel Pentium 4 2.33 GHz (eller bedre)

RAM: mindst 256MB

GPU: mindst 128MB grafikhukommelse

OSX Mavericks eller senere (Mac)

CPU: Intel Core™ Duo 1.33GHz (eller bedre)

RAM: mindst 256MB

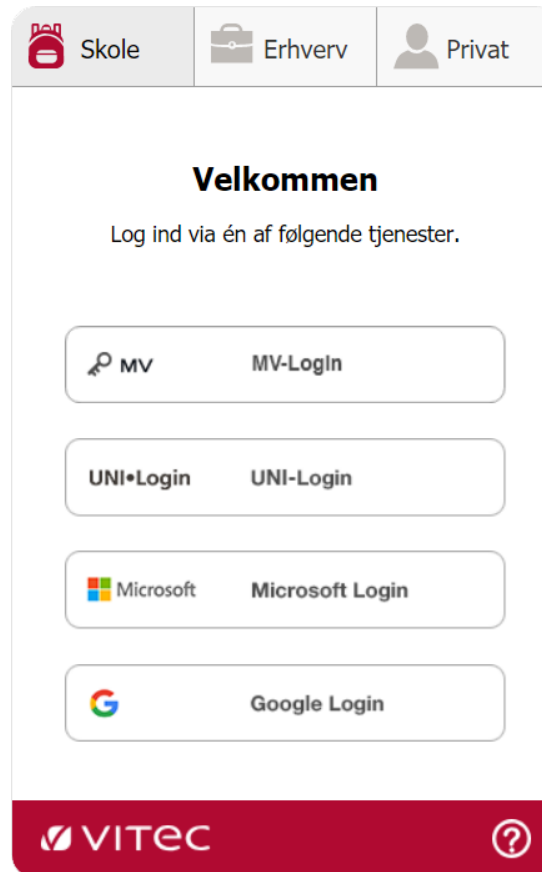
GPU: mindst 128MB grafikhukommelse

www.vitec-mv.com

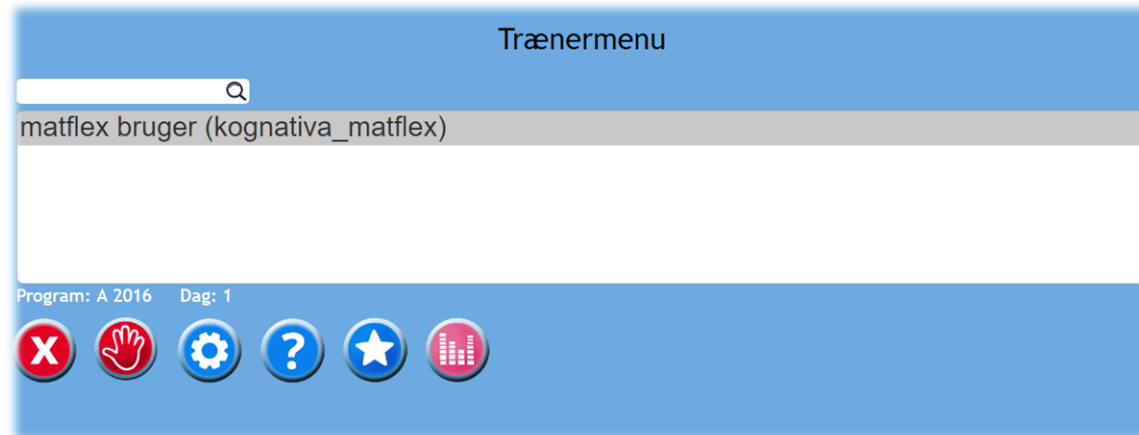


Log på

For at logge på Matematikleg Flex skal du gå til <https://www.vitec-mv.com/dk/download> og udfylde brugernavn informationer til UNI-Login/MV-Login og derefter vælge ikonet for Matematikleg Flex.



