

Specialpædagogisk Aftale

# Kommunikker: Gennem Valg



Mikro Værkstedet



## Indholdsfortegnelse

Copyright.....	4
1. Oversigt.....	5
2. Brugen af Gennem Valg afspilleren: .....	6
2a. Første kig på en aktivitet .....	6
2b Beskrivelse af aktiviteter .....	9
2c Gennemgang af en række aktiviteter .....	10
2d Brug af kontakter .....	16
3. Brug "Rediger kun" .....	18
3a Vi ser på en fil i redigeringstilstand .....	18
3b Ændring af grafik.....	19
3c Ændring af tekst .....	20
3d Ændring af egenskaber.....	23
3e En aktivitet for korttidshukommelse. ....	24
3f Tilfældig rækkefølge .....	24
3g Fremstilling af flere sider af samme type.....	25
3h Rediger aktiviteter med lag .....	26
3i Rediger andre aktiviteter .....	28
3j Oprette aktiviteter med kontaktdgang .....	29
3k Oprette standardindstillinger til afspilleren. ....	30
3l Administration af aktiviteterne.....	31

## Copyright

Kommunikær: Gennem Valg © Widgit Software 2007

Published by Widgit Software

Widgit Literacy Symbols © Widgit Software 2000 - 2007

Widgit Pictures © Widgit Software 2000 - 2007

Product Number: COMBYCH2

Den danske udgave, Kommunikær: Gennem Valg, udgivet af Mikro Værkstedet A/S 2008

### Installation og opsætning

Se venligst nærmere om dette i den separate installationsvejledning

### Licens

Software er givet i licens efter visse betingelser, som er nærmere beskrevet i licensaftalen, der er vedlagt programmet.



Widgit Software, 124 Cambridge  
Science Park,  
Milton Road, Cambridge, CB4 0ZS,  
UK  
Tel +44 (0) 1223 425558  
Fax +44 (0) 1223 425349  
Web [www.widgit.com](http://www.widgit.com)  
E-mail [info@widgit.com](mailto:info@widgit.com)



Mikro Værkstedet  
Lucernemarken 12  
5260 Odense S  
Tlf 6591 8022  
[www.mikrov.dk](http://www.mikrov.dk)  
E-mail: [salg@mikrov.dk](mailto:salg@mikrov.dk)

# 1. Oversigt

Kommunikér: Gennem Valg er et program, der er designet til at skabe og bruge en bred vifte af aktiviteter, der indeholder "spørgsmål og svar" muligheder for brugeren. Disse kan variere fra ganske simple opgaver til brugere med alvorlige indlæringsvanskeligheder til mere krævende kognitive opgaver, som passer til indskolingen og specialundervisningen.

De 100 aktiviteter, der ligger i pakken, dækker børnehave og indskolingsområdet og hele aldersgruppen af elever, der modtager specialundervisning. Der er en række eksempler på aktiviteter, der viser programmets øvrige muligheder. Lærere og ressourcepersoner vil have mulighed for at udvikle deres egne aktiviteter, når de bruger programmet.

Pakken har to komponenter:

## **Gennem Valg afspiller:**

Afspilleren er det program, du bruger for at afspille aktiviteterne, og det er det program, brugeren anvender. Det er tilgængeligt fra **Start** menuen:

**Kommunikér** → **Gennem Valg** → **Gennem Valg**.

## **Gennem Valg redigering:**

Redigering er det program, du bruger for at oprette, redigere og teste aktiviteter. Det er til brug for læreren eller andre, der forbereder eller redigerer aktiviteterne. Det er tilgængeligt fra **Start** menuen:

**Kommunikér** → **Gennem Valg** → **Gennem Valg Redigering**.

## **Redigeringsniveauer**

Redigeringsprogrammet har 3 anvendelsesniveauer.

- (a) **Rediger kun**, som kan bruges til at redigere og ændre eksisterende aktiviteter.
- (b) **Opret og rediger**, som tillader oprettelse af en række aktiviteter, og som også har en række ekstra redigeringsmuligheder.
- (c) **Ekspert**, som låser op for alle programmets muligheder

Der vil også være genveje til disse programmer på din computer, hvis du har valgt dette, da programmet blev installeret.

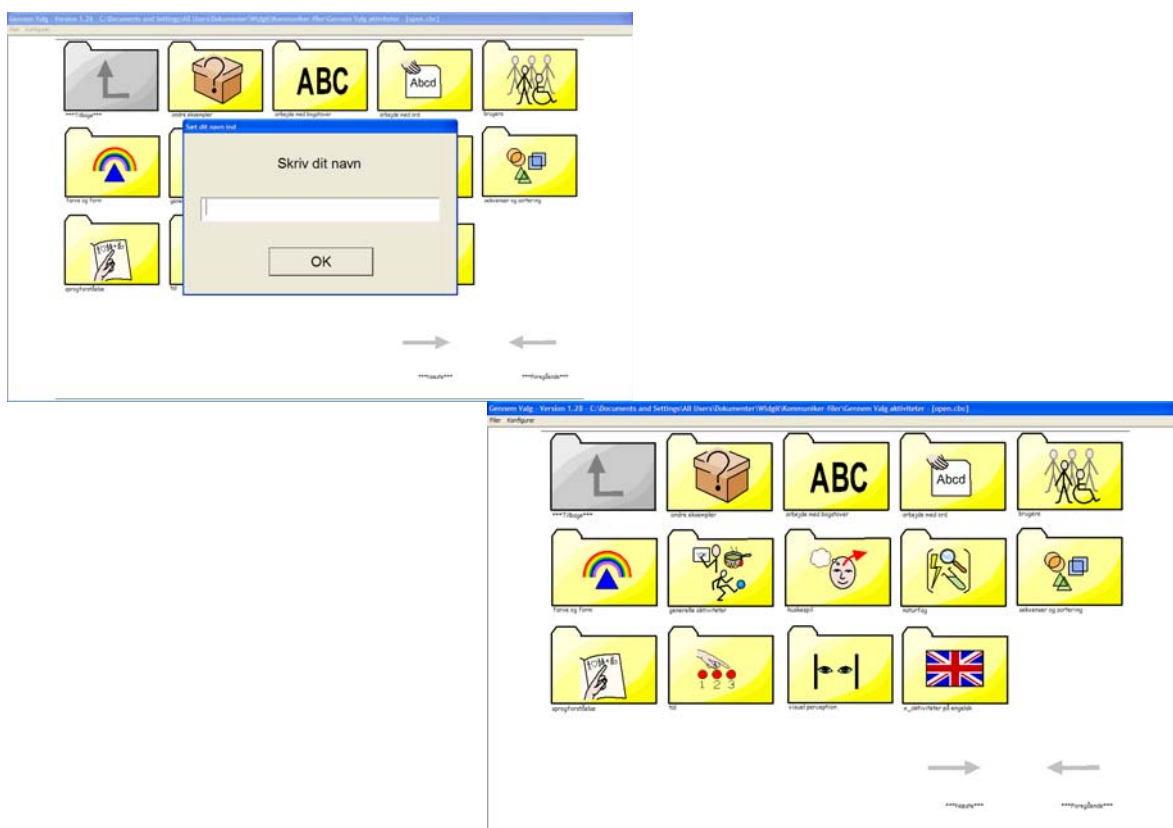
Denne brugervejledning dækker kun "Gennem Valg" og "Rediger kun" brugen i redigeringsdelen. Dette vil give størstedelen af brugerne mulighed for at gøre alt det, de behøver. Som tillæg vil du kunne finde PDF brugervejledninger til "Opret og rediger" og "Ekspert" mulighederne. Disse vejledninger er tilgængelige fra **start-menuen**.

## 2. Brugen af Gennem Valg afspilleren:

Afspilleren er et program, hvor du kan få et overblik og kigge på de aktiviteter, der er blevet fremstillet i Gennem Valg redigeringsdelen. Du bliver belønnet under arbejdet, og ved udført arbejde får du et ark, der viser, hvordan du har klaret opgaven. Det følgende vil illustrere nogle af faciliteterne i Gennem Valg.

### 2a. Første kig på en aktivitet

Ved start af programmet får du en side, hvor du logger dig på. Dette vises nedenfor. En dialogboks gør det muligt at skrive et brugernavn ind. Navnet på brugeren vil så blive vist på det ark, du får, når du er færdig med en aktivitet.



Du behøver ikke at skrive et navn, hvis du ikke ønsker det. Tryk på **Enter** på dit tastatur, eller klik på **OK** knappen på skærmen for at fortsætte.

Skærmen vil nu vise foldere, som indeholder aktiviteter. På hver folder er der et billede, der støtter beskrivelsen af folderens indhold, og under hver folder er dens navn. Når du klikker på en folder, vil du se dens indhold. Dette vil normalt være aktiviteterne i den folder, men den vil også vise underfoldere. For at vende tilbage til den foregående folder, klikkes på **pil op** i øverste venstre hjørne på skærmen. Nederst til højre på skærmen er der to ikoner som bruges, når siden er fuld. Disse anvendes for at gå til næste side eller tilbage til en foregående side. De er grå, hvis de ikke er i funktion.

Aktiviteterne i folderne vises med filnavn og et lille billede af første side i aktiviteten. Det gør det nemt at finde den aktivitet, du ønsker.

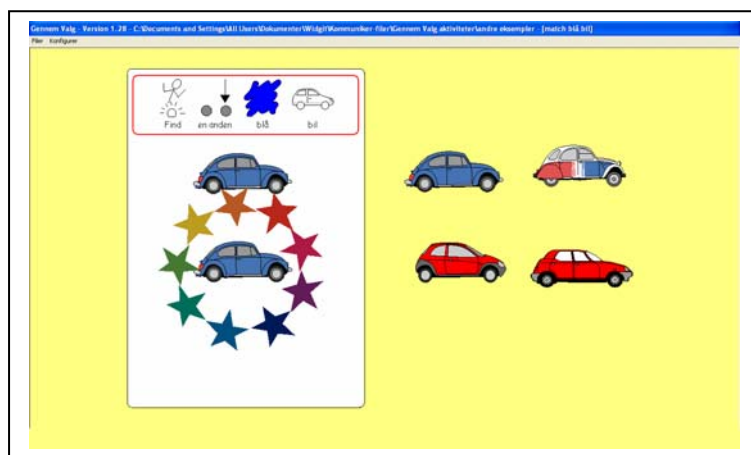
### Oprette rigtige og forkerte svar:

Brug menuskærmen til at vælge **Andre eksempler** folderen og derefter den aktivitet, der hedder **Match blå bil**. Aktiviteten vil blive læst ind. Det er meget vigtigt at kigge på dette eksempel, da det er designet til at illustrere en række egenskaber. En lignende vil blive brugt til at vise metoderne for redigering i afsnit 3.

