



Communicate: **By Choice**



Svensk version av
Hargdata AB

Sida	Innehåll
4	1 Översikt av By Choice Användare och By Choice Redigerare
5	2 By Choice Användare 2a En första titt på en övning 2b Medföljande övningar 2c Beskrivning av några olika typer av övningar 2d Använda tryckkontakter
17	3 Använda By Choice Redigerare i läget Ändra 3a Titta på en övning i redigeringsläge 3b Byta bild 3c Ändra text 3d Ändra egenskaper 3e Skapa en övning med övertäckning 3f Slumpmässig placering av bilder 3g Skapa fler sidor i samma övning 3h Redigera övningar som innehåller lager 3i Redigera andra övningar 3j Anpassa övning för kontaktstyrning 3k Inställningar för By Choice Användare vid start 3l Hantera elevkataloger

1 Översikt av By Choice Användare och By Choice Redigerare

Communicate: By Choice är ett program som används för att skapa och använda olika typer av övningar som alla bygger på uppgifter med "frågor och svar".

Övningarna kan variera från mycket enkla uppgifter för elever med multi-handikapp till mera krävande uppgifter för alla elever (oavsett ålder) som har behov av övningar inom nivån förskola och de första skolåren.

De ca 100 medföljande övningarna täcker många av de basala områden som man jobbar med inom förskolan och särskolan. Förutom dessa finns det även andra övningar som medföljer för att visa möjligheterna med programmet inom andra områden såsom daglig verksamhet.

Lärare och andra resurspersoner kan även skapa egna övningar i programmet.

Programmet innehåller två delar:

By Choice Användare

Användardelen av programmet heter By Choice Användare och används för att köra övningarna.

Det är denna del av programmet som eleven kommer att se.

Du startar den från **Start**menyn

Widgit->Communicate->By Choice->By Choice Användare eller från ikonen **By Choice Användare** på skrivbordet.

By Choice Redigerare

By Choice Redigerare används för att skapa, ändra och testa övningar. Den här delen används bara av läraren eller annan resursperson som förbereder eller ändrar i övningar.

Du startar den från **Start**menyn

Widgit->Communicate->By Choice->By Choice Redigerare eller från ikonen **By Choice Redigerare** på skrivbordet

Nivåer av Redigering

Redigeraren kan användas på tre olika nivåer:

- A) **Ändra**, i vilken du kan redigera och ändra utifrån färdiga övningar
- B) **Skapa och ändra**, där du även kan skapa nya egna övningar och har tillgång till fler redigeringsfunktioner
- C) **Expert**, alla programmets funktioner på alla nivåer är tillgängliga.

Den här programbeskrivningen behandlar By Choice Användare och By Choice Redigerare på nivån Ändra. Detta ger majoriteten av användarna tillgång till det de behöver veta och kunna för att använda programmet. För den som vill använda By Choice Redigerare på ett mera fördjupat sätt finns programbeskrivningar som PDF-filer att själva skriva ut. Du hittar dem i By Choice Redigerare, under menyn Hjälp.

2 By Choice Användare

I By Choice Användare kan du bläddra bland och titta på de olika övningarna som är skapade i By Choice Redigerare. I By Choice Användare kan du få feedback av varierande slag i de olika övningarna och även ett utvärderingsblad i slutet av varje övning. I detta kan man avläsa hur eleven har löst uppgifterna i övningen.

Nedan följer beskrivning över de olika funktionerna i By Choice Användare.