Logget ind som lærer: Trænermenu



I trænermenuen kan du:



Fjerne markeret profil. Bekræft ved at klikke på playknap.



Logge en elev af. OBS: Igangværende øvelse bliver ikke gemt.



Gå til indstillingsmenu. Se "Indstillingsmenu" for yderligere information.



Gå til Vitec MV's hjemmeside: Her finder du manualen og supportmateriale.



Prøve øvelserne.



Gå til resultat. Se afsnittet "resultat" for mere information.

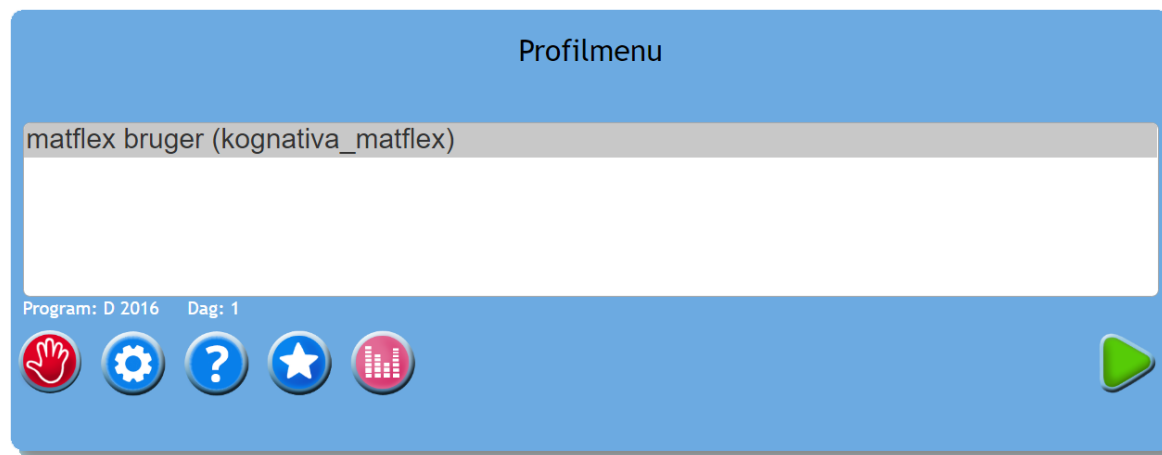


Gå tilbage til valg af program.



Søg efter elev. I feltet "søgeord" kan du søge efter en elev ved at skrive elevens navn.

Logget ind som elev: Profilmenu



I profilmenuen kan du:



Logge en elev af. OBS: Igangværende øvelse bliver ikke gemt.



Gå til indstillingsmenu. Se "Indstillingsmenu" for yderligere information.



Gå til Vitec MV's hjemmeside: Her finder du manualen og supportmateriale.



Prøve øvelserne.



Gå til resultat. Se afsnittet "Resultat" for yderligere information.



Gå til spilmenuen. Se "Spilmenu" for yderligere information.

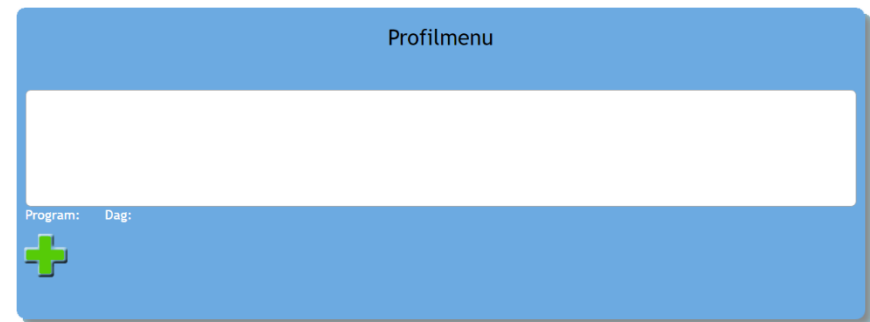


Gå tilbage til valg af program.