Prøv at svare forkert. Når du gør det, vil der fremkomme en synlig indikation på, at svaret er forkert. Dette dukker op, når du klikker på en distraktor, eller når svaret vælges på et forkert tidspunkt, f.eks. i en sekvens-aktivitet. Aktiviteten vil også som regel spille en lyd for at give en auditiv indikation af, at svaret er forkert. (Medmindre denne facilitet er slået fra – se næste afsnit).

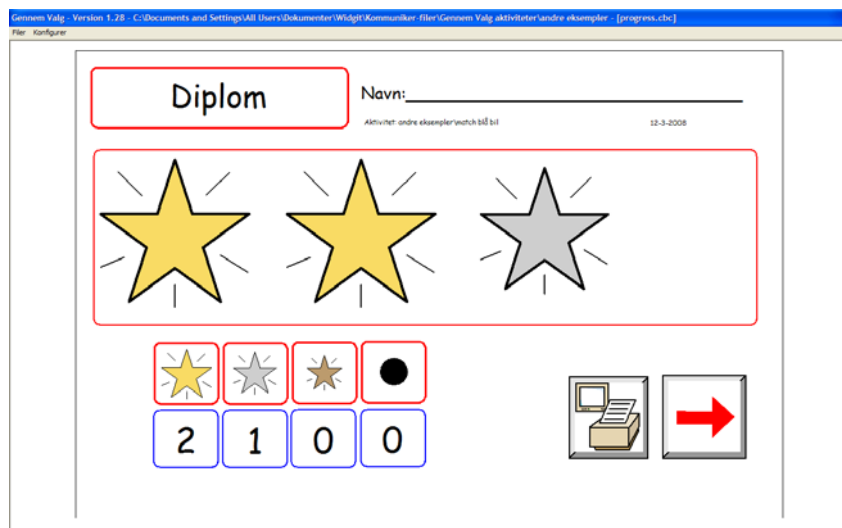
Hvis du ikke ønsker at høre en lyd, når et forkert svar er valgt, så gå til **Konfigurer**-menuen og fjern mærket ved **Hør forkert svar lyde**. Hvis du ser på menuen igen, så vil du se, at mærket ved "Hør forkert svar lyde" er blevet fjernet. Standardindstillingerne for "Hør forkert svar lyde" kan sættes som beskrevet i afsnit 3 k.

Når du vælger det rigtige svar, vil du få den positive feedback, der blev valgt, da aktiviteten blev oprettet. Det kan f.eks. være en belønnende animation eller en lyd, der afspilles.



## Aktiviteter kan have mange sider:

En aktivitet kan fortsætte gennem adskillige sider. Fortsæt gennem siderne og lav med vilje fejl på side 3. Når du når slutningen af en aktivitet, vil et diplom dukke op. Det ser ud som nedenfor.



Diplomet viser navnet på aktiviteten, navnet på brugeren (hvis du har skrevet en ind), dato, og hvad du har opnået på hver side. En stjerne viser brugerens opgaveløsning på hver side. En guldstjerne (stor størrelse) viser at siden blev besvaret uden fejl. En sølvstjerne (medium størrelse) viser at siden blev besvaret med relativt få fejl. En bronzestjerne (lille størrelse), viser at brugeren lavede en del fejl. Slet ingen stjerner, viser at brugeren var forvirret over indholdet på siden eller var ude af stand til at svare fornuftigt. En streg viser, at siden er sprunget over (f.eks. med vilje ved tryk på **PgUp**-tasten).

Stjernerne vises i samme rækkefølge som siderne i aktiviteten. Dette kan hjælpe læreren med at gennemgå elevens arbejde. Hvor eleven får en bronzestjerne eller slet ingen stjerne, kan det være, at læreren vælger at arbejde sammen med eleven for at finde årsagen.

Nu kan siden udskrives ud (med mindre denne facilitet er slået fra – se næste afsnit). Ingen printer-dialogboks skal anvendes. Det er nok for brugeren at anvende **Udskriv**-knappen. Siden vil blive sendt til den tilsluttede printer.

Hvis du ønsker, at eleven skal se denne side, men ikke udskrive den, så er det muligt at bruge **Konfigurer**-menuen og fjerne mærket ved **Aktiver udskrivning** for at fjerne printeradgang. Dette træder i kraft, næste gang du ser et diplom. Standard-indstilling for "Aktiver udskrivning" kan sættes som beskrevet i afsnit 3k.

Diplomet har også en **Fortsæt knap** (en pil der peger mod højre). Vælg denne for at fortsætte.

## **Auto-udførelse:**

Hvad der sker nu, afhænger af, om **Auto udførelse** er slået til i **Konfigurerer** menuen.

Hvis "Auto udførelse" ikke er slået til, vil programmet vende tilbage til skærmbilledet med aktiviteter i den samme folder, som du lige har anvendt. Log-in vil blive vist. Den nuværende brugers navn vises i log-in boksen, og ved et klik på **OK** eller på **Enter** på tastaturet vil brugeren få mulighed for at fortsætte. Alternativt kan læreren vælge, at en anden bruger benytter programmet og kan derfor ændre brugernavn. I begge tilfælde kan en ny aktivitet nu vælges.

Hvis "Auto udførelse" er slået til, vil programmet fortsætte med næste opgave i folderen i stedet for at vende tilbage til skærmen med foldere. Når den sidste opgave i folderen er fuldført, vil programmet vende tilbage til skærmbilledet med aktiviteter og log-in boksen vil blive vist. Du kan derfor bruge "auto udførelse" til at lade en bruger arbejde med en længere serie af opgaver. Dette omtales videre i afsnit 3l. Indstillingsmulighederne for "Auto udførelse" kan ses beskrevet i afsnit 3k.

Du kan slutte en aktivitet ved at vælge **Luk** i **Filer** menuen.

## **2b Beskrivelse af aktiviteter**

Aktiviteterne, der er en del af denne pakke, er designet til børn i børnehave og indskoling samt til specialundervisning. Der er ved at blive forberedt andre pakker som skal dække en bredere vifte af faglige emner og behov hos brugere. Disse vil kunne fås dels som download på [www.mikrov.dk](http://www.mikrov.dk), og dels på cd'er. I denne pakke er aktiviteterne blevet arrangeret i emnefoldere. Folderne i denne pakke indeholder følgende:

- Andre eksempler
- Arbejde med bogstaver
- Arbejde med ord
- Farve og form
- Generelle aktiviteter
- Huskespil
- Naturfag
- Sekvenser og sortering
- Sprogforståelse
- Tal
- Visuel perception

Navnene og ikonerne på folderne viser, hvilken type opgave vi har med at gøre. Aktiviteterne i folderne er blevet inddelt i fem sværhedsgrader. Sværhedsgraden vises med et bogstav, A-, den nemmeste, så B- og frem til E-. Disse bogstaver skal kun tages som en generel vejledning, idet forskellige brugere vil have forskellig opfattelse af sværhedsgraden.

Aktiviteterne er blevet arrangeret på denne måde for at gøre dem let tilgængelige i en klasse, hvor du har brug for differentierede aktiviteter. I afsnit 3I kan du se, hvor nemt du kan vælge at sætte aktiviteter op til en enkelt bruger eller til flere brugere, der arbejder sammen.

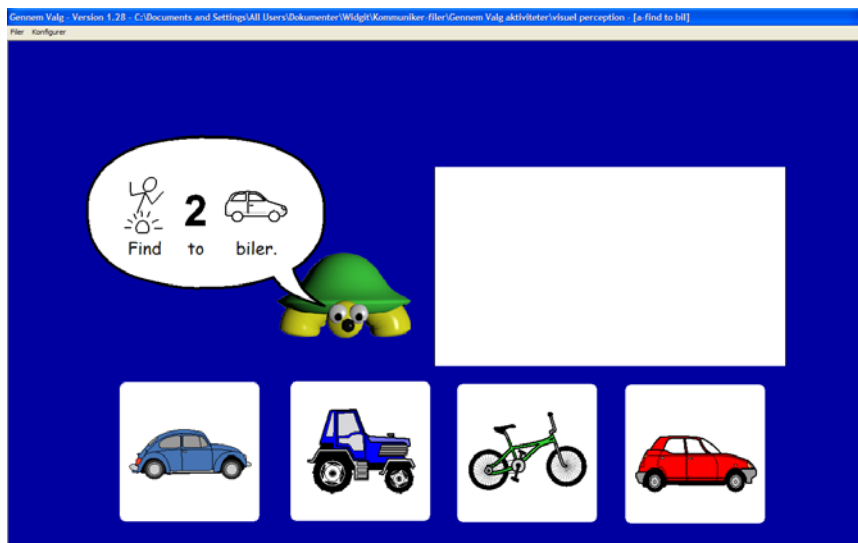
Der er en tillægsfolder, Andre eksempler, med eksempler, der er anderledes end dem, der normalt forekommer. Disse er benævnt specifikt.

## **2c Gennemgang af en række aktiviteter**

I denne del vil en række af aktiviteter blive beskrevet for at illustrere rækkevidden af måder, du kan arbejde på, samt det undervisningsmæssige indhold.

### **Aktiviteter med mere end et svar.**

Fra folderen **Visual perception** vælges A-find 2 biler.