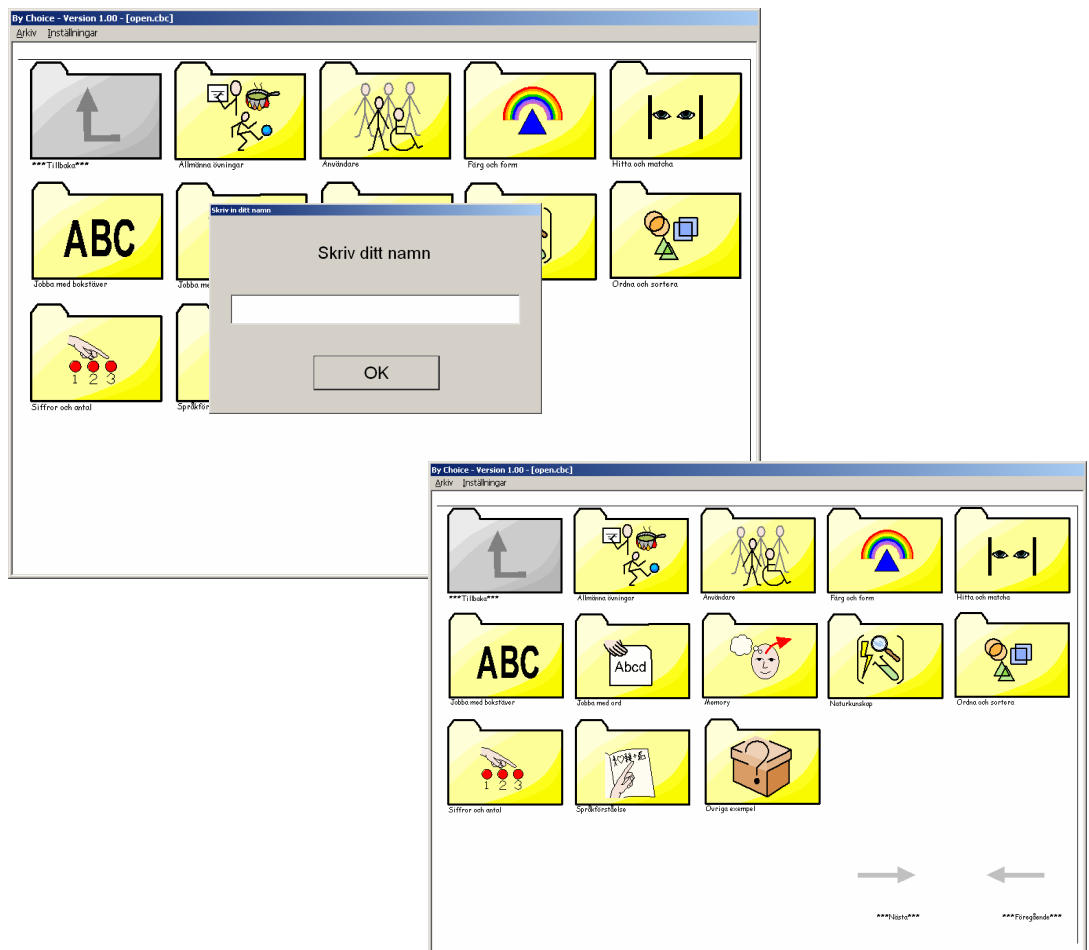
2a En första titt på en övning

Starta programmet från startmenyn:

Widgit->Communicate->By Choice->By Choice Användare

**Logga in
och bläddra
i mapparna**

När programmet startar kommer du till inloggningsrutan. Här skriver eleven, läraren eller annan in användarens namn. Det kommer att vara detta namn som står på utvärderingsbladet i slutet av varje övning.



Du måste inte skriva in ett namn i inloggningsrutan om du inte vill det. Tryck på **Enter** på ditt tangentbord eller klicka på knappen **OK** på skärmen för att komma in i programmet.

Skärmbilden visar mappar som innehåller de olika övningarna.

**Svara rätt
och svara
fel**

Varje mapp visar en bild som hjälper till att beskriva innehållet och under mappen står dess namn. När du klickar på en mapp visas dess innehåll. Oftast är detta övningarna som finns i mappen, men mappen kan också innehålla underkataloger. När du öppnat en mapp och vill gå tillbaka till föregående mapp klickar du på **uppåt-pilen** i övre vänstra delen av skärmen. I den nedre högra delen av skärmen ser du två ikoner med pilar som pekar höger och vänster. Dessa används när mappen är full, och när man vill gå till nästa sida för att välja övning. När de inte används är dessa ikoner gråmarkerade.

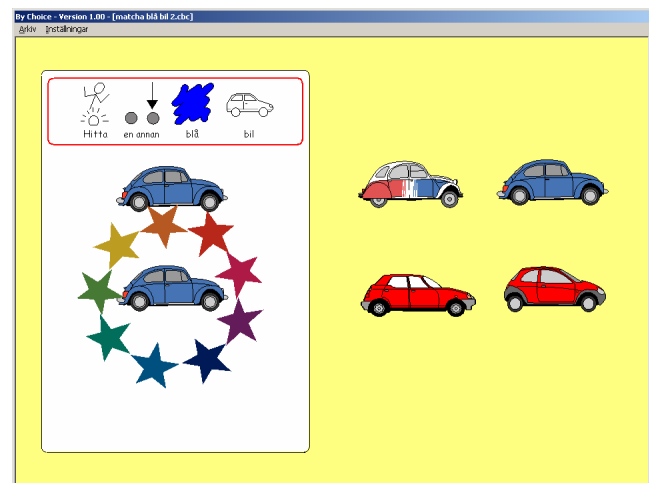
Övningar i en mapp visas genom sitt namn och med en bild av den första sidan i övningen. På detta sätt är det enkelt att hitta den övning du vill ha.

