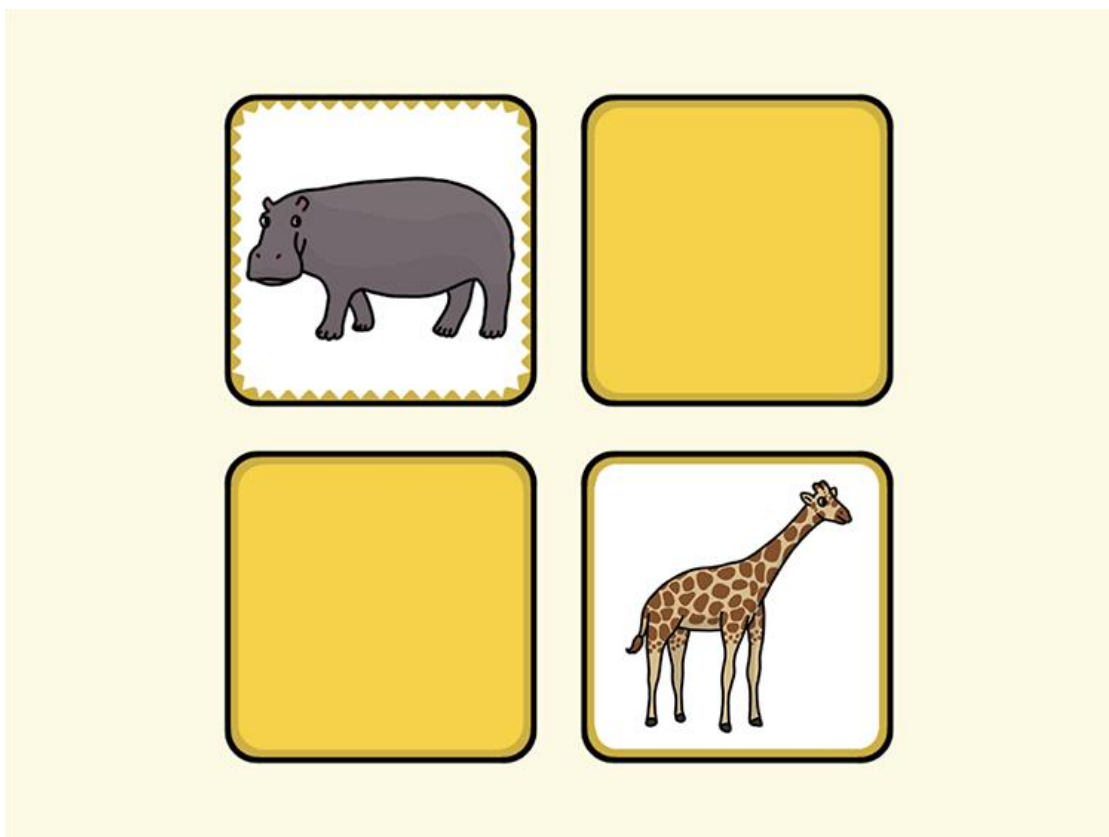


# Memory

Nu finns även en helt ny version av Memory! Denna version kommer att finnas med i det nya verktyget. Inom några månader kommer du med några enkla knapptryck kunna skapa ett stort antal nya material genom att endast välja bilder.

Nyhet! Du kan även välja så att det enbart finns fyra kort.



De nya materialen hittar du i biblioteket. Både i kategorin **Begreppsträning** samt i de olika temabaserade övningar som finns i kategorin **Svenska**.

**Tips!** Du kan även hitta övningarna genom att välja taggen Memory i Biblioteket.

# Memory

I denna guide väljer jag att hämta materialet "Djur på savannen - Memory". Jag klickar på den orange knappen **Hämta** när jag har valt materialet.

← Djur på savannen - Memory

Svenska Memory Djur


Här är en övning där eleven ska hitta bildpar. Tips! Under inställningar uppe i högra hörnet kan du bland annat välja antalet rutor, bakgrund samt typ av belöningar.

Dela Öppna Hämta











Nu ligger det nya materialet i **Mitt material**. Jag markerar det och klickar på **Redigera** för att göra ändringar.

# Memory


När du kommer in i **Redigera** så ser du vilka bilder som ingår i materialet. Här kan du också ändra namn, välja ikon, ändra beskrivning för andra lärare och för elev och ange taggar.

X Memory 

Välj minst 6 kort − + \* Namn Välj ikon

 antilop	 apa	 elefant	 flodhäst	 giraff
 hyena	 krokodil	 lejon	 noshörning	 zebra

Djur på savannen - Memory

Välj ikon  


**Beskrivning**

Här är en övning där eleven ska hitta bildpar. Tips! Under inställningar uppe i högra hörnet kan du bland annat välja antalet rutor, bakgrund samt typ av belöningar.

**Beskrivning för elev**

Nu ska du få spela memory!

**Taggar**

memory    djur

1.1 Spara och visa ✓

- För att lägga till bilder så tryck på plustecknet.
- För att ta bort bilder, markera en bild eller flera och tryck sedan på minustecknet.
- Tips! För att ta bort alla bilder så tryck först på stjärnan och sedan på minustecknet.
- För att byta ikon så trycker du på den befintliga ikonbilden.

Om du har frågor kring övningen så skicka gärna ett mail till [info@skoltavlan.nu](mailto:info@skoltavlan.nu).

# Memory

Genom att klicka på **kugghjulet** i det övre högra hörnet så kan jag göra ytterligare inställningar. När du kommer till inställningar så finns det fem vyer.

I den första vyn med **skiftnyckeln** kan du bland annat välja hur många kort som visas på varje sida, hur många omgångar som presenteras innan övningen avslutas. Du kan också välja om det ska vara någon belöning.

**Tips!** Dessa inställningar kommer du även till om du klickar uppe i högra hörnet inuti övningen. Du kan alltså även ändra i inställningarna vid ett senare tillfälle.

Inställningar	
Antal kort	<input type="radio"/> 4 <input checked="" type="radio"/> 6 <input type="radio"/> 8 <input type="radio"/> 10 <input type="radio"/> 12
Antal omgångar	<input checked="" type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 6 <input type="radio"/> 9
Hastighet	<input type="radio"/> Långsam <input checked="" type="radio"/> Standard <input type="radio"/> Snabb
Belöningar	<input type="radio"/> Av <input checked="" type="radio"/> För yngre <input type="radio"/> För äldre <input type="radio"/> Teckenspråk

# Memory

I vyn som du kommer till genom att klicka på **penseln** så väljer du om det ska vara svartvita kort, om knapparna för att komma till inställningar ska visas och du kan också välja vilken färg bakgrunden ska ha.

Inställning	Val
Svartvita kort	<input checked="" type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nej
Framsida med mönster	<input checked="" type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nej
Visa knappar	<input type="checkbox"/> Ja <input checked="" type="checkbox"/> Nej
Poängstapel	<input checked="" type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nej
Bakgrund	<input checked="" type="checkbox"/> Ljus <input type="checkbox"/> Mörk <input type="checkbox"/> Blå <input type="checkbox"/> Grön

I de två sista inställningsvyer så kan du göra val för **kontaktstyrning** och **ögonstyrning**. För övningstypen Memory 2 (bild och text) så kan du i vyn för **tal** (andra vyn) välja om text ska läsas upp eller ej.