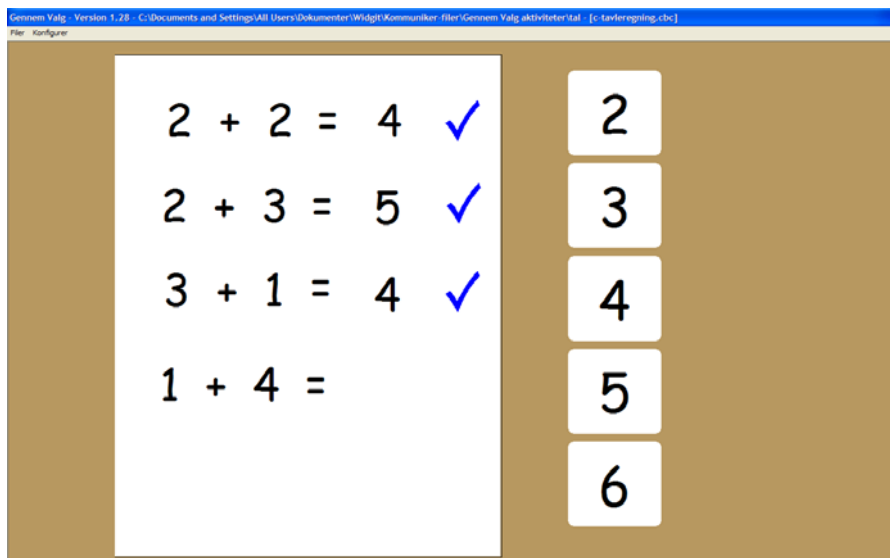


I dette tilfælde er du nødt til at vælge to svar, før aktiviteten fortsætter. Instruksen vises visuelt med tekst og symboler, og instruksen bliver læst højt. Hvis brugeren ønsker at høre instruksen igen, kan han klikke på taleboblen. Bemærk, at museklik er slået fra, mens der tales. Brugeren skal vente med at vælge, til talen er slut.

Andre eksempler af denne type er:  
**Farve og form\B-find 5 farver af 8**  
**Sprogforståelse\B-hvad hvor**

## Sider der åbner lag.

Et lag er et ekstra sæt af objekter, der kan afsløres efterhånden som spørgsmål på en side besvares. Fra folderen **Tal** vælges **C-tavleregning**. Skærbilledet nedenfor viser, hvad du ser, når tre korrekte svar er blevet givet.

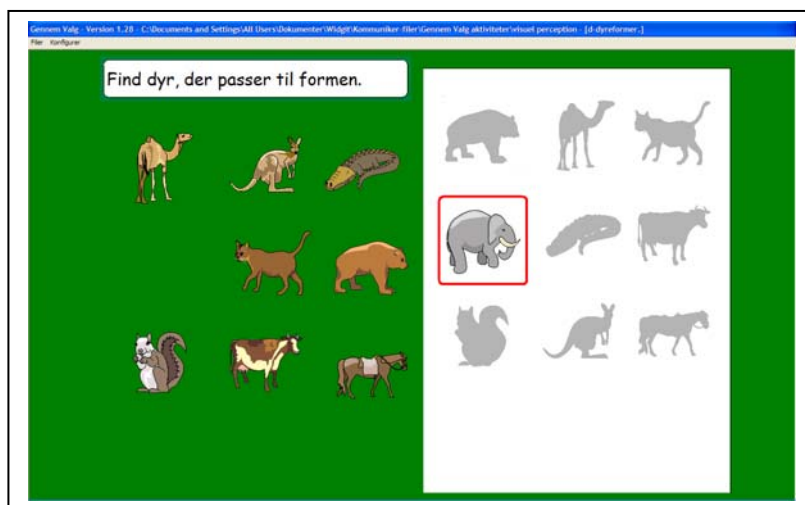


Denne egenskab er nyttig, idet den begrænser, hvad der vises på en gang. Det betyder, at brugeren nemt kan fokusere på et bestemt spørgsmål.

Andre eksempler, som bruger lag er:  
**Sprogforståelse\E-gæt hvad**  
**Visuel perception\E-svanebillede**

## Matchning ved hjælp af to tryk.

Spørgsmål, der involverer matchning, er nogle gange bedst, når du beder brugeren vælge et objekt, og derefter vælge dets form. Til at illustrere dette vælges **D-dyreformere** fra folderen **Visuel perception**.



Her kan brugeren klikke på et vilkårligt dyr og derefter på dets form (eller omvendt).

På det viste skærbillede ses opgaven, efter at du har foretaget første valg.

Andre eksempler, der bruger to tryk:  
**Arbejde med ord\D-billede ord**  
**Arbejde med ord\D-præpositioner**

### **Sider hvor svarene skal være i en bestemt rækkefølge – sekvenser:**

Programmet kan køre aktiviteter, hvor svarene skal vælges i en særlig rækkefølge. Form-sekvenser, anagrammer og sortering i alfabetisk rækkefølge er nogle af eksemplerne på dette. Fra folderen **Sekvenser og sortering** vælges **C-fiske sekvens**.



Skærbilledet viser én af siderne efter første opgave. Når sekvensen er færdig, er der en belønning og en animation, før programmet bevæger sig videre til næste opgave.

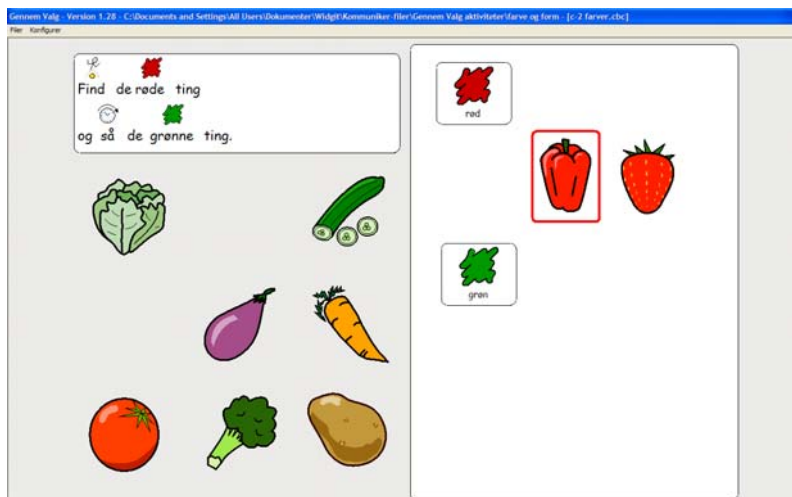
Andre eksempler med sekvenser er:

**Arbejde med bogstaver\D-ord alfabetisk 1** – Sæt ordene i alfabetisk rækkefølge.

**Arbejde med ord\E-anagrammer lyd** – Stav ordene ud fra givne bogstaver.

## Gruppere ved at vælge objekter i grupper:

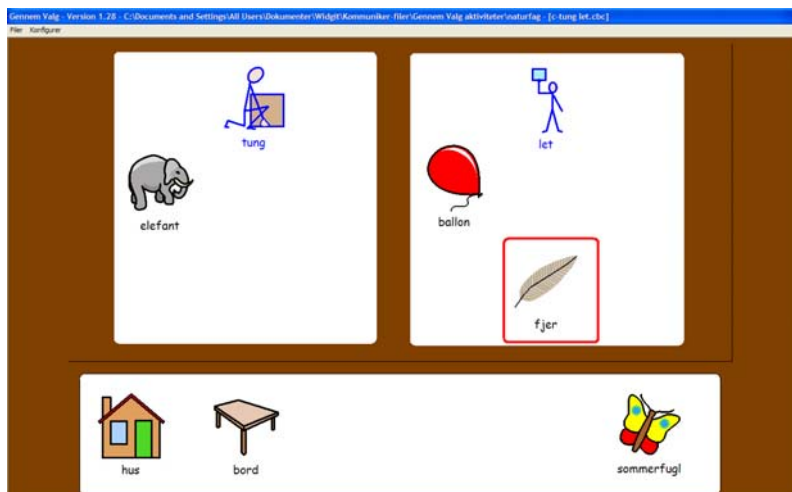
I disse eksempler skal objekterne grupperes ved at vælge alle objekterne fra den ene slags, derefter alle objekterne fra den anden og så videre. Det behøver ikke at betyde noget, hvilket objekt du vælger først, men når dette er valgt, skal alle objekter fra samme gruppe vælges, inden du går videre til næste gruppe. Programmet kan imidlertid indstilles, så objekter af én slags vælges først – for eksempel "Find alle de røde ting og derefter de grønne ting" fra folderen **Farve og form\ C-to farver**.



Andre eksempler på gruppering er:  
**Naturfag\C-dyresortering**

## Gruppering ved hjælp af to tryk:

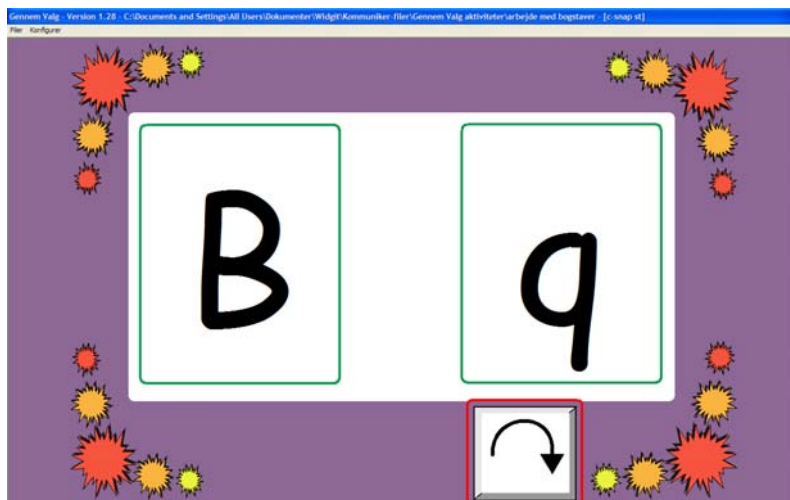
En alternativ metode til gruppering er at bede brugeren om at vælge et objekt og derefter den gruppe, som det tilhører. Fra folderen **Naturfag** vælges **C-tung let**. Den talte instruktion fortæller, hvad der skal gøres. Nedenstående skærmbillede viser anden halvdel af en sådan opgave.



Andre eksempler hvor du bruger to tryk for at gruppere er:  
**Sprogforståelse\C-funktionelle par** – find ting, der passer sammen.

### Stablede præsentationer:

I nogle tilfælde er det en god ide at have alternativerne stablet oven på hinanden for derefter at vende dem i sekvenser. Dette giver mere skærmlads, og det kan bruges som en form for spillet "Snap." Fra folderen **Arbejde med bogstaver** vælges **C-Snap store typer 1**.