På den första sidan väljer du mappen **Övriga exempel** och övningen **Hit ta en annan**. Övningen startar. Det här ett bra exempel att titta på eftersom den innehåller många av de viktigaste grundfunktionerna i programmet. Vi kommer att använda en liknande övning för att illustrera hur du ändrar i en befintlig övning i By Choice Redigerare. Se avsnitt 3.

Svara fel på uppgiften, dvs. välj en annan än den blå bilen. När du gör detta ser du att du får en visuell feedback på att det inte var rätt. Detta visas varje gång du klicka (väljer) en distraktor, eller när du valt bilden vid fel tillfälle t.ex. i en sekvens. Övningen kommer också att spela upp ett ljud som feedback på att svaret inte var rätt.

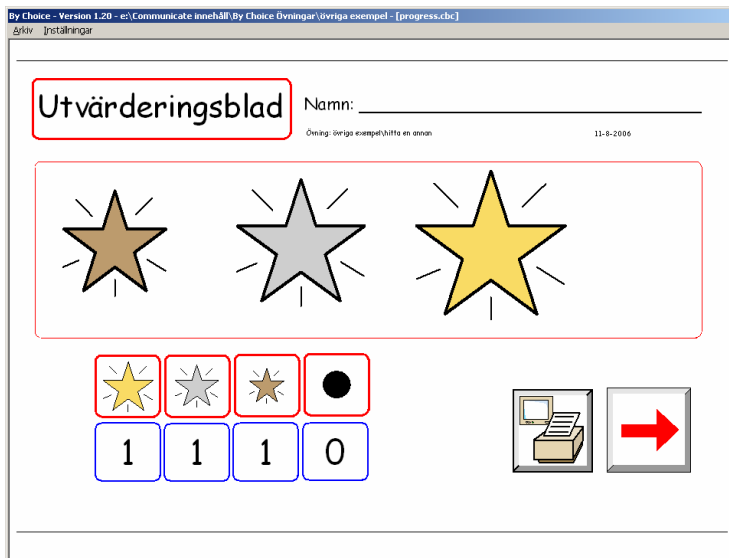
Om du inte vill att ljudet för fel svar spelas upp kan man enkelt stänga av detta genom att gå till menyn **Inställningar** och bocka av **Spela upp ljudet för fel**. Om du tittar i menyn igen ser du att boken för alternativet nu är borta. Hur du sparar denna inställning så att programmet alltid startar på detta sätt kan du läsa om i sektion 3k.

När du väljer rätt svar får du feedback utifrån vad som valts för just denna övning. Det kan vara att en belöning i form av en animation spelas upp, och /eller att ett ljud spelas upp.



**En övning
kan
innehålla
flera sidor**

En övning kan innehålla flera sidor innan den är avslutad. Fortsätt med nästa sida i övningen och gör medvetet fel även på sidan 2, men svara rätt direkt på sidan 3. När du kommer till slutet av övningen visas utvärderingsbladet som kommer att se ut ungefär så här.



Utvärderingsbladet visar namnet på övningen, namnet på eleven (om man skrev in sådant vid start), dagens datum, och visar även hur eleven löst uppgiften på varje sida.

En stor guldstjärna visar att eleven inte gjorde något fel alls på sidan, en mellanstor silverstjärna indikerar att eleven gjorde fel först, men svarade rätt på andra försöket. En mindre bronsstjärna visar att eleven svarade fel två gånger före rätt svar. Ingen stjärna alls, visas om eleven gör fel tre eller flera gånger på sidan. Om en sida hoppades över med hjälp av tangenten **Page up** visas detta som ett bindestreck i utvärderingsbladet.

Stjärnorna visas i samma ordning som sidorna i övningen vilket hjälper läraren att utvärdera elevens arbete. Har eleven fått en bronsstjärna eller ingen alls kanske man behöver arbeta tillsammans med eleven vid datorn för att försöka hitta orsaken till att just den sidan uppfattas som svår.

I det här läget kan man välja att skriva ut sitt utvärderingsblad, (såvida inte den här funktionen är avstängd, se nästa stycke). När eleven klickar på ikonen för Skriv ut, kommer pappret att skrivas ut genast utan att någon extra dialogruta för utskrift visas. Sidan skickas till datorn standard-skrivare.

Om du vill att eleven ska kunna se utvärderingsbladet, men inte skriva ut det, kan du i menyn **Inställningar**, avmarkera **Visa ikon för utskrift**. Denna inställning börjar fungera fr.o.m. nästa gång du avslutar en övning och kommer till utvärderingsbladet.