Opret ny elevprofil

1. Første gang der skal vælges træningsprogram til en elev, ser elevmenuen således ud.

Klik på plustegnet for at begynde at oprette en elevprofil.

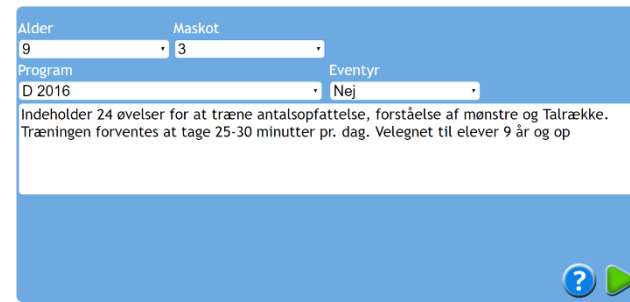


2. Når man opretter en elevprofil, skal alder opgives.


Et anbefalet program bliver valgt ud fra elevens alder. Hvis du vil vælge et andet øvelsesprogram, klikker du på øvelsesprogrammets navn og vælger et nyt program fra listen.

For de yngre børn kan du også vælge, at der skal være en historie. Når en historie er valgt, har eleven som mål at hjælpe et rumvæsen hjem i løbet af træningsperioden.

Klik til sidst på den grønne play-knap. Elevprofilen er nu oprettet, og eleven kan begynde at træne.




Indstillingsmenu

Her vælges indstillinger for hver enkelt elevprofil ved at markere boksen ud for hvert valg. For at gendanne grundindstillingerne klikkes på knappen "Nulstil" . Afslut Indstillingsmenu og gå videre til træning ved at klikke på playknap.

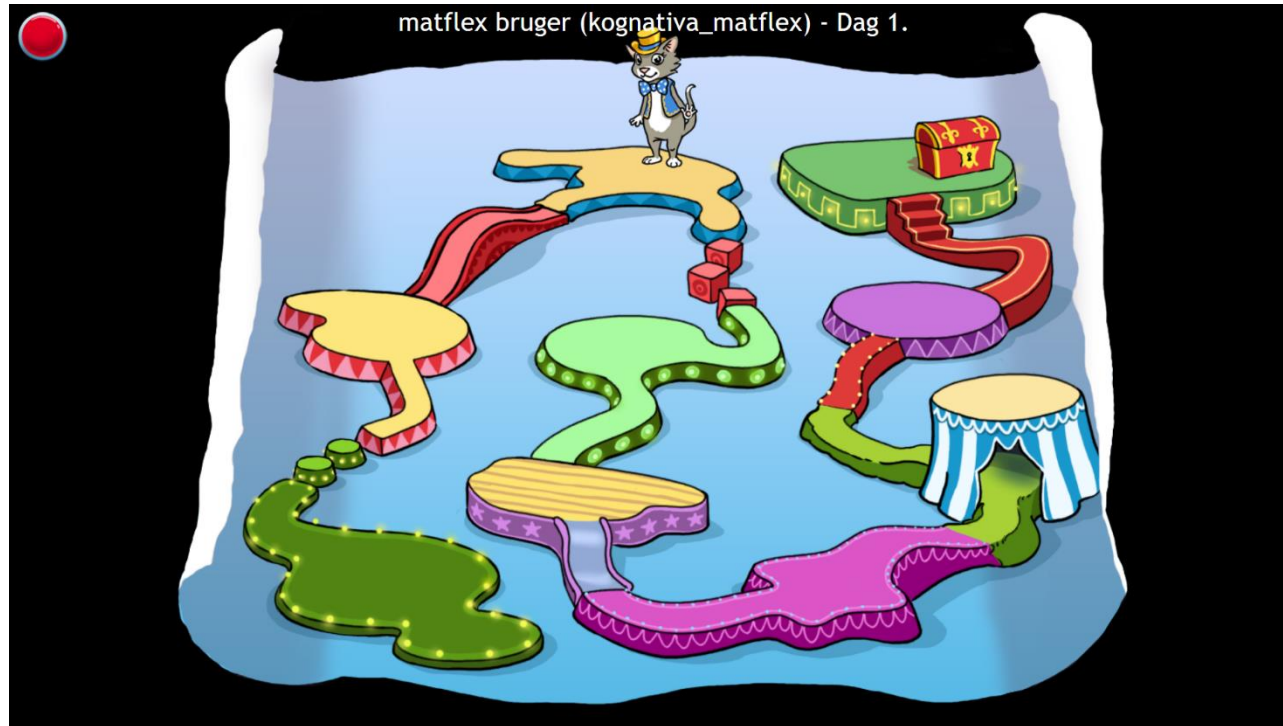
Indstillinger - matflex bruger (kognativa_matflex)