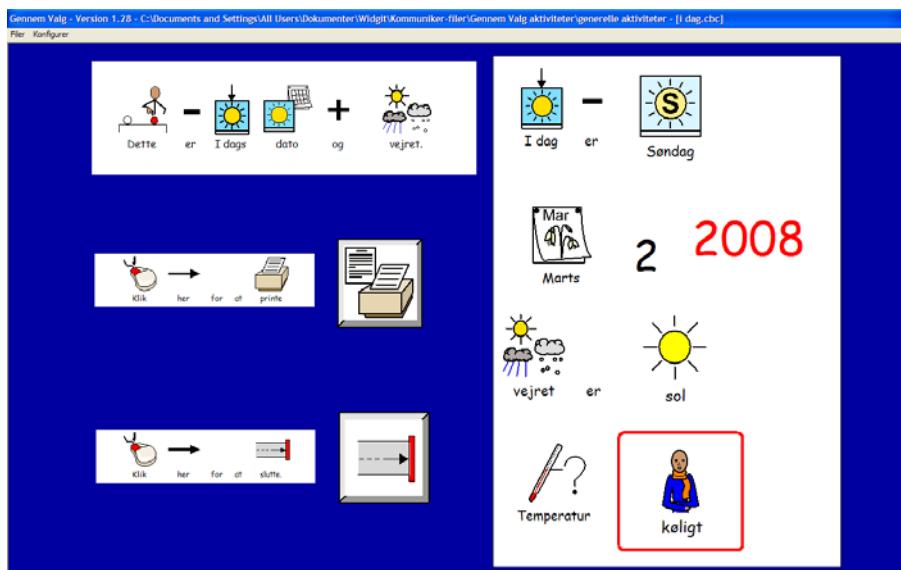
Når vend-ikonet er valgt, vil bogstaverne til højre blive vendt. Brugeren skal vælge det lille "b" for at matche det store "B."

Andre eksempler på brugen af stablede præsentationer er:

**Visuel perception\A-snap dyr**  
**Arbejde med ord\D-snap billede ord**

### Åbne spørgsmål:

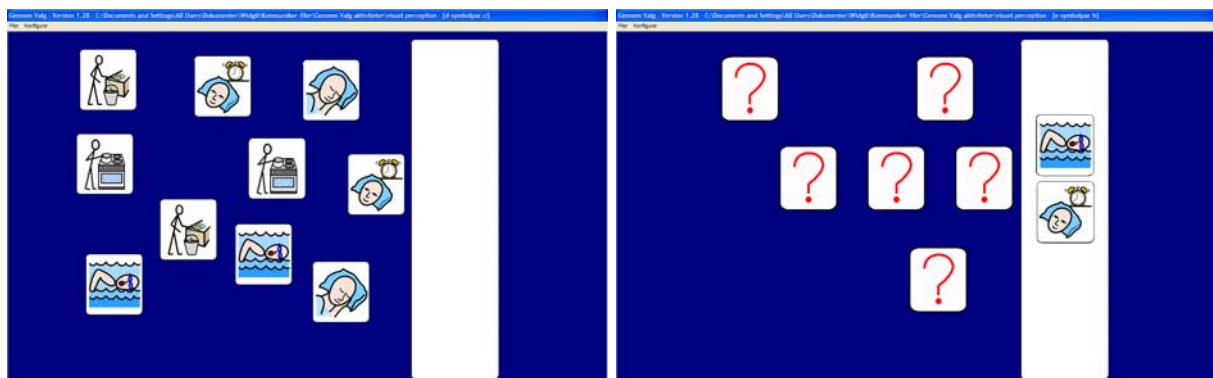
Programmet kan også fremstille spørgsmål, som har åbne svar. Det følgende eksempel fremstiller en side som en vejrdagbog. Programmet kan udskrive den hvide side. Fra folderen **Generelle aktiviteter** vælges **I dag**. Billedet her viser siden, efter at den er færdiggjort og parat til at blive udskrevet ved tryk på "Udskriv-knappen" på skærmen.



Et andet eksempel på åbne spørgsmål er:  
**Generelle aktiviteter\Hvad jeg kan lide**

### Skjul og korttidshukommelse:

Korttidshukommelses-aktiviteter kan skabes ved at bruge "tildækningsfunktionen" i programmet. Her bliver billederne vist i kort tid, derefter dækkes de til. Brugeren må vælge det korrekte svar, som er gemt under tildækningsbrikkerne. Hvis du vælger forkert, bliver brikkerne dækket til igen. Fra folderen **Visuel perception** vælges **E-symbolpar huskespil**. Dette er en aktivitet, hvor det drejer sig om symbolmatchning og hukommelse – det er meget svært!



Skærmen viser anden side af aktiviteten. Alle billeder dækkes efter kort tid. Det andet billede viser skærmen, efter at to billeder er fundet.

Et andet eksempel på tildækning er:  
**Huskespil\B-madpar** – simpelt vendespil med kun 6 brikker.

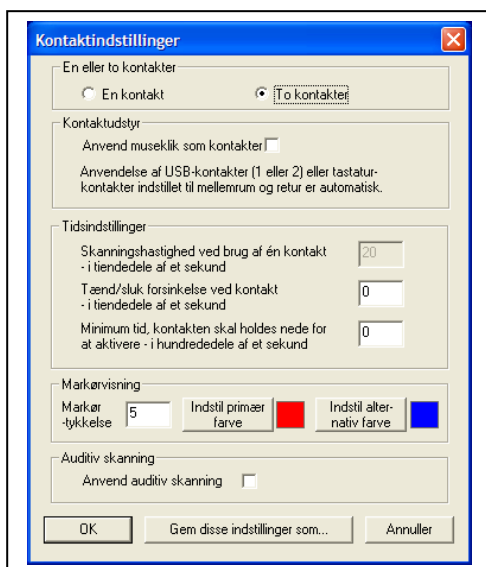
## 2d Brug af kontakter

### Oversigt:

Aktiviteterne i denne pakke er sat op, således at du kan anvende kontakter til aktivering. Folderne og filerne i folderen kan også benyttes ved hjælp af kontakter. Du kan gemme en "kontakt opsætnings profil" for hver bruger, med lige netop de kontaktopsætninger, der er vigtigst for ham eller hende. Denne fil skal gemmes sammen med navnet, som brugeren anvender for at logge sig på programmet. Når en bruger logger sig på, vil programmet undersøge, om der er kontaktopsætninger til dette log-in. Hvis den finder en sådan opsætning, vil den hente den og bruge disse kontaktopsætninger, indtil brugeren logger sig af igen.

### Sådan laver du en kontaktopsætning:

Kør en tilfældig aktivitet. Fra **Konfigurer**-menuen vælges **Kontaktindstillinger**. Nedenstående skærmbillede vil da komme frem.



### Bemærk:

- Skanningshastighed fremkommer kun ved en kontakt. Den kan ikke bruges, når du anvender to kontakter.
- Programmet kan acceptere udstyr, som emulerer (efterligner) tastatur, eller emulerer joystick, spille-knapper, hvis dette udstyr kan sættes ind i USB-porten. Tastatur-udstyr skal sættes til "Mellemlum," og "Enter". Ved enkeltkontakter sættes den til "Enter."

Til USB-udstyr der emulerer Joystick kontakter (fra f.eks. Crick og Sensory), skal du bruge indgang 1 og 2, og der skal ikke køres noget specielt software.

**Gennem Valg** læser dette udstyr direkte.

- Nogle kontakter er sådan, at de fremkalder en række hurtige signaler, når de bliver aktiveret. Dette kan få markøren til at bevæge sig mere end et trin. For at undgå dette, kan tænd-sluk forsinkelsen sættes således, at den inkluderer disse falske signaler. Normalt vil 1 til 2 tiendedele af et sekund være fint. Dette giver lidt "død tid", efter at den første kontakt er aktiveret.
- Minimumtid en kontakt må holdes for at aktivere signalet kan normalt være på nul. Dette er nyttigt til de brugere, der tilfældigt kommer til at aktivere kontakten. Du kan afvise disse tryk og kun tillade et mere tilsigtet tryk, hvor kontakten holdes nede i en længere periode. Det er den

periode, du kan indstille her. Brug minimumtid, kontakten holdes nede, og sæt den til en højere værdi. Vær opmærksom på, at indstillingen af denne er i hundrededele af sekunder.

- Markør-tykkelsen kan også indstilles sammen med farven. Den alternative farve bruges kun ved "to tryk"-svar, se afsnit 2b.
- Endelig kan du bruge auditiv skanning. For at dette skal have nogen værdi, må brugeren anvende tekstobjekter eller aktiviteter, der er sat op med tale til oplæsning som hjælp til den grafik, der bliver skannet. Oprettelse af aktiviteter til auditiv skanning beskrives i "Ekspert" vejledningen, som kan hentes i PDF format. En bred vifte af opgaver har tilknyttet en tekst, der oplæses ved auditiv skanning, så du kan prøve det. Du kan slå auditiv skanning til eller fra ved at bruge **Konfigurer-menuen** og vælge **Auditiv skanning**. Du kan også aktivere auditiv skanning ved at trykke på **Anvend auditiv skanning i Kontaktindstillinger**. Her kan du gemme din opsætning til et bestemt brugernavn.

Du sætter værdierne og farverne, som du ønsker, og derefter går du til **Gem disse indstillinger som...** Du skriver din bruger ind, nøjagtig som i log-in boksen, og gemmer filen.

### **Brug af kontaktfilen**

Gå tilbage til log-in skærmen og skriv navnet på brugeren. Vær omhyggelig med at bruge det samme navn, som blev brugt til kontaktfilen. Klik på **OK**-knappen, kontaktopsætningen vil være gemt, og kontakterne kan anvendes.

### **Gør brug af standardindstillinger:**

Hvis du ønsker, spilleren starter med brugen af kontakter, så lav de indstillinger, der er beskrevet ovenfor, og gem som "Standard." Skriv "Standard" som brugernavn, når du vil lade spilleren bruge programmet.

### **Kontakter til/fra:**

Du kan slå kontakter til/fra på et hvilket som helst tidspunkt ved at bruge **Anvend kontakter** i **Konfigurer** menuen.

### 3. Brug ”Rediger kun”

Denne del forudsætter at læseren er fortrolig med hovedteknikkerne i **Kommunikér: På Tryk 2**.