Hur du sparar denna inställning så att programmet alltid startar på detta sätt kan du läsa om i sektion 3k.

Utvärderingsbladet innehåller också en knapp för **Fortsätt** (en pil som pekar åt höger). Klicka på denna för att gå vidare.

Vad som händer efter att du valt att gå vidare beror på om du i **Inställningar** har valt **Nästa övning automatiskt**, eller ej.

Om Nästa övning automatiskt inte är vald (avbockad), kommer programmet att gå tillbaka till och visa skärmen med den mappen som du startade övningen ifrån. Inloggningsrutan visas med elevens namn i, genom att klicka på OK eller trycka Enter kan eleven gå vidare och välja en ny övning.

Om Nästa övning automatiskt är vald (förbockad), kommer programmet istället gå direkt vidare och visa första sidan i nästa övning som finns i mappen.

När den allra sista övningen i mappen är avslutad kommer programmet att gå tillbaka till första sidan och inloggningsrutan visas.

Du kan därför använda funktionen med Nästa övning automatiskt om du vill skapa en längre och mer sammanhängande serie av uppgifter för eleven.

Hur du sparar denna inställning så att programmet alltid startar på det sätt du önskar kan du läsa om i sektion 3k.

Du stänger en oavslutad övning genom att välja **Stäng** i menyn **Arkiv**, eller med kortkommandot **Ctrl+F4** och kommer då tillbaka till första sidan med inloggningsrutan.

2b Medföljande övningar

De övningar som medföljer är gjorda för att passa förskola och första året i skolan samt en bredare åldersbredd inom särskolan.

De övningar som ingår i programmet är indelade i olika ämnesområden:

- Allmänna övningar
- Färg och form
- Hitta och matcha
- Jobba med bokstäver
- Jobba med ord
- Memory
- Naturkunskap
- Ordna och sortera
- Siffror och antal
- Språkförståelse
- Övriga exempel

Namnet på mappen och även bilden på mappen ger en ledtråd om vad den innehåller.

Övningarna i varje mapp har delats in i olika svårighetsnivåer för att det ska bli enklare att hitta rätt övning.

Övningar som börjar med a- är den enklaste svårighetsnivån, sedan b- och fram t.o.m. e-. Dessa bokstäver ska endast tas som en allmän indika-

tion om svårighetsgrad eftersom vad som kan uppfattas som svårt kan variera mycket från elev till elev.

Övningarna har sorterats på detta sätt för att det ska bli enkelt att hitta dem när man vill ha tillgång till att kunna välja olika övningar med liknande svårighetsgrader till respektive elev. I avsnitt 3L beskrivs hur du enkelt sammanställer ett antal utvalda övningar till en elev eller en grupp elever som arbetar tillsammans. Där beskrivs också hur man ställer in så att övningarna visas i vald ordning.

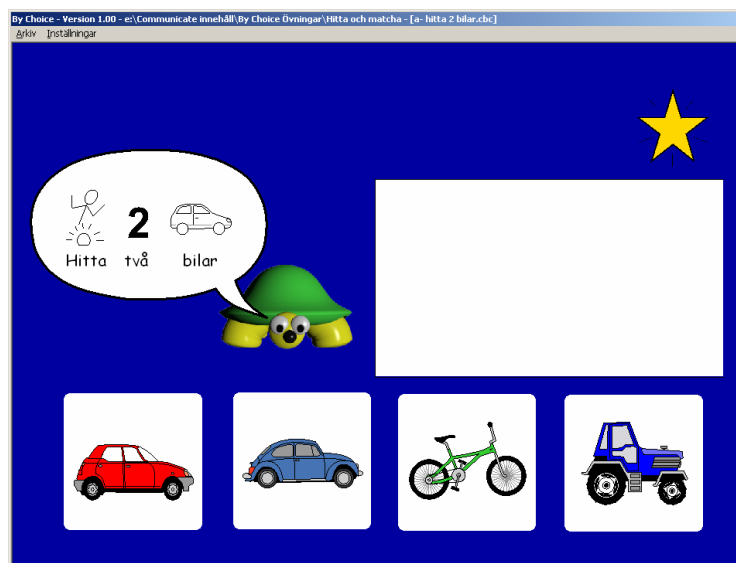
I katalogen **övriga exempel** finns de exempel som du kommer att använda när du går igenom By Choice Redigeraren och lär dig att ändra i befintliga övningar.

2c Beskrivning av några olika typer av övningar

I det här avsnittet ska vi titta närmre på några övningar för att visa dels hur skiftande övningar kan vara både utseendemässigt och också vad gäller innehåll och uppgift för eleven att lösa.

