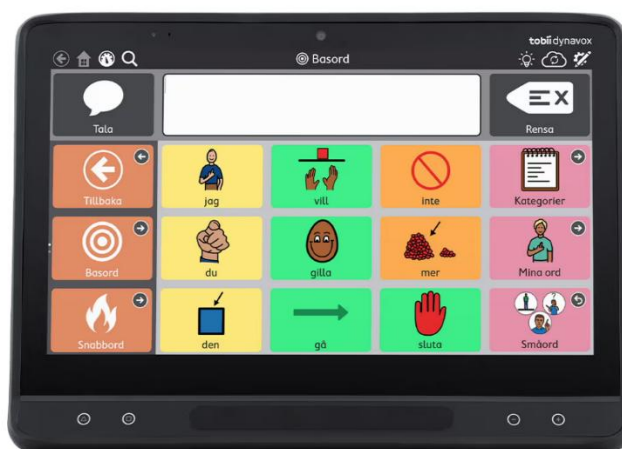


Manual för ögonstyrning i Skoltavlan

Skoltavlan erbjuder ett stort antal övningar som är anpassade för ögonstyrning. Den här manualen beskriver hur du ställer in ögonstyrning, vilken hårdvara och mjukvara som krävs samt hur du konfigurerar inställningarna för övningar.

Hårdvara

Ögonstyrning i Skoltavlan är optimerad för [TD I-Series](#) (TD I-13 och TD I-16) från Tobii Dynavox. Dessa Windows-baserade enheter är utformade för alternativ och kompletterande kommunikation. De fungerar med både ögonstyrning och andra manövreringsmetoder.



Mjukvara

Ögonstyrning i Skoltavlan är optimerad för användning med webbläsaren TD-Browse. Det är en webbläsare som är framtagen särskilt för användning med ögonstyrning. Du kan läsa mer om webbläsaren genom att [klicka här](#).



Har jag rätt version av TD-Browse?

- Uppdateringar sker automatiskt om du startar om TD Browse.
- Om du har den senaste versionen ska du se knappen för helskärm.
- För support eller om du har frågor om TD Browse, [klicka här](#).

Steg-för-steg: Kom igång med ögonstyrning

1. Välj och dela övning med eleven

Hämta övning

Hämta den övning som eleven ska arbeta med i Biblioteket. Övningen hamnar då automatiskt i *Mitt material*.



Aktivera ögonstyrning i övningen

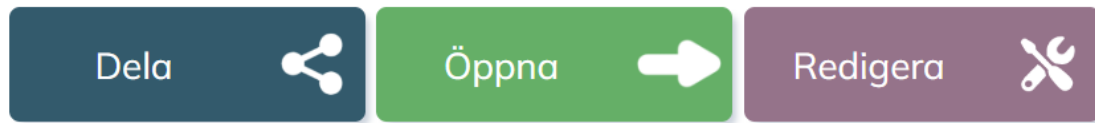
Öppna övningen och klicka på kugghjulet (inställningsikonen). Gå till fliken längst till höger (ikonen med ögat) och aktivera ögonstyrning genom att välja **Ja**.

OBS! Om övningen erbjuder valet mellan att "dra" eller "svara med tryck" (t.ex. i övningarna "Stava till ordet" och "Bygg en mening"), välj **svara med tryck**.



Dela materialet

När ögonstyrning är aktiverade, dela övningen med eleven.

**2. Logga in med elevens profil****Elevinloggning**

Logga in på elevens konto via TD Browse på den enhet som används.

Valfritt - Aktivera ögonstyrning för eleven i Mitt material

Gå till inställningar (kugghjulet längst upp till höger) och välj **Ja** i det gröna fältet för ögonstyrning. Detta steg behöver bara göras vid den första inloggningen hos eleven. Detta möjliggör att eleven även med ögonstyrning kan välja material och starta övningar.

Kontoinformation	Inställningar
Licens:	Välj startsida
<input type="text" value="Plus"/>	<input type="button" value="Biblioteket"/>
Giltig till:	Visa biblioteket
<input type="text" value="2026-01-10"/>	<input type="button" value="Ja"/>
Lärare:	Ögonstyrning
<input type="text" value="20"/>	<input type="button" value="Nej"/>
Elever:	<input type="button" value="Logga ut"/>
<input type="text" value="20"/>	

Starta ögonstyrning med helskärm

Titta längst ned på skärmen för att få fram menyn. Aktivera helskärmsläge genom att klicka/titta på ikonerna med två pilar (är placerad längst ut till höger). Öppna därefter önskad övning.



