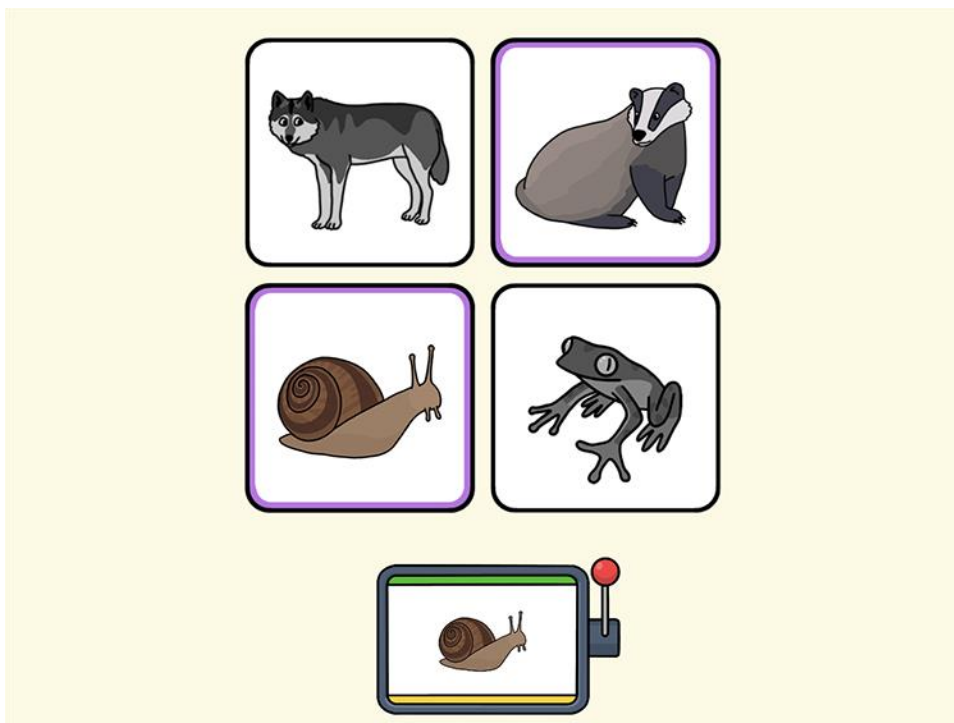


Skapa egna övningar!

Du kan nu i Skoltavlan redigera innehållet för övningstyperna: bingo, memory, finn lika och pussel.



Övningarna som du kan utgå ifrån hittar du i biblioteket.

I kategorin **Begreppsträning** samt i de olika temabaserade övningar som finns i kategorin **Svenska**.

I denna guide visar vi, som ett exempel, hur du gör i en Finn lika – övning. Grundupplägget är dock samma för alla övningstyper. Det som kan skilja sig är några av valen under inställningar. De kan vara unika för en övningstyp.


Om du har frågor kring övningen så skicka gärna ett mail till info@skoltavlan.nu.

Skapa egna övningar!

I denna guide väljer jag att hämta materialet "Djur i skogen - Finn lika". Jag klickar på den orange knappen **Hämta** när jag har valt materialet.

← Djur i skogen - Finn lika

Svenska Finn lika
Rörelsehinder Djur



Upptill på skärmen visas en bild. Nedtill på skärmen finns svarsalternativ och eleven ska välja den bild som är samma som den som visas upptill på skärmen. Tips! Under inställningar uppe i högra hörnet kan du bland annat välja antal svarsalternativ, typ av bakgrund samt typ av belöningar.

Skapat av Skoltavlan

Dela Öppna Hämta

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

SKOLTAVLAN Erik Skoltavlan, visning

Alla ämnen Finn lika Alla dagar

Djur i skogen - Finn lika Djur på bondgården - Fi... Djur på savannen - Finn L...

Färger - Finn lika Hemmet - Finn lika Köket - Finn lika

Mat - Finn lika Mat - Finn lika (org) Mat B - Finn lika

Djur i skogen - Finn lika

Svenska Finn lika Djur

Rörelsehinder

Upptill på skärmen visas en bild. Nedtill på skärmen finns svarsalternativ och eleven ska välja den bild som är samma som den som visas upptill på skärmen. Tips! Under inställningar uppe i högra hörnet kan du bland annat välja antal svarsalternativ, typ av bakgrund samt typ av belöningar.




















Dela Öppna Redigera

Skapa egna övningar!