I mappen **hitta och matcha** väljer du **a- hitta 2 bilar**

Övningar
med flera än
ett svar



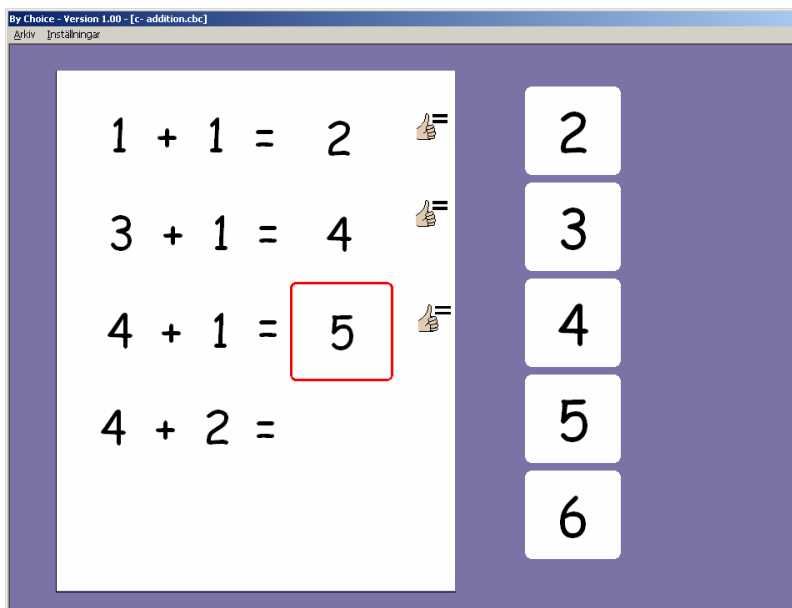
I det här fallet måste man välja två svar för att komma vidare till nästa uppgift. Instruktionen visas visuellt med både symboler och text och läses även upp av talsyntesen. Om eleven vill höra frågan igen kan man klicka på **pratbubblan**.

Observera att medan instruktionen läses upp av talsyntesen går det inte att klicka med musen – eleven måste vänta tills talsyntesen läst klart innan man kan avge sina svar.

Andra exempel på liknande övningar hittar du i :
färg och form\ b- hitta 5 röda saker
språkförståelse\ b- vad kan du hitta vid

Övningar med lager

Att använda lager på en sida göra att man kan visa upp sidans innehåll bitvis en del i taget, efter hand som eleven svarar på uppgiften. I mappen **siffror och antal** väljer du övningen **c- addition**. Skärmbilden här nedan visar hur det ser ut efter att du avgett tre korrekta svar på övningens andra sida.



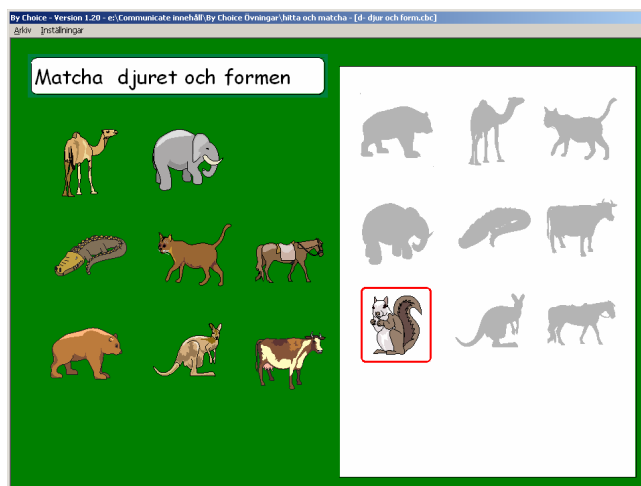
Funktionen med lager är användbar när man vill begränsa informationen så att eleven lättare kan fokusera på en uppgift i taget.

Andra exempel som använder sig av lager är:

språkförståelse \ e- gissa vad
hitta och matcha \ c- svanbild

Matchning med två val

Frågor som innebär matchning kan ibland bäst lösas genom att eleven får i uppgift att hitta ett objekt och sedan den som matchar. Hur detta kan göras kan du se i detta exempel som du hittar i **hitta och matcha** där du väljer övningen **d- djur och form**.



Här ska eleven välja ett djur och sedan hitta dess matchande skuggbild (eller i omvänd ordning). Bildexemplet visar hur övningen ser ut efter att den första uppgiften är löst på rätt sätt.