**Gennem Valg redigering** kan vælges fra **Start-menuen**.

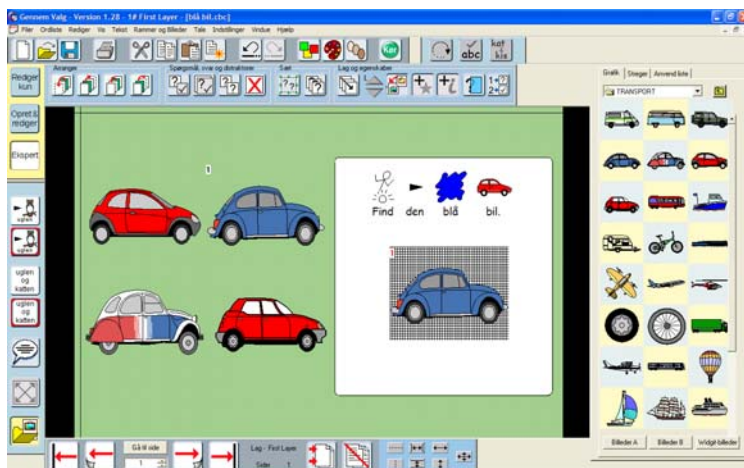
Der vil også være en genvej til programmet fra skrivebordet, hvis du valgte dette ved installering af programmet.

#### **3a Vi ser på en fil i redigeringstilstand**

Fra menuen **Filer** vælges **Åbn....** Derefter vælges **Blå bil** fra folderen **Andre eksempler**.



På øverste værktøjsline ses **Kør**-knappen. Denne giver dig mulighed for at teste den aktivitet, som du arbejder på. For at se hvad ”Blå bil” aktiviteten gør, trykkes der på **Kør** eller **Ctrl + J**.



Når du er færdig, vender du tilbage til redigering ved at vælge **Filer** og **Tilbage til redigering** eller ved at trykke **Ctrl + J** på tastaturet.

På denne skærm kan du se:

- Instruktioner – en boks med symboltekst
- Et spørgsmål/svar par – de blå biler
- Distraktorer (forkerte svar) – de tre andre biler.

## Bemærk:

- **Instruktionerne**

Symbolskriverammen viser instruktionerne til aktiviteten med tekst og symboler. Du vil have bemærket, at disse ord blev sagt, da aktiviteten blev startet. Du vil se, hvordan dette gøres.

- **Spørgsmål/svar par**

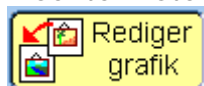
De fleste aktiviteter vil have et eller flere spørgsmål/svar par. Parrene vises med ens tal. Spørgsmålets placering er markeret med et sort tal, og svaret er markeret med et rødt tal. Spørgsmålets placering viser den placering objektet har, når det vises første gang. Svarplaceringen er vist med et gitter, og den vil komme frem, når det korrekte svar er givet. Spørgsmål/svar par har grønne trækpunkter.

- **Distraktorer**

Et objekt, der skal registreres som et "forkert svar", kaldes en "distraktor." Disse har lyseblå trækpunkter.

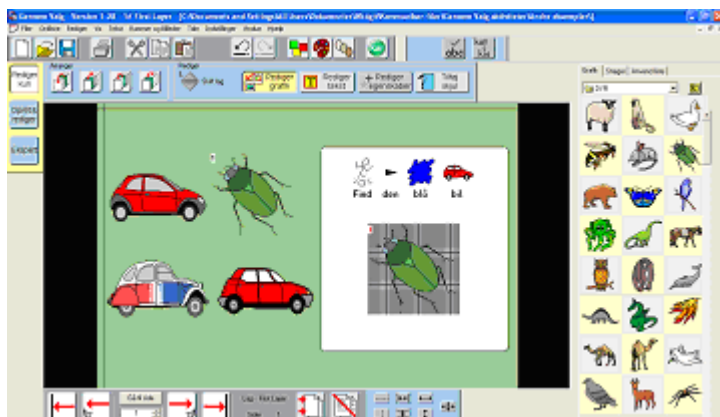
### **3b Ændring af grafik**

Det kan være, at du ønsker at bruge "blå bil" aktiviteten, men med andre billeder. For eksempel kan vi ændre grafikken i denne aktivitet til at være insekter i stedet for biler.

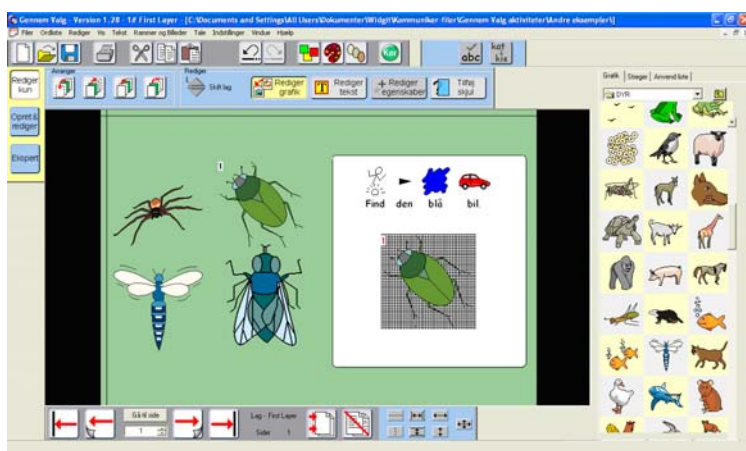


For at ændre grafikken trykkes på knappen **Rediger grafik**. Når denne er valgt vil den få en gul baggrundsfarve og grafikpanelet vil blive synligt. Du kan klikke på et hvilket som helst billede i grafikpanelet og derefter på den grafik, du ønsker at ændre. Grafikken vil blive erstattet med den valgte fra grafikpanelet.

Vi ønsker at ændre aktiviteten, sådan at brugeren vælger en "bille" fra folderen med insekter. Brug grafikpanelet for at gå til hovedmenuen for Widgit-billeder (eller tryk på Widgit-billeder knappen) og vælg dyr. Vælg den grønne bille, og klik så på den blå bil, der markerer stedet for spørgsmålet (vist med et sort 1 tal). Nu vil du se både spørgsmål og svar ændre sig til den grønne bille.



På samme måde kan du ændre de tre distraktorer til tre insekter.

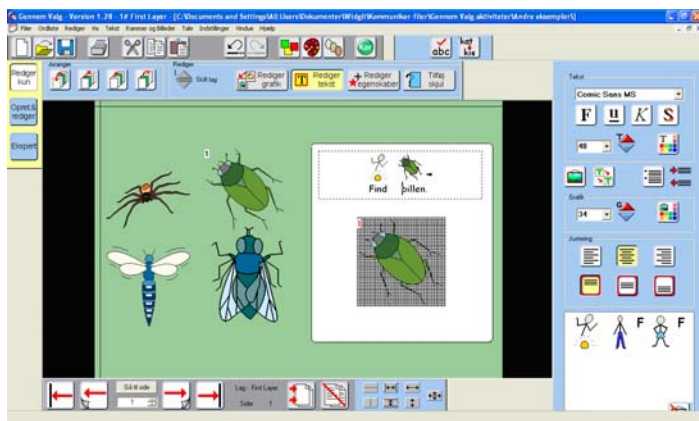


### 3c Ændring af tekst

Instruktionerne til aktiviteten er nu forkert. For at redigere instruktion vælges **Rediger tekst** knappen. Nu bliver dennes baggrund gul, og tekstpanelet åbnes på højre side.



Nu kan du ændre teksten til at sige "Find billen," i stedet for "Find den blå bil." Efter at dette er gjort, går du til **Gem som**, og du gemmer din fil under et nyt navn. **Vær sikker på, at du bruger 'Gem som', så du ikke overskriver den fil, du har redigeret – andre kan ønske at bruge denne vejledning og vil gerne have adgang til originalfilen.**

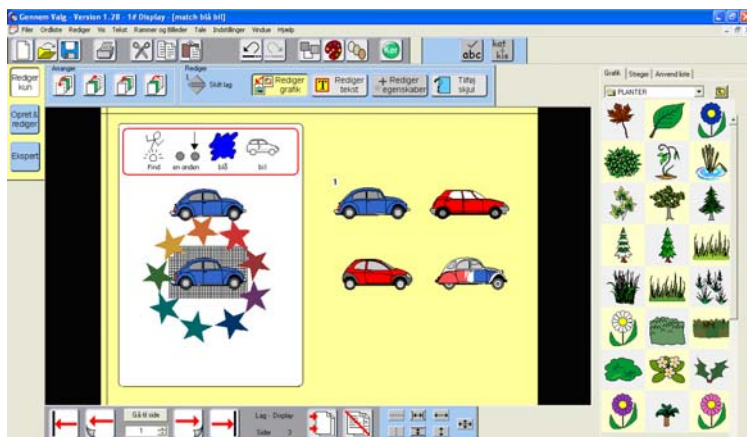


Brug **Kør**-knappen til at teste denne aktivitet.

Nu skal vi redigere en aktivitet med lidt flere egenskaber.

Fra menuen **Filer**, vælges **Åbn...** derefter vælges **Match blå bil** fra folderen **Andre eksempler**. Vi skal lave nogle få ændringer i denne aktivitet, så lad os gemme den i en ny fil. Gå til **Gem som** og gem filen med et nyt navn. **Vær sikker på at bruge 'Gem som', så du ikke overskriver den fil, du redigerer.**

Klik på **Kør**-knappen, og se, hvad der sker. Denne aktivitet ligner meget "Blå bil," men det er en matchende aktivitet, og den har en animation som belønning.



På denne skærm kan du se:

- Instruktions – en boks med symboltekst
- Et sammenligningsobjekt – bilen øverst til venstre
- Et spørgsmål/svar par – de blå biler med tallene
- Distraktorer – de tre andre biler
- En animation – stjernekransen
- **Instruktionerne**  
Rammen med symboltekst viser instruktionerne for aktiviteterne med tekst og symboler

- **Sammenligningsobjekt**

Den blå bil under instruktionen er der for at vise brugeren, hvad der skal matches.