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 Finn lika

Välj 4 eller fler bilder — + * Namn Välj ikon

 lodjur	 snigel	 fladdermus	 mygga	 järv
 kråka	 älg	 räv	 hare	 spindel
 varg	 vildsvin	 björn	 myra	 groda
 uggla	 rådjur	 ekorre	 grävling	


Namn
Djur i skogen - Finn lika

Välj ikon


Beskrivning
Upptill på skärmen visas en bild. Nedtill på skärmen finns svarsalternativ och eleven ska välja den bild som är samma som den som visas upptill på skärmen. Tips! Under inställningar uppe i högra hörnet kan du bland annat välja antal svarsalternativ, typ av bakgrund samt typ av belöningar.

Beskrivning för elev
Välj rätt bild!

Taggar
finn lika djur

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.

Skapa egna övningar!

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 bilder 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 bilder	2	3	4			
Antal omgångar	3	5	8			
Hastighet	Långsam	Standard	Snabb			
Belöningar	Av	För yngre	För äldre	Teckenspråk		

Skapa egna övningar!

I den andra vyn som du kommer till genom att klicka på **högtalaren** så väljer du om text ska läsas upp, rätt svar ska läsas upp samt om fel svar ska läsas upp.



The screenshot shows the 'Inställningar' (Settings) screen with a blue header bar containing a red 'X' icon, the title 'Inställningar', and icons for a wrench, a speaker, a pencil, two circles, and a camera. Below the header, there are three rows of settings, each with a label and two buttons: 'Ja' (blue) and 'Nej' (white).

Label	Ja	Nej
Läs upp text	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Läs upp rätt svar	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Läs upp fel svar	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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



The screenshot shows the 'Inställningar' (Settings) screen with a blue header bar containing a red 'X' icon, the title 'Inställningar', and icons for a wrench, a speaker, a pencil, two circles, and a camera. Below the header, there are four rows of settings. The first row has three buttons: 'Nej' (blue), 'Versaler' (white), and 'Gemener' (white). The second row has two buttons: 'Ja' (white) and 'Nej' (blue). The third row has two buttons: 'Ja' (blue) and 'Nej' (white). The fourth row has four buttons: 'Ljus' (white), 'Mörk' (white), 'Blå' (blue), and 'Grön' (white).

Label	Buttons
Visa text	<input checked="" type="checkbox"/> Nej, <input type="checkbox"/> Versaler, <input type="checkbox"/> Gemener
Visa knappar	<input type="checkbox"/> Ja, <input checked="" type="checkbox"/> Nej
Poängstapel	<input checked="" type="checkbox"/> Ja, <input type="checkbox"/> Nej
Bakgrund	<input type="checkbox"/> Ljus, <input type="checkbox"/> Mörk, <input checked="" type="checkbox"/> Blå, <input type="checkbox"/> Grön

Skapa egna övningar!

I den fjärde vyn som du kommer till genom att klicka på **kontakterna** så väljer du om övningen ska styras med en eller två kontakter. Två kontakter är grundinställningen.

X Inställningar

Antal kontakter: 1 | **2**

Aktivera: **Vid tryck** | Vid släpp

Ljud vid markering: **På** | Av

iPad*: Ja | **Nej**

Oavsiktliga tryck: Ignorera kortare tryck än 0s

*iOS kräver en aktiveringsknapp vid start av materialet för att aktivera kontakterna

Obs! Om du ska använda kontaktstyrning på iPad så ska du välja "Ja" för att kontaktstyrning för att det ska vara aktiverat från start i övningarna.

Om ni valt en kontakt så kan du även göra val för stopptid vid start och stopptid vid scanning.

Skapa egna övningar!

I den femte vyn som du kommer till genom att klicka på **ögat** så har du val för ögonstyrning.

I nuläget är inställningar framtagna för TD BROWSE. Om du använder TD BROWSE så ska du välja "Ja" för ögonstyrning.

Du kan då även göra ytterligare val, så som storlek på markör.

Inställningar						
Ögonstyrning	<input type="button" value="Ja"/>	<input checked="" type="button" value="Nej"/>				
Markera aktiveringstid	<input checked="" type="button" value="Ja"/>	<input type="button" value="Nej"/>				
Storlek	<input type="button" value="Liten"/>	<input checked="" type="button" value="Standard"/>	<input type="button" value="Stor"/>			
Placering	<input checked="" type="button" value="Mitten"/>	<input type="button" value="Hörnet"/>				