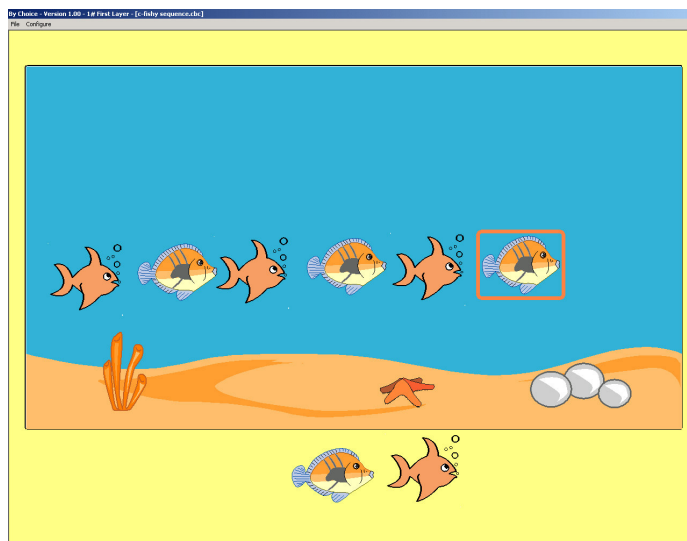
Andra exempel där man gör två val är:

jobba med ord\ d- ord och bildmatchning
jobba med ord\ c- matcha bild och symbol 2

**Övningar
där svaren
ska vara i
rätt ordning
– sekvenser**

Programmet kan användas med övningar där svaren måste avges i en specifik ordning, sekvenser av former, sortera i alfabetisk ordning är några sådana exempel.

I mappen **ordna och sortera** väljer du **c- fiskar i sekvens**.



Den här bilden visar en av sidorna längre fram i övningen. När sekvensen är färdigställd visas en animation och eleven får också en ljudbelöning innan nästa sida visas.

Andra exempel som använder sig av sekvenser är:

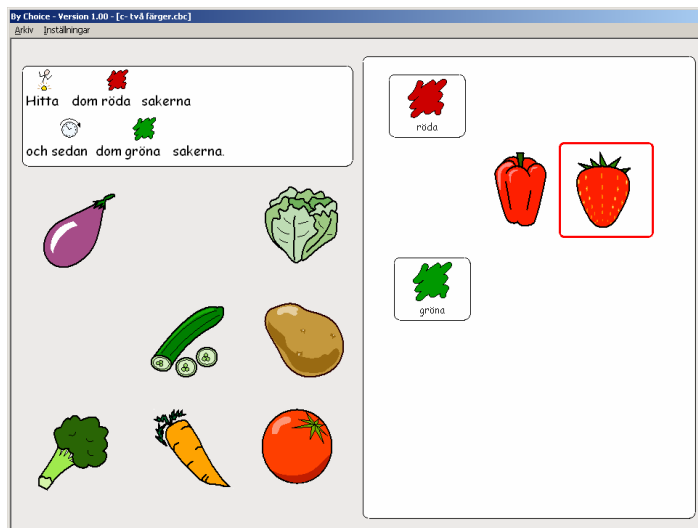
jobba med bokstäver\d- alfabetsord 1
jobba med ord\med bokstavsljud\e- omkastade bokstäver

Gruppera genom att välja objekt från olika set

I det här exemplet sorterar man i grupper genom att välja alla objekt av en sort, sedan alla av en annan sort osv. Det spelar ingen roll vilket objekt man väljer att starta med, men alla objekt inom varje grupp måste väljas.

Övningar kan om man så vill göras så att man måste välja den ena gruppens objekt först— exv. " Hitta första alla röda saker och sedan alla gröna saker".

I mappen **färg och form** väljer du övningen **c- två färger**



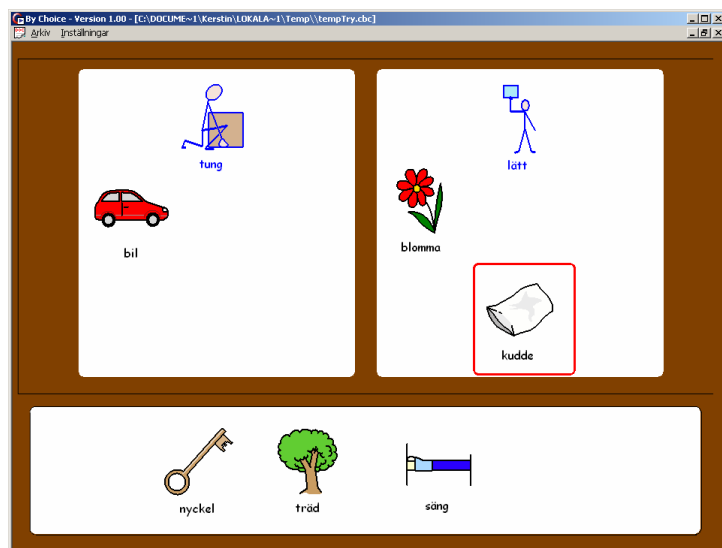
Ett annat exempel som använder sig av sortering på detta sätt är: **ordna och sortera\ e- sortera djur**

Gruppera med två musklick

Ett annat sätt att göra gruppering/sortering är att eleven först väljer ett objekt och sedan till vilken grupp det hör.