<input checked="" type="checkbox"/> Tale i modulerne	<input checked="" type="checkbox"/> Slutmusik
<input checked="" type="checkbox"/> Din tur-tale	<input checked="" type="checkbox"/> Stopknap i menuen
<input checked="" type="checkbox"/> Belønningstale	<input checked="" type="checkbox"/> Stopknap i øvelser
<input checked="" type="checkbox"/> Menumusik	<input checked="" type="checkbox"/> Vis træningspoint
<input checked="" type="checkbox"/> Baggrundslyd	<input checked="" type="checkbox"/> Eventyr


   


Spilmenu

Klik på spillet for at starte øvelserne. Når eleven har gennemført den sidste øvelse klikkes på flaget for at se dagens resultat eller afslutte. Dagens resultat forklares i et separat afsnit. Hvis du vil holde pause i øvelserne logges ud ved at klikke på den røde knap.



Prøv øvelserne

Fra profilmenuen kan du vælge at prøve de forskellige øvelser, så du kan danne dig et hurtigt overblik over hvordan de ser ud. Klik på  for at prøve de forskellige øvelser. Du bladrer mellem forskellige moduler med pile. Klik på et af de fire billeder, for at komme til de forskellige øvelser. For at man som træner kan vejlede sin elev, er det vigtigt at have gjort sig bekendt med beskrivelsen af alle modulerne under «Prøv øvelserne», idet der er en beskrivelse under hvert modul, se herunder.



