

KanSerien SE - ASL - ENG

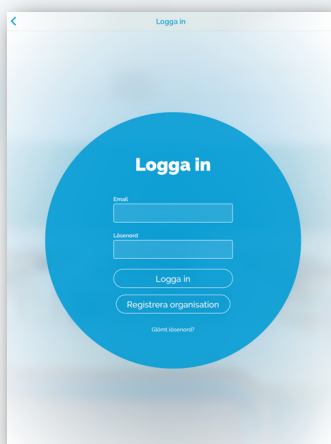
HJÄLP ❖ TIPS ❖ INFORMATION

"Specialpedagogiska
appar"



START

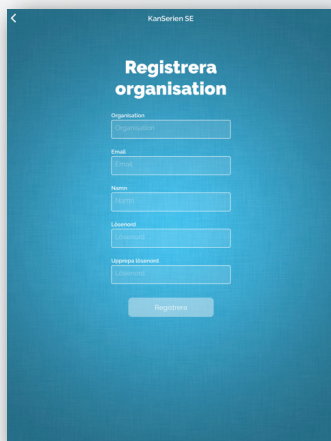
Är du privatperson måste du först starta en prenumeration innan du kan starta programmet. Därefter kan du använda programmet gratis under 14 dagar. Är du en organisation/skola har du kanske beställt en licens via kenartmedia.com/se som du aktiverar under "Organisation". OBS! Aktivera "fullskärmsläge" om du använder webbversionen i Chrome (F11).



LOGGA IN

På inloggningssidan skapas organisationen med elever och administratörer. När detta är färdigt används denna sida för inloggning av elever/ administratörer.

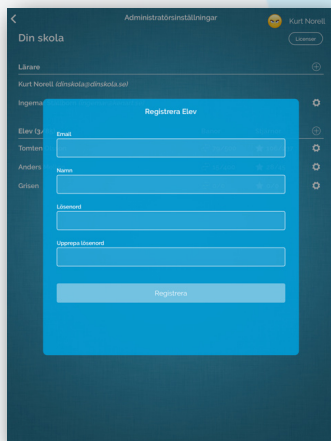
Apparna riktar sig i första hand till barn med försenad språkutveckling, språklig funktionsnedsättning eller svenska som andra språk.



ORGANISATION

Registrera din organisation här. Varje organisation/skola har en unik mailadress och lösenord. Lösenordet ska bestå av minst 6 tecken. Uppgifterna kan ändras under Inställningarna.

Apparna bjuder på en mängd olika sätt att illustrera ett ord eller en företeelse, som steg för steg stimulerar språkutvecklingen.



ELEVEN

Varje elev har en unik mailadress och lösenord. Lösenordet ska bestå av minst 6 tecken. Samma sak gäller för att registrera nya administratörer.

GEMENSAMMA ÖVNINGAR I KLASSEN

Låt flera elever logga in och låt dem göra en Egen övning med samma inställningar. Antingen med var sin dator/platta eller en gemensam som får vandra runt. Läraren kan bevaka resultatet i realtid i Statistikvyn.

Tips!



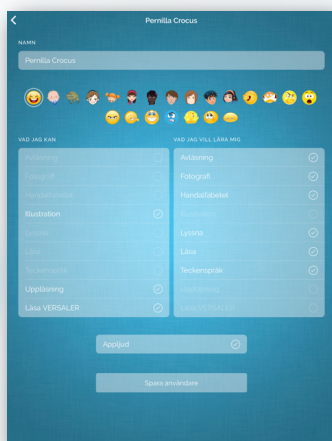
PRENUMERATION

När prenumerationen är godkänd eller när elever lagts till i organisationen/skolan är det bara att klicka på Spela. En organisation/skola kan på den här sidan logga ut för att logga in en ny elev eller administratör.

Tips!