Aktivera ögonstyrning i övningar

För övningar som är anpassade för ögonstyrning så finns det två andra sätt att aktivera ögonstyrning.

Aktivera ögonstyrning genom att välja redigera före delning

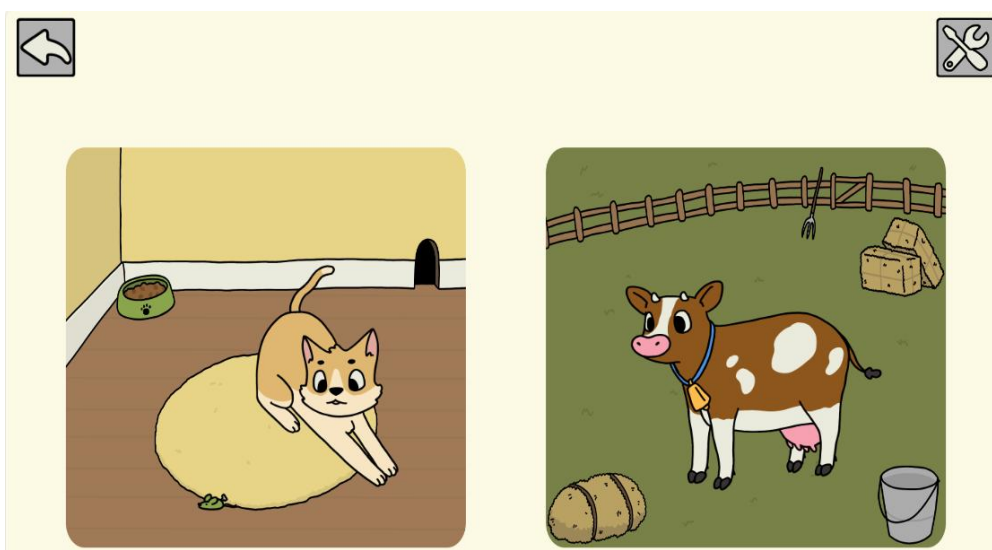
1. Hämta övningen från Biblioteket så att den hamnar i *Mitt material*.
2. Markera övning i Mitt material och klicka sedan på **Redigera**.
3. Klicka på kugghjulet uppe till höger för att inställningar och välj sedan ögonikonen (längst uppe till höger) och välj att ögonstyrning ska vara aktiverat.
4. Dela därefter övningen med eleven.



The screenshot shows a settings window for an exercise. At the top right is a gear icon. Below it are two columns: 'Namn' and 'Välj ikon'. Under 'Namn' is the text 'Djur - Tryck och se!'. Under 'Välj ikon' is a cartoon illustration of a grey hippopotamus. Below these is a 'Beskrivning' section with the following text: 'När eleven trycker på ett djur så sker en animation och därefter åker djuret ut ur skärmen. Tips! Under inställningar uppe i högra hörnet kan du bland annat välja hur många bilder som ska visas på skärmen och typ av bakgrund.'

Aktivera ögonstyrning från elevens profil

1. Öppna övningen i elevens Mitt material och klicka på inställningsikonen (kugghjulet uppe i högra hörnet).
2. Välj därefter att aktivera ögonstyrning under fliken med ögat.
3. Starta sedan om materialet.



Inställningar för ögonstyrning

I ögonstyrningsmenyn kan du justera följande:

- **Ögonstyrning:** Välj mellan "Ja" eller "Nej". "Ja" för att aktivera ögonstyrning.
- **Markera aktiveringstid:** Om ja är valt så kommer markören för ögonstyrning successivt fyllas på så att den till slut bildar en hel cirkel.
- **Storlek:** Välj mellan Liten, Standard eller Stor för markörens storlek.
- **Placering:** Välj om markören ska placeras i mitten eller i hörnet.

Ögonstyrning	<input checked="" type="button" value="Ja"/>	<input 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"/>	

Hitta material anpassade för ögonstyrning

De material som är anpassade för ögonstyrning hittar du genom att välja styrsätt **Ögonstyrning** i Skoltavlans Bibliotek. Det är bland annat alla adaptiva övningar för matematik och kategorierna Finn lika, Bingo, Memory, Pussel och Sortera som är anpassade för ögonstyrning. Fler övningstyper för ögonstyrning tillkommer kontinuerligt.

Skapa egna övningar anpassade för ögonstyrning

Det går även att skapa eget material som är anpassat för ögonstyrning samt att redigera flertalet av befintliga övningar. [Läs mer om detta här.](#)