I mappen **naturkunskap** öppnar du övningen **c- tung eller lätt.**

Den talade instruktionen berättar vad du ska göra. Nedanstående bild visar andra sidan när den är till hälften besvarad.



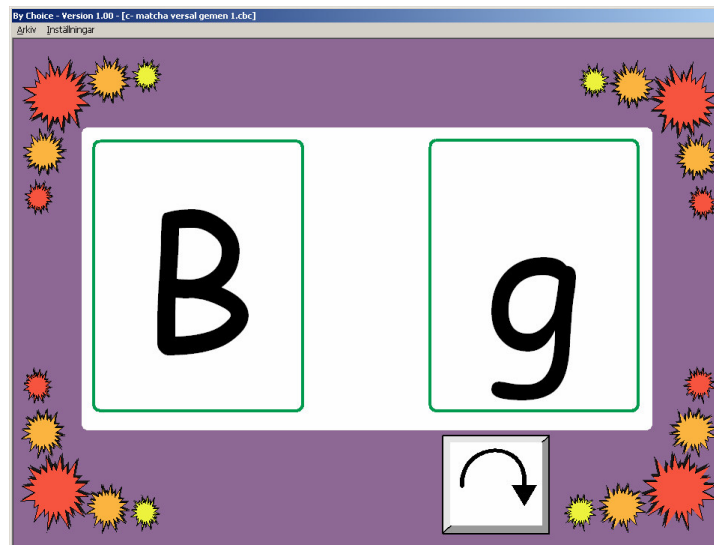
**Övningar
med objekt
som visas i
en bunt**

Andra exempel där man sorterar med två musklick är:
språkförståelse\ c- vilka hör ihop
språkförståelse\ b- kategorier

I en del fall kan det vara bra att kunna visa de olika valalternativen som liggande i en bunt, och där man kan bläddra mellan de olika alternativen och bara se ett i taget.

Detta ger mer yta på skärmen och du kan göra klassiska "snap-spel".

I mappen **jobba med bokstäver** öppnar du övningen **c- matcha versal gemen 1**



När du klickar på ikonen för bläddra kommer den högra bokstaven att vändas bort och en ny visas. Eleven ska välja lilla "b" för att matcha versalen "B".

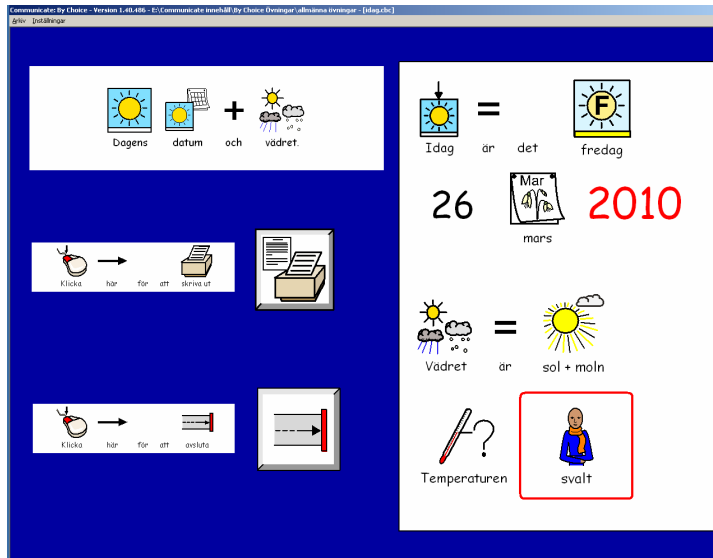
Andra exempel med buntar i en övning är:

hitta och matcha\ a- bläddra djur
jobba med ord\ e-bläddra bild sj-ord

Övning med öppet svar

Du kan också skapa övningar där man kan öppna svarsalternativ, dvs. det är inte ett specifikt svar som är rätt utan vilket alternativ som helst kan väljas. Nedanstående exempel kan användas för att göra en "väderdagbok". På sista sidan kan du skriva ut ditt dokument.

I katalogen **allmänna övningar** väljer du **idag**. Nedanstående bild visar hur sidan ser ut när den är färdigfylld och klar att skrivas ut genom att klicka på ikonerna för utskrift.