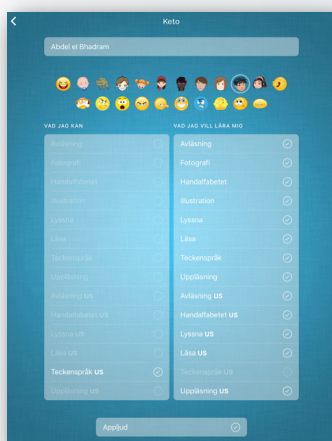
ORDFÖRSTÅELSE

Träna ordförståelse genom att se en text eller att höra ett ord och matcha det mot en bild.



INSTÄLLNINGAR

Genom att markera i rutorna skapas olika övningar (böcker). Du skapar böcker med olika banor när du bockar för och sparar "vad du kan" och "vad du vill lära dig". Du kan alltid gå tillbaka och ändra dina inställningar, dra ifrån och lägga till banor. När inställningarna är sparade navigeras du till startsidan.



FLER ELLER FÄRRE BÖCKER

Med många markeringar i Rutan "Vad jag kan" skapas färre böcker och med övningar som har varierande innehåll och kombinationer. Med många markeringar i rutan "Vad jag vill lära mig" skapas fler antal böcker, en bok för varje markering men med mindre variationer. Med knappen "Appljud" kan du stänga av allt ljud förutom det ljud som hör till övningarna.



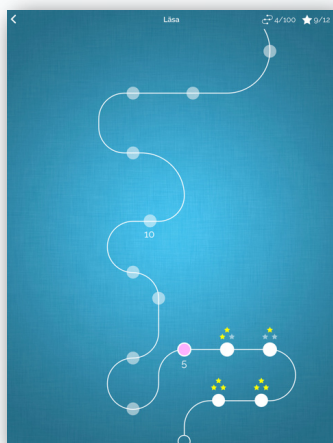
BÖCKER

I underkant av boken kan du se antalet övningar du gjort och hur många stjärnor du har. Klicka på namnet i det övre högra hörnet för att logga ut, se statistik eller navigera till inställningarna. Boken med plussymbolen ger dig möjligheten att skapa egna övningar.

Tips!

AVLÄSNING MED ELLER UTAN LJUD

Gör avläsningsövningar på olika sätt. Leta upp rimord som har liknande avläsningsbild för att träna nyanser t.ex. Fyra - Myra, Glas - Bas. Eller välj objekt som har tydliga skillnader i avläsningsbilden.



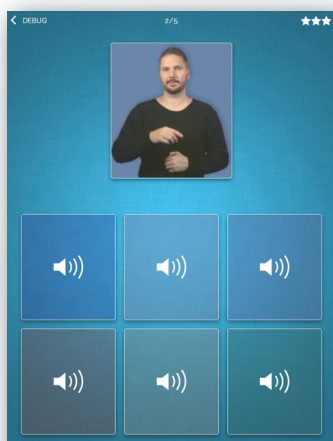
EN BANA

En bana består av 100 övningar med olika slumpade objekt och med ökad svårighetsgrad. Varje övning innehåller 4 - 13 omgångar. Har du alla rätt så behåller du dina stjärnor. Gör du fel så minskas antalet till lägst en stjärna. Du kan göra om banor för att få alla stjärnor.

Tips!

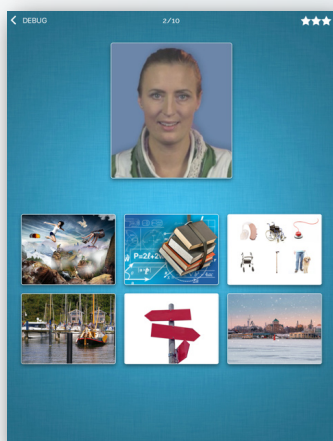
TECKNA TILL VARANDRA

Använd fraser på teckenspråk och skicka vidare i klassrummet.



EN ÖVNING

Programmet slumpar fram en övning utifrån dina val. Du ska matcha den övre källan mot objekten i den undre källan. Repetera video och ljud i den övre källan genom att klicka på den. Vill du repetera video eller ljud i den undre källan måste du först peka på en fri yta. Klickar du på en video eller ett ljud igen så väljs objektet. Text och bild väljs vid första klicket.