- **Animationer**

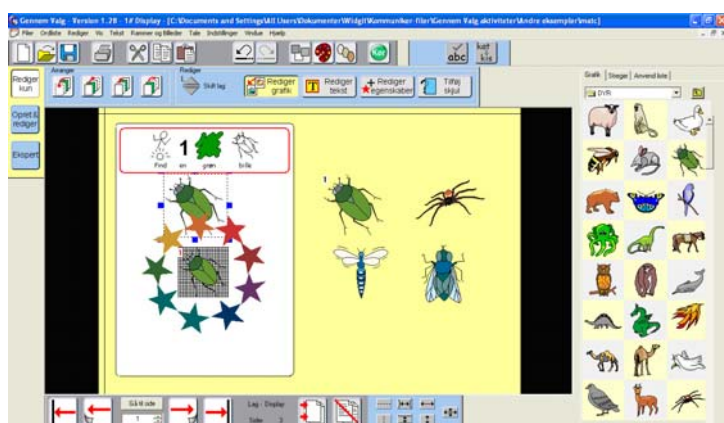
Stjernerne viser den position, hvor animationsbelønningen vil blive vist. Nogle gange ønsker du at se, hvordan skærmen ser ud, uden at belønningen vises. For at gøre dette går du ind i menuen **Vis** og klikker på **Vis position for belønning** for at fjerne mærket. Nu vil belønningen blive skjult. For at komme tilbage går du ind i menuen **Vis** og klikker igen på **Vis position for belønning**.

## Ændre grafik og tekst

Erstat grafik og tekst som i den første aktivitet. Husk også at ændre den blå bil, der bruges til sammenligning, så den passer til spørgsmål/svar objekterne.

For at afslutte grafikken kan det være, du ønsker at ordne deres størrelse, så de bliver ens. Det kan også tænkes, at belønningsanimationen ikke er placeret centralt over svaret. For at ændre på deres placering kan du bruge følgende metoder.

- (a) Gå til menuen **Vis** og brug **Vis position for belønning** for at skjule belønningen. Derefter kan du klikke på svaret og flytte det. (Hvis du ikke kan se belønningen, så gå til menuen **Vis**, og vælg **Vis position for belønning**. Flyt så belønningen hen, hvor du synes den passer)
- (b) Hvis du ønsker at flytte svaret, mens du stadig ser belønningen (hvilket er mest sandsynligt), så hold **Ctrl** nede og klik på belønningen to gange. Det første klik vil fremhæve belønningen, og det andet vil undersøge svaret nedenunder. Nu kan du så flytte svaret. Denne teknik vil være bekendt fra "På Tryk."



Brug **Kør**-knappen til at teste aktiviteten på dette trin af redigeringen.

Du vil se, at aktiviteten, når den kører rigtigt, siger "Find en grøn bille", men når du vælger svaret (den grønne bille), vil du stadig høre svaret for bilen. Vi vil se på, hvorfor aktiviteten korrekt siger, "Find en grøn bille," om lidt, for lad os nu redigere egenskaberne for spørgsmål/svar (den grønne bille).

### 3d Ændring af egenskaber

Klik på spørgsmålet (den grønne bille med det sorte tal) og så på knappen **Rediger egenskaber**. Du vil nu se denne dialogboks til højre på din skærm.



I "tale" delen er der tre dialogbokse.

- Den første viser, hvad der bliver sagt, når et objekt vises første gang.
- Den anden viser, hvad der vil blive sagt, hvis det er valgt ved en fejl. Det er ikke muligt at vælge forkert i denne aktivitet, men i mange aktiviteter vil der være en vis orden i svarene, og det kan være nyttigt at give noget auditiv feedback på et forkert valg. Talen kan også anvendes ved distraktorer, som altid har den egenskab at være forkerte.
- Den tredje viser talen, som vil blive brugt, når objektet er korrekt valgt. Du kan ændre denne til "Godt klaret, du har fundet billen."

Det fungerer på samme måde i lydafsnittet. Her er der plads til tre lyde. Bilhornet er ikke så godt længere, så klik på **Gennemse** og vælg så en anden lyd. Når du har gjort dette, klikkes på **OK**. Klik på **Gem** for at gemme ændringerne, eller på **Gem som**, hvis du ikke på et tidligere tidspunkt har gemt filen med et nyt navn. Nu trykkes der på **Kør**-knappen for at se effekten af det, der er ændret.



#### Bemærk:

Mange af lydfilerne har et nummer efter filnavnet, som viser længden af lyden f.eks. **Animals\honeybee4\_5**, betyder at den er 4.5 sekunder lang.

Du vil se, at aktiviteten nu fungerer korrekt.

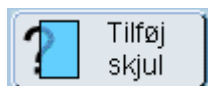
Det kan også være, du undrer dig over, hvorfor talen "Find en grøn bille" var korrekt, da aktiviteten startede. Klik på rammen med symboler og tekst øverst, og så på **Rediger egenskaber**. Nu vil du se denne dialogboks i højre side af skærmen.

Du vil se, at der er en boks her, der hedder **Tale-Ved visning**. Denne dialogboks informerer dig om, at den er sat til at sige, hvad du ser på skærmen f.eks. ordene "Find en grøn bille." Så denne tale blev ændret automatisk, da du ændrede teksten.

I nogle aktiviteter vil du også ønske, at brugerne kan høre instruktionen igen, når de klikker på teksten. Skriv "Find en grøn bille" i boksen **Tale-Ved valg**. Det er ikke nødvendigt, at dette er samme tekst, som ved visning. Klik på **OK** og køр aktiviteten.

### 3e En aktivitet for korttidshukommelse.

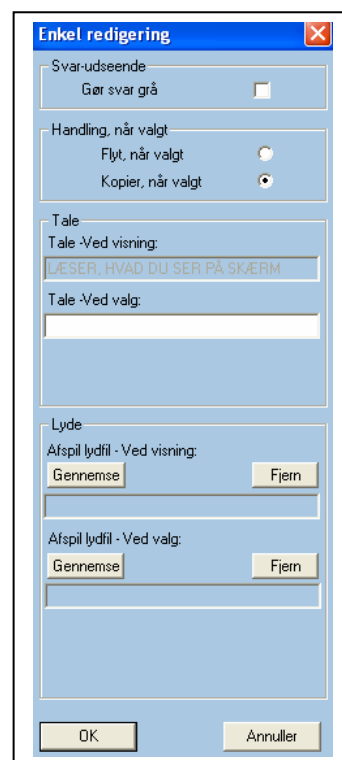
Du kan nemt lave aktiviteten om til en aktivitet, der involverer korttidshukommelse ved at trykke på **Tilføj skjul**. Nu vil der komme en dialogboks, fra hvilken du kan vælge en grafik, der vil skjule objekterne, efter de er blevet vist i kort tid. Gør dette, og prøv aktiviteten for at se effekten. Vær ikke bekymret, hvis "Tilføj skjul"-grafikken ikke dækker den anden grafik helt i redigeringsstilstand. Når du kører aktiviteten, vil skjulet erstatte den grafik, der skjules, indtil der bliver klikket på den. Når der klikkes, vil du se den skjulte grafik. En stigende toneskala vil blive afspillet, mens du venter på, at grafikken skal blive skjult. Du kan også sætte en forsinkelse ind i denne dialogboks, før objekterne skjules.



Prøv ikke på at redigere aktiviteten, mens **Tilføj skjul** er aktiveret. Deaktiver den ved at trykke på **Fjern skjul**, rediger aktiviteten og tryk så på **Tilføj Skjul** for at komme tilbage til tilstanden med tildækning.

### 3f Tilfældig rækkefølge

Du har sikkert noteret, at placering af spørgsmål og distraktorer er vilkårlig, når du kører en aktivitet. Dette er meget nyttigt for de fleste aktiviteter, men i nogle tilfælde kan du have brug for have spørgsmål og distraktorer på faste pladser. For at gøre dette går du til menuen **Rediger**. Du vil se, at **Tilfældig orden for spørgsmål** har et mærke. Klik på dette for at slå tilfældig orden fra. For at sætte det til igen, går du til menuen **Rediger** og klikker på **Tilfældig orden for spørgsmål** igen. Denne opsætning gemmes sammen med aktiviteten.



### 3g Fremstilling af flere sider af samme type

I "Rediger kun" tilstand kan du kopiere en side, sådan at du har en base, fra hvilken du kan ændre grafik og tekst. Dette betyder, at du kan tilføje flere sider til aktiviteten. I "Rediger kun" er det kun muligt at tilføje flere sider af samme slags – du kan ikke ændre grundopsætningen for en aktivitet fra den ene side til den næste.

Du kan indsætte en ny side i en aktivitet enten før eller efter den side, du arbejder på lige nu. Normalt vil du være på den sidste side, hvor du vil have behov for at indsætte en ny side efter den nuværende. Klik på **Indsæt sider** knappen fra **Side værktøjslinjen**.



"Tilføj side ikonet"



Du vil blive spurgt, om du ønsker at indsætte siden før eller efter den nuværende. Standardindstillingen er 'efter'. Der vil komme en dialogboks frem, som fortæller, at der bliver indsat en ny side. Klik **OK**. Den nye side vil se ud præcis som den nuværende side, men du vil se, at sidetallet på Side værktøjslinjen i bunden af skærmen har ændret sig, ligesom det totale antal af sider har ændret sig. Rediger denne nye side som beskrevet tidligere, men erstat insekterne med noget andet. Du kan gå fremad og tilbage når som helst for at sammenligne denne side med den fra eksemplet, eller for at indsætte en nye side.

Prøv at redigere en række aktiviteter for at få noget træning. På dette trin, er der vist nogle gode opgaver at prøve af nedenfor. I hvert eksempel er der en note, der hjælper med en færdiggørelse af redigeringen.

#### 1. TalA-tælle

Prøv at ændre grafikken på hver side. Vælg også svar-grafikken på hver side, og tryk så på knappen **Rediger egenskaber**. Ændr den talte tekst, så den passer til grafikken.

#### 2. Arbejde med bogstaver\D-ord alfabetisk 1

Her kan du redigere teksten i hver tekstboks. Du vil have brug for at sikre dig, at de ord, du bruger, er i samme alfabetiske rækkefølge som dem, du ændrer. Du kan også prøve at redigere baggrundsfarven fra menuen **Rammer og billeder**, hvor **Baggrundsfarve** vælges.

### 3. Visuel perception\A-match ens

Denne handler kun om dyr. Prøv at ændre den til at handle om mad, for eksempel.

Rediger grafikken. Du kan gøre dette på 2 måder:

(a) Find grafikken i **Widgit-billeder**, for eksempel kage, kiks mm.

(b) Find grafikken i **Anvend liste** fanebladet. Det er det tredje faneblad på højre side af grafikpanelet. Noget af det mad, du kan finde, er broccoli, løg, grønne bønner og kål.

Eksperimenter med **Anvend liste** fanebladet for at finde andre madvarer, som er i **Symbol-listen** og ikke i **Billed-listen**.