Matematikleg

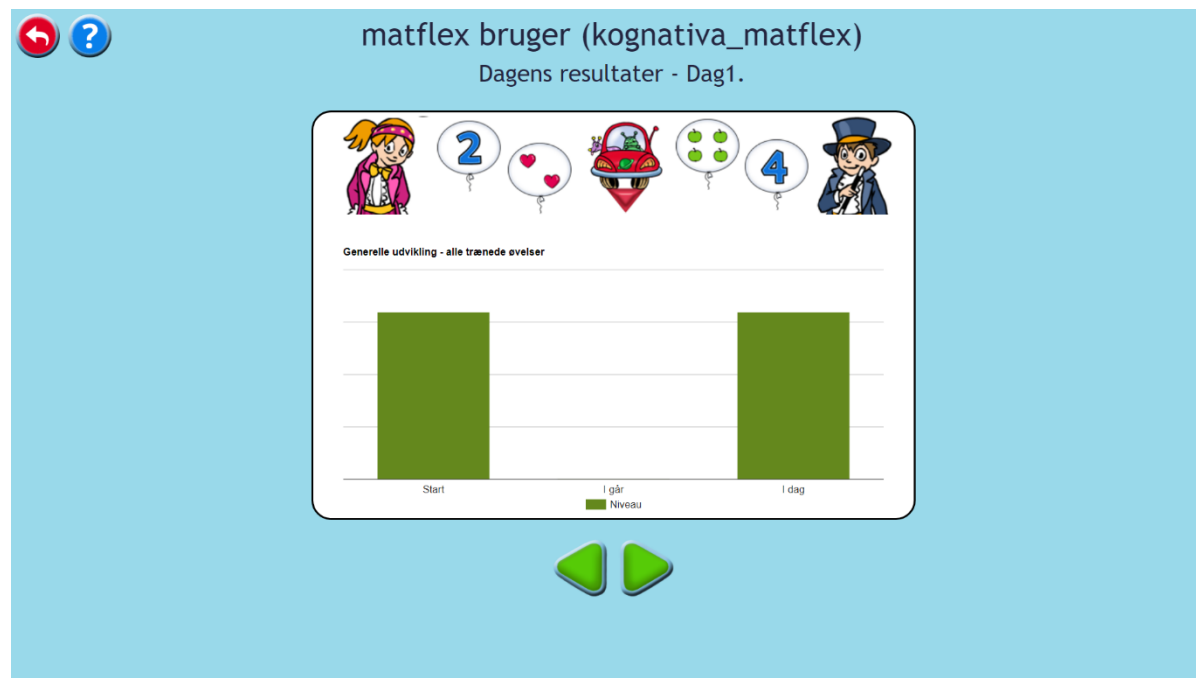
Vælg niveau: Niveau 1

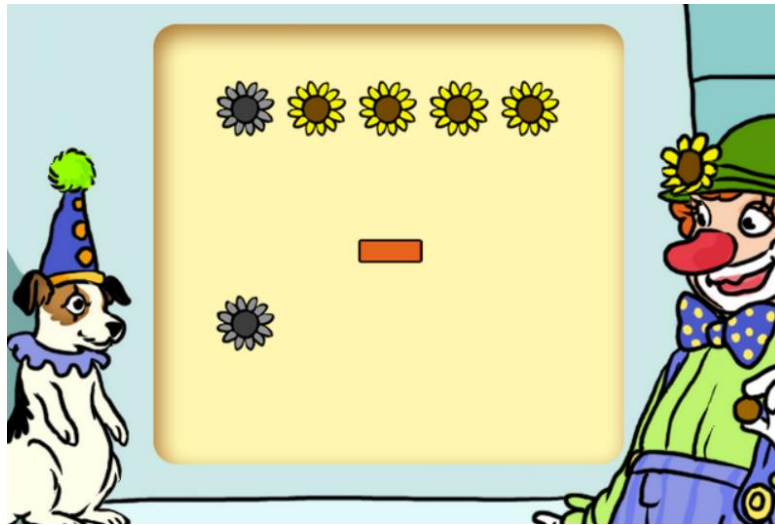
Modul 1: Antalsopfattelse - mindste/største værdi.

Antalsopfattelse - mindste-/største værdi. En række ting præsenteres i to særskilte bokse. Eleverne skal fra første niveau til niveau 27 vælge boksen med flest antal ting. På niveau 28-30 skal eleven skiftevis angive største og mindste antal. Svaret gives ved at klikke på én af de to bokse. På de højere niveauer indeholder opgaverne addition og subtraktion.

Dagens resultat

I dagens resultat kan eleven selv følge sin udvikling. Her kan man vælge at få vist udviklingen på et enkelt modul, dagens største forbedring eller gennemsnitlig udvikling. Tre forskellige resultater vises: Resultatet fra den første dag, i går og i dag. Man bladrer ved at klikke på pile. Eleven skal huske at tjekke dagens resultat, inden eleven logger ud.





Programidé og udformning:

Udformning:

Pædagogisk udformning:

Grafik:

Design og udvikling:

Stemmer:

Erik Truedsson, psykolog

Stefan Strohmayer, psykolog

Ann Truedsson, specialpædagog

Kristina Grundström, illustratør

Richard Hultgren, programudvikler

Poul Jørgensen, LYDSTUDIE

www.vitec-mv.com