SLUMPVALDA ÖVNINGAR

Beroende på ditt val så startar övningen med några slumpvalda medier som du valt att öva på. För att svara på övningar med bilder eller text klickar man en gång på rutan.

Programmen riktar sig specifikt till barn som behöver extra träning av sin begreppsuppfattning och sitt ordförråd.



FÄRDIG ÖVNING FRÅN EN BANA

När övningen är klar kan du se hur du lyckats med övningen och hur många stjärnor du har fått. Du ser också vilka objekt som har använts och hur många gånger. Genom att peka på knappen i underkant startar du en ny övning på samma bana. Du kan fortsätta med en ny övning eller peka på bakåtpilen för att välja en annan bana.

Tips!

TEMAN

Arbeta i klassen med olika gemensamma temaområden som t.ex Siffror, Bokstäver, Färger, Verb, Substantiv eller Adjektiv. Abstrakta förslag kan vara Känslor, Personer eller Religion.



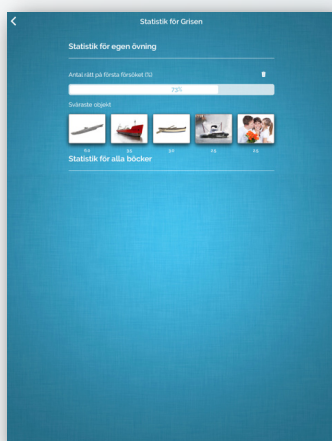
RESULTAT/STATISTIK

Statistiksidan kan öppnas av eleven på sidan Böcker i programmet eller av läraren som är administratör på Administratörssidan. Resultat kan analyseras från alla övningarna inom de olika "Banorna". På den grafiska kurvan kan du öppna respektive använd bok och peka på "topparna" för att få detaljinformation. Den undre delen av statistiksidan visar resultaten från "Egen Övning". Dessa resultat kan nollställas i administratörsläget under respektive elev eller med ett klick på papperskorgen.



RESULTAT/STATISTIK - BÖCKER/BANOR

Statistiksidan kan öppnas av eleven på sidan Böcker i programmet eller av läraren som är administratör på Administratörssidan. Resultat kan analyseras från alla övningarna inom de olika "Banorna". På den grafiska kurvan kan du öppna respektive använd bok och peka på "topparna" för att få detaljinformation. Svåraste Objektet visar en bild på de objekt som har varit svåra att hitta rätt svar på. Ju fler fel desto högre siffra under bilden.



RESULTAT/STATISTIK - EGEN ÖVNING

Statistiksidan kan öppnas av eleven på sidan Böcker i programmet eller av läraren som är administratör på Administratörssidan. Den övre delen av statistiksidan visar resultaten från "Egen Övning". Svåraste Objektet visar en bild på det objekt som har varit svårast att hitta rätta svaret på. Ju fler fel desto högre siffra under bilden. Antal rätt på första försöket visar antal rätt/fel i procent. Alla resultat i Egen Övning kan nollställas i administratörsläget under respektive elev eller med ett klick på papperskorgen.



FÄRDIG BANA

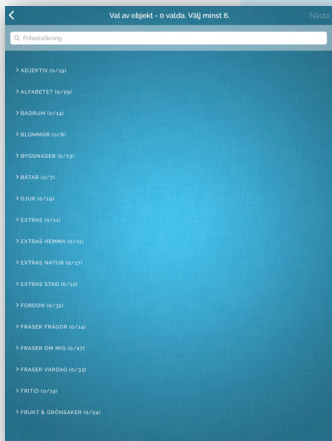
När du har avslutat en bana med 100 övningar visas denna skylt. Du kan välja att försöka ta alla stjärnor som finns kvar eller starta en ny bana.

Programmen är framtagna för att barnet med stöd av en vuxen ska få möjlighet att tillägna de språkliga begrepp man övar på men barnet kan också spela på egen hand.

ÖVA MED SMARTBOARD

Anslut datorn till en Smartboard och låt eleverna i klassen turas om att svara på en egenkomponerad övning. Gör om och försök att förbättra resultatet.