### 4. Naturfag\C-tung let

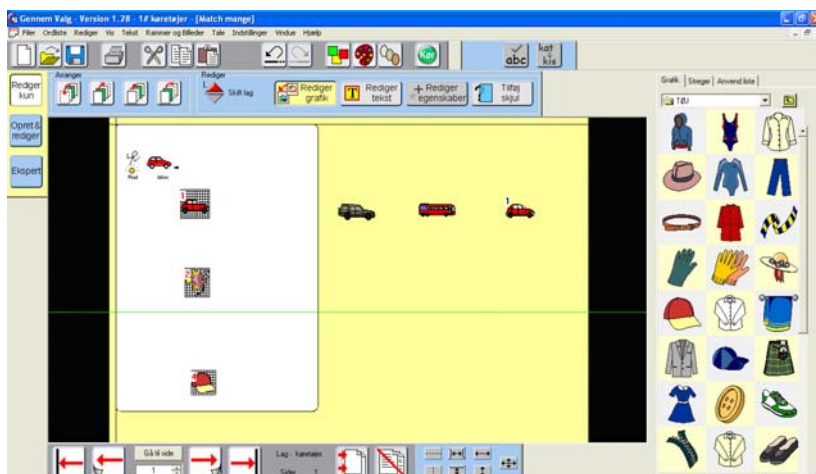
Ændr denne til at være en alternativ aktivitet for flyde og synke. Rediger instruktionsrammen – i stedet for tungt og let, skrives flyde synke (husk den korrekte grafik for synke). Derefter ændres de andre billeder, så du erstatter de tunge ting med noget, der synker, og de lette ting med noget, der flyder.

Vær opmærksom på at redigere den talte instruktion. Klik, hvor ordet "tung" var (nu flydende) og så på knappen **Rediger egenskaber**. Rediger **Tale ved visning** teksten for at give den korrekte instruktion til det nye arbejde.

Du kan være nødt til at flytte "belønningsgrafikken" for at arbejde med objektet under den, og så sætte det på plads bagefter.

### 3h Rediger aktiviteter med lag

I pakken er der mange aktiviteter, der bruger ideen med "lag". Et lag består normalt af noget grafik og tekst, der bliver afsløret, efterhånden som aktiviteten skrider frem. Hvis du bruger de mere avancerede redigeringsmuligheder, er der rigtig mange gode muligheder for at arbejde med lag.

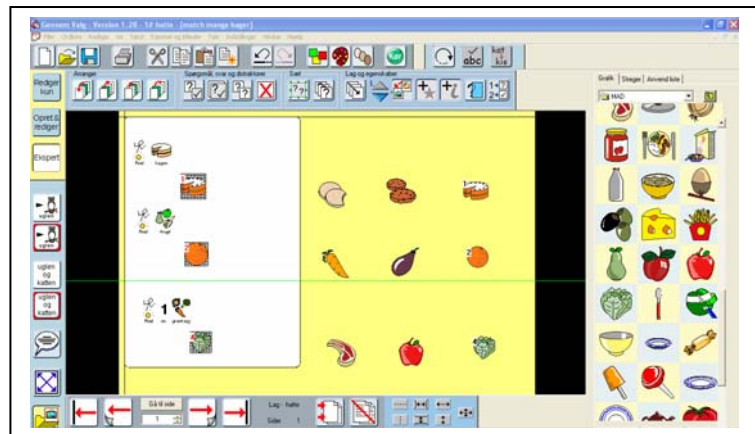


Fra menuen **Filer**, bruges **Åbn.....** til at hente aktiviteten **Match mange** fra folderen **Andre eksempler**. Tryk **Kør** for at prøve denne aktivitet og find ud af, hvad den gør. Vend tilbage til redigering, når du har afsluttet. Der er med vilje ingen feedback i denne aktivitet, så du kan bruge, hvad du har lært i redigeringsafsnittet, til at tilføje dit eget.

**Før du begynder, skal du gå til "Gem som" og være sikker på at have gemt filen under et nyt navn.** Rediger, hvad du kan se på siden, for at stille et nyt spørgsmål. – F.eks. kan du ændre "Find bilen" til "Find kagen". For at se andet lag klikkes der på den røde **lag op** pil som vist.



Dette vil vise det andet lag, som du nu kan redigere. Klik igen, og rediger tredje lag. Når du har redigeret alle lagene, skulle du få noget, der ligner dette:



Test hvad du har lavet.

Nu er det tiden, at tilføje noget feedback. Vi ønsker, at spørgsmålet på hver side, bliver udtalt, når siden vises. Vi vil referere til "Find kage" eksemplet ovenfor, men du kan ændre instruktionen, så du ser, den passer.

- Klik på instruktionen "Find kagen," og så på **Rediger egenskaber**. I **Tale- Ved visning** kan du f.eks. skrive "Kan du se den lækre kage?" og så klikke på **OK**.
- Klik på spørgsmålsgrafik for "kage" med det sorte 1-tal, og så på knappen **Rediger egenskaber**. I **Tale- Ved rigtigt** boksen kan du skrive, "ja, det er en fødselsdagskage." Klik så på **OK**
- Klik på én af distraktorerne til dette spørgsmål og så på **Rediger egenskaber**. I **Tale-Ved forkert** boksen kan du skrive. "Dette er ikke en kage, det er en bolle. Klik på **OK**.
- Behandl kixen på samme måde.

For at navigere gennem de forskellige lag, klikkes på den røde **Lag op** og den blå **Lag ned** knap. Den passende knap vil blive grå, når du når det nederste eller øverste lag. Hvis du ikke kan se andet lag, klik så på den røde **Lag op** pil, og tilføj en feedback til hvert objekt på dette lag på nøjagtig samme måde, som du gjorde med første lag. Til sidst, gentag det hele for tredje lag. Gem din aktivitet og test den.

### **3i Rediger andre aktiviteter**

Du kan redigere mange af de aktiviteter, der er i denne pakke, eller andre, der er blevet udformet, ved at bruge disse teknikker. Det er altid en god ting at se på aktiviteten først for at være sikker på, hvad aktiviteten indeholder. Altså er det bedre at arbejde fra en kopi af originalen, end fra originalen.

### **Vigtigt i forbindelse med Tilføj skjul**

**Prøv ikke at redigere en aktivitet, mens "Tilføj skjul", er aktiveret. Deaktiver den ved at trykke på "Fjern skjul". Rediger din aktivitet, og tryk så på "Tilføj skjul" for at få dækket billederne igen.**

### **Vigtigt i forbindelse med lag.**

Kig på "Lag op" og "Lag ned" ikonerne. Hvis disse er farvede, er der flere lag, som du kan redigere. Hvis begge lag-ikoner er grå, er der kun et lag på siden. Hvis "Lag ned" knappen er grå, så kigger du på det nederste lag for denne side og kan ikke komme længere ned. Hvis "Lag op" knappen er grå, så kigger du på øverste lag, og du kan ikke komme længere op.

### **Vigtigt i forbindelse med sæt**

I mange aktiviteter vil du finde spørgsmål og svar par, som har fået både et bogstav og et nummer (f.eks. 2A, 2B). Dette er spørgsmål og svar par, der er blevet sat op som "sæt" for at skabe en særlig type aktivitet. De kan redigeres på nøjagtig samme måde som spørgsmål og svar par i denne brugervejledning.

Hvis du har brug for at ændre en aktivitet på en måde, der ikke er mulig i **Rediger kun**-tilstand, så er du nødt til at læse i "Opret og Rediger" og i "Ekspert" vejledningerne. Disse vil give dig mulighed for mere udsøgte redigeringsmuligheder. Du kan hente disse brugervejledninger fra Start menuen:  
**Kommunikér -> Gennem Valg -> Opret og rediger vejledning**  
**Kommunikér -> Gennem Valg -> Ekspert vejledning**

### 3j Oprette aktiviteter med kontaktadgang

For at en aktivitet kan virke rigtigt med kontakter er det vigtigt, at du sætter skanningsrækkefølgen. Da objekter kan placeres hvor som helst på skærmen, og da de kan oprettes i tilfældig rækkefølge, er det ikke muligt for programmet automatisk at oprette en fornuftig "skanningsrækkefølge". Derfor bliver du nødt til selv at sætte skanningsrækkefølgen. Dette afsnit fortæller, hvordan du sætter skanningsrækkefølgen. (Bemærk: Alle de aktiviteter, der følger med denne pakke, har allerede en forudindstillet skanningsrækkefølge, så du behøver kun at sætte rækkefølgen for nye aktiviteter, eller hvis du ønsker at ændre rækkefølgen).

Indlæs den aktivitet, du ønsker at sætte skanningsrækkefølgen for. Fra menuen **Rediger** vælges **Skan rækkefølge -> Definer/vis rækkefølge**. Her ses, at tallene, der viser spørgsmål/svar links forsvinder, og at nye tal dukker op under hvert af de objekter, der skal skannes. Hvis disse tal ikke er nul, så er det, du ser, den nuværende skanningsrækkefølge. Hvis de er nul (eller nogle er nul), så er skanningsrækkefølgen ikke sat rigtigt.

Alt hvad du skal gøre for at sætte skanningsrækkefølgen, er at vælge **Skan rækkefølge-> Definer/vis rækkefølge** fra menuen **Rediger**. Klik derefter med højre museknap på objekterne i den rækkefølge, som de ønskes skannet. Hvis du laver en fejl, kan du starte igen, det tager kun nogle få øjeblikke. Gentag dette på hver side i aktiviteten. Når du har afsluttet det, klikker du et vilkårligt sted med venstre museknap.

Vigtigt: Hvis du laver en ny aktivitet (i "Opret og rediger" eller "Ekspert" tilstand), kan du sætte skanningsrækkefølgen på første side. Så vil skanningsrækkefølgen følge med, når du kopierer til næste side.

Hvis du ønsker at fjerne skanningsrækkefølgen og derfor vil sætte alle tal til nul igen, går du ind i menuen **Rediger -> Skan rækkefølge-> Ryd rækkefølge**.

#### Skanning af to separate områder:

Se på **Dyrepar** i folderen **Andre eksempler**. Tryk **Kør** for at bruge den, gå så til menuen **Konfigurer** og vælg **Anvend kontakter**. Brug mellemrum til at skifte mellem tingene og Enter til at vælge med. Du vil opdage, at programmet starter med kun at skanne dyr. Når først et dyr er valgt, vil den begynde at skanne navnene. Når det rigtige navn er valgt, vil programmet genoptage en skanning af dyr. Der er derfor to separate skanningsgrupper, da tingene ellers ville blive skannet unødvendigt mange gange.

For at se, hvordan dette gøres, går du tilbage til **Rediger**-tilstand og vælger **Skan rækkefølge -> Definer/vis rækkefølge** fra **Rediger** menuen. Bemærk, at der er to separate skanningsgrupper, én er blå på dyrene, og én er rød på deres navne. Vælg nu **Rediger-> Skan rækkefølge-> Ryd rækkefølge** for at fjerne denne, sådan at du selv kan prøve.

Vælg **Skan rækkefølge->Definer/vis rækkefølge** fra **Rediger** menuen, klik så med højre museknap på dyrene i den rækkefølge, du ønsker dem skannet. Efter at du har klikket på det sidste dyr, trykker du på **F5** funktionstasten på dit tastatur. Et tryk på **F5** fortæller programmet, at du ønsker at starte en ny skanningsgruppe. Nu klikker du på navnene i den rækkefølge, du ønsker dem skannet. Når du er færdig, trykker du et vilkårligt sted med venstre museknap. Du vil se, at dyrene er nummeret med blått og navnene med rødt.

### Bemærk:

(a) Du kan klikke på navnene først, så **F5**, og så på dyrene. Dette betyder, at navnene skannes først.

(b) Det er ikke muligt at have mere end to grupper.

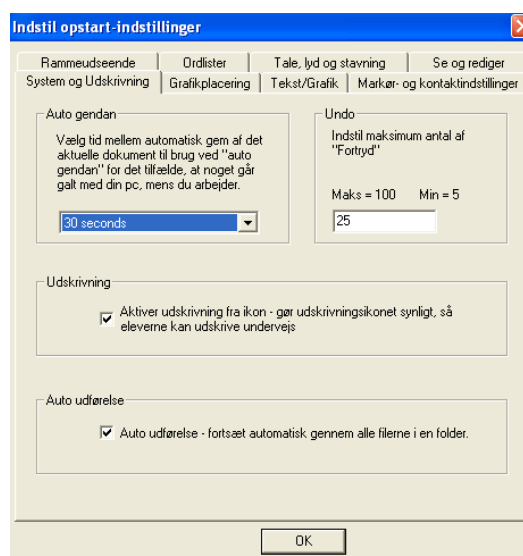
### 3k Oprette standardindstillinger til afspilleren.

Der er tre indstillinger til afspilleren, der kan indstilles som standardindstillinger. Disse er:

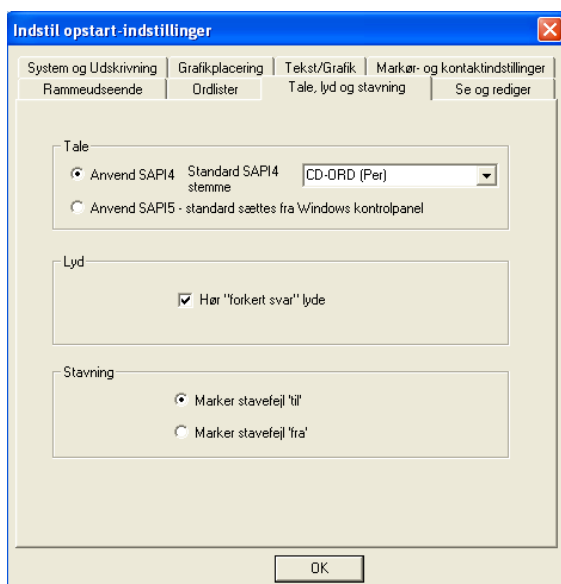
- Slå knappen Udskriv fra
- Hør forkerte lyde
- Autoudførelse

I afspilleren kan disse når som helst ændres i menuen **Konfigurer**, når du kører et program. Dette vil imidlertid ikke forandre standardopsætningerne, når Afspilleren er startet.

For at ændre standardopsætningerne skal du bruge redigering og gå ind i menuen **Indstillinger**, hvor du vælger **Opstart-indstillinger**. I **Opstart-indstillinger**s dialogboks vælges **System og Udskrivnings**-fanebladet. På denne fane kan du se, at du kan ændre standardindstillingerne for at slå udskriftfunktion via **udskrivningsikonet** fra, og på samme måde slå **Auto udførelse** fra.



For at ændre standardindstillingerne for "Hør forkert svar lyde", er du nødt til at vælge **Tale, lyd og stavning** fanebladet.



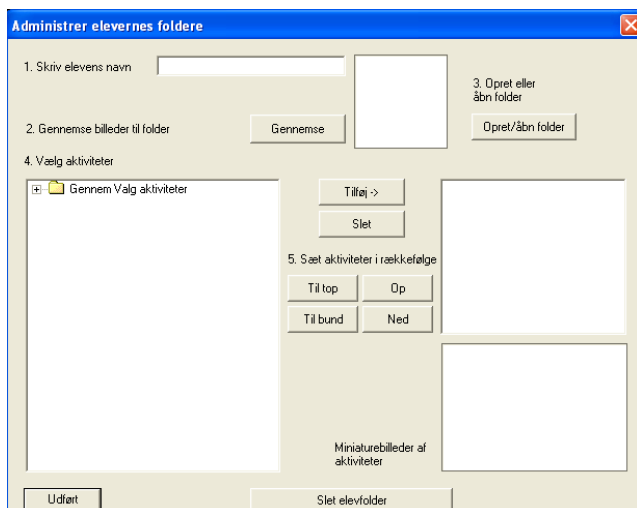
### **31 Administration af aktiviteterne.**

Aktiviteterne, som er med, er arrangeret i foldere, som beskrevet i afsnit B2. Du kan kopiere disse aktiviteter ind i individualiserede arbejdssekvenser. Der er en folder, der hedder "Brugere," der allerede er lagt ind, og dette afsnit vil fortælle, hvordan du kan tilføje individuelle brugerfoldere i denne. Hver folder vil vise et billede, som brugeren (eller gruppen) kan genkende, og så det er enkelt for dem at finde deres arbejde.

#### **Tilføj en brugerfil.**

Bemærk: For at sætte denne op, er det nødvendigt at være logget på computeren med tilstrækkelig tilladelse til at kopiere, flytte og omdøbe filer i "Gennem Valg Aktiviteter-folderen". Hvis du ikke har en sådan tilladelse, vil computeren meddele dette, når du prøver.

Gå til **Rediger**-menuen og derefter **Indstil elevarbejder**. Nu vil nedenstående dialogboks fremkomme.



Denne viser rækkevidden af aktiviteter i oplysningsboksen til venstre. Disse kan udvides, så du ser indholdet ved at klikke på det lille + tegn ved siden af folderen. Følg rækken af trin vist i dialogboksen.

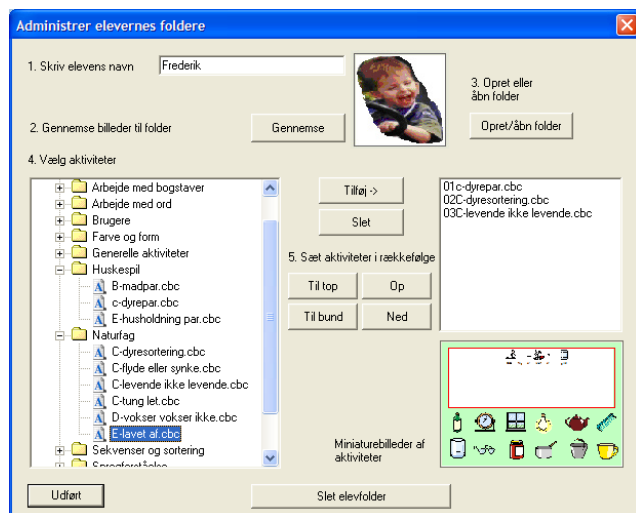
1. Skriv navnet på den bruger, du ønsker at tildele arbejde. Det er sandsynligt, at dette ikke blot er en bruger, men en gruppe, f.eks. "grøn gruppe."
2. Hvis du ønsker, at folderen skal vise et billede, der har med brugeren eller gruppen at gøre, så klikker du på **Gennemse**. Find det billede, du ønsker. Dette vil blive kopieret ind i brugerfolderen. Det vil ikke blive fjernet fra dets normale plads.
3. Klik på **Opret/Åbn folder**, når du er tilfreds med 1 og 2.

Din dialogboks vil nu se sådan ud.



Tildel nu rækken af aktiviteter. Hvis du kommer til at lave rækkefølgen forkert, gør det ikke noget, idet det kan ændres senere.

Brug boksen til venstre og klik på + tegnet for folderen med den aktivitet, du ønsker at bruge. Fremhæv aktivitetens navn ved at klikke på den. Du vil se et lille billede af aktiviteten i den nederste højre boks. Hvis dette er den aktivitet, du ønsker, så klikker du på **Tilføj->**. Fortsæt med at tilføje filer fra denne eller andre foldere, indtil du har valgt alle dem, du behøver. Dialogboksen kan nu se sådan ud:



Hvis du laver en fejl og tilføjer en fil, du ikke ønsker, så klikker du på filen i boksen til højre, hvorefter du klikker på **Slet**.

Hvis du ønsker at reorganisere en aktivitet, kan du vælge en aktivitet i listen til højre og bruge **Til top**, **Op**, **Til bund** og **Ned** knapperne for at flytte dem i listen.

Når du er færdig, trykker du på **Udført**.

## Redigering af en bruger fil.

Gå til **Rediger** og **Indstil elevarbejder**. I dialogboksen skriver du brugerens navn og vælger **Opret/åbn folder**. Du vil se brugerens navn og arbejdsfoldere dukke op. Nu kan du ændre en aktivitet eller brugerens billede.

Når du er færdig, trykker du på **Udført**.

## Sletning af en brugerfil.

Gå til **Rediger**-menuen og derefter til **Indstil elevarbejder**. Vælg **Slet elevfolder**. I den dialogboks, der kommer til syne, vælges brugerens folder og **Slet**-knappen. Bemærk at denne operation er uomstødelig.

Du kan vælge mere end en bruger på én gang ved at holde **Ctrl** nede, når du vælger brugerne. Vælg **Afslut**, når du har slettet brugerfolderne. Vælg så **Udført** fra hoveddialogboksen.

# Kommunikker: Gennem Valg



Specialpædagogisk Aftale



mikrov.dk