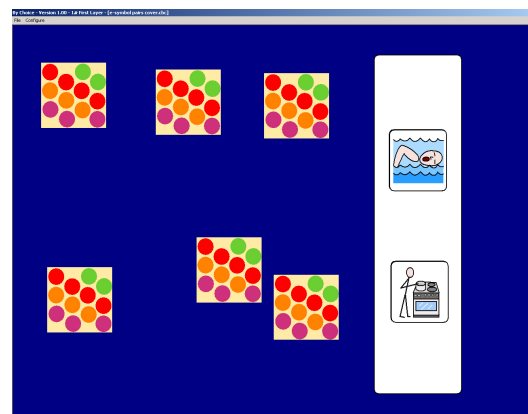
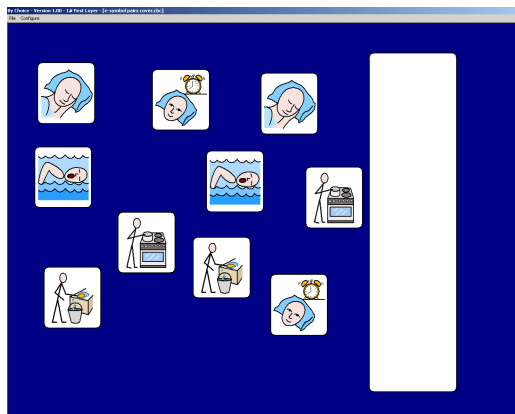


Ett annat exempel med öppna svar är: **allmänna övningar\vad jag gillar**

Övertäckning och memory-övningar

Memory-övningar för att öva korttidsminnet kan skapas genom att man kan täcka över bilder i en övning. Du får se svarsalternativen en kort stund och sedan täcks bilderna över. Eleven ska komma ihåg var rätt svar ligger placerat fast gömt bakom övertäckningen. Om man svarar fel visas bilden och täcks sedan över igen.

I katalogen **hitta och matcha** väljer du övningen **e- symboler i par övertäckt**. I denna övning ska man hitta, minnas och para ihop relativt svåra symboler.



Den första bilden visar andra sidan i övningen. Efter en kort stund täcks alla bilderna över. Den andra bilden visar hur det ser ut efter att du hittat och parat ihop två av bildparen.

Andra exempel på övningar som använder övertäckning är:
memory\ b- par med mat

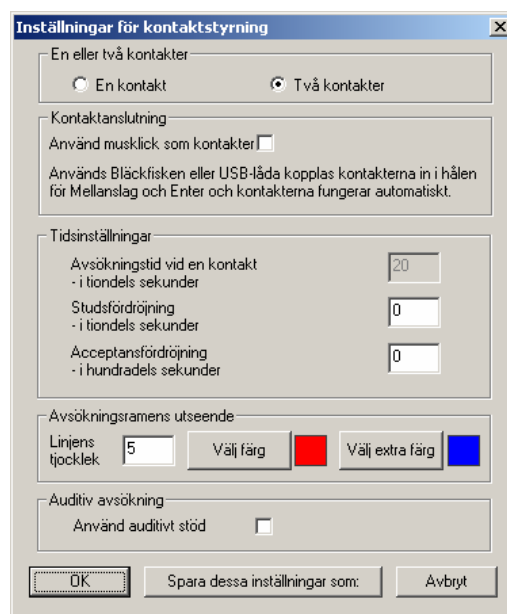
2d Använda tryckkontakter

Översikt

De övningar som medföljer programmet är gjorda och inställda så att även kontakthanvändare har tillgång till dem. Alla mapparna och övningarna i By Choice Användare kan väljas via kontaktstyrning. Du kan spara en inställningsfil för kontaktstyrningen för varje elev, och med de inställningar som bäst passar honom/henne. Spara filen med det namn som eleven använder för att logga in så startar programmet automatiskt med den styrinställningen, och används till dess annan person loggar in.

Skapa inställningsfil för kontaktstyrning

Starta en övning. I menyn **Inställningar** väljer du **Inställningar för kontakter**. Följande dialogruta visas:



Observera:

- Avsökningstiden används endast när man ställt in programmet för användning med en (1) kontakt. Den kommer att vara gråmarkerad när du valt två kontakter.
- Programmet kan användas med kontaktanslutningar som motsvarar tangentbord, eller en kontaktanslutning som motsvarar knapparna på en joystick ansluten via USB-porten.
- Om du använder Bläckfisken eller annan kontaktanslutning som motsvarar tangentbordet ska du använda "mellanslag" och "Enter". Om du använder 1 kontakt ska denna anslutas i hålet som motsvara "Enter".

- För USB-lådor som motsvarar joystickknappar