Tips!

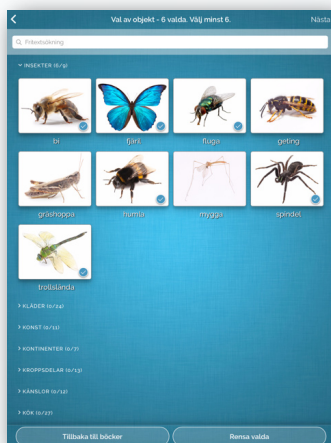


Tips!

Tips!

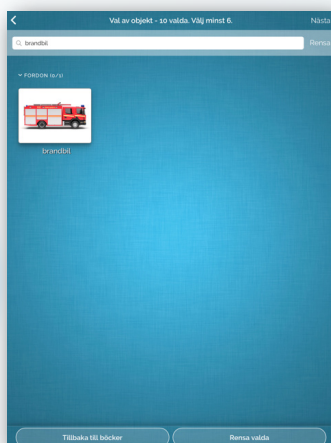
Tips!

KenArt Media AB - Lodjurets gata 296 - 136 64 HANINGE - info@kenart.se



VAL AV OBJEKT

I övre delen av fönstret visas hur många objekt du minst måste välja men du kan välja fler om du vill. Du väljer dina arbetsobjekt genom att peka på de olika kategoritexterna och sedan klicka på bilderna. Avmarkera ett objekt genom att klicka igen på en vald bild. Du kan avmarkera alla bilder med knappen "Rensa Valda" nederst på skärmen. Starta en övning med klick på Nästa.



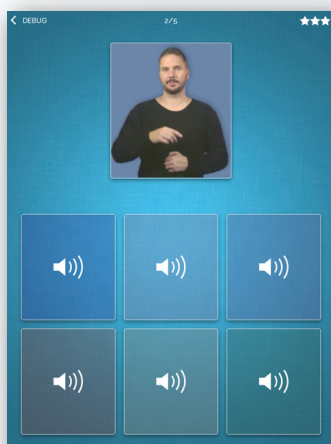
SÖK EFTER ETT OBJEKT

Genom att skriva in ett objektnamn i fönstret kan du göra en sökning och välja ett objekt. Avsluta sökningen genom att peka på "Rensa" till höger i sökfönstret och programmet navigerar åter till "Objektvalet". Med "Nästa" startar du övningen.

Tips!

GRUPPÖVNING

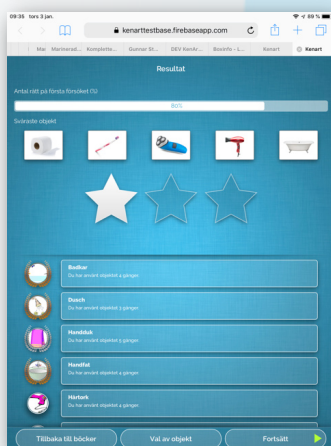
Skapa en lämplig bok i inställningarna och låt alla elever öva på banan tills någon elev når fram till övning 30. Följ utvecklingen i Statistikvyn - Analysera klassens resultat - Rätta felen.



SVARA I EN ÖVNING

För alla övningar som innehåller video eller ljud ska man klicka två gånger för att svara. Vid första klicket spelas sekvensen upp. Vid nästa klick på samma ruta så svarar man eller klickar på en annan ruta för att spela den sekvensen. Repetera en sekvens genom att klicka utanför rutan och sedan på samma ruta igen.

Det lugna tempot och de många möjligheterna till repetition gör att även de allra yngsta kan använda KanSerien, gärna med en vuxen.



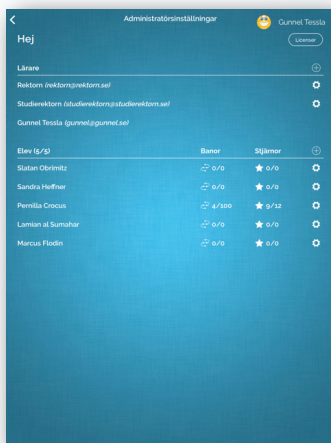
RESULTATVYN - EGEN ÖVNING

När du har gjort klart en Egen Övning visas denna sida med tre val nederst på sidan. Du kan välja "Fortsätt" och göra en övning till, hoppa till "Val av objekt" eller avsluta övningen med knappen "Tillbaka till Böcker". I Resultatvyn kan du se hur den senaste övningen genomförts. Hur många antal rätt du fått på första försöket i procent och vilka objekt som varit svårast. Kransarna runt bilderna får du när du svarat rätt flera gånger på första försöket. Efter 3 rätt får du en krans i brons, efter 5 rätt en i silver och efter 10 rätt en krans i guld.

Tips!

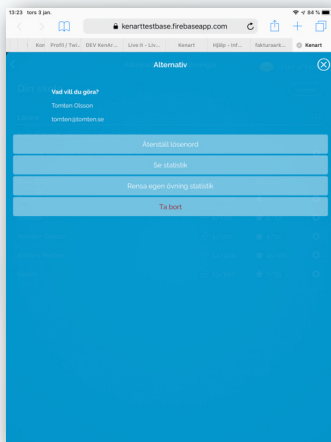
JÄMFÖR RESULTATEN I KLASSEN

Ge eleverna övningar med samma Böcker och låt dem göra ett bestämt antal övningar. Jämför sedan resultaten och låt eleverna rätta sina fel.



ADMINISTRATÖRSINSTÄLLNINGAR

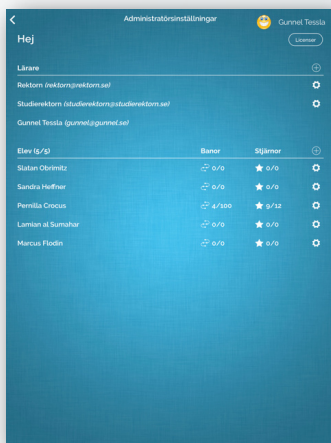
I administratörsinställningarna finns information om alla elever och information om deras resultat. Klicka upp till höger på "Licenser" för att registrera en licensnyckel och få information om licenser. Med plustecknen kan elever eller lärare läggas till. Med "Kugghjulet" hanteras respektive elev, visas elevens statistik etc.



ADMINISTRATÖR - ALTERNATIV

Som administratör kan du ta bort en elev, återställa respektive elevs lösenord eller ta del av elevens resultat genom att öppna statistiksidan. Här kan jämförelser göras mellan eleverna över tid.

Programmen kan med fördel användas av logopedier och pedagoger som en del i ett språkligt träningsprogram.



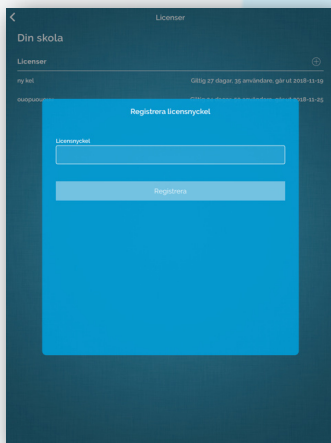
LICENSER

Här aktiverar du licenser genom att klicka på "Aktivera". Du ser även under hur lång tid licensen gäller. Licensnyckel levereras via mejl vid beställning på www.kenartmedia.com/se och kan klistras in genom att klicka på plusstecknet.

Tips!

ÖKA ORDFÖRRÅDET

Stimulera ordförrådet inom olika områden, t.ex. färger, fordon, byggnader, mat, blommor, djur.



LICENSNYCKEL

Här registrerar du den licensnyckel du erhållit i samband med prenumerationköpet från kenartmedia.com/se. Nyckeln kan kopieras och klistras in. Därefter väljer du om licensen ska aktiveras nu eller senare.

Tips!

PRATA OM BEGREPPEN

Öka möjligheten till inläring genom att prata om de ord och begrepp som övas för att sedan använda dem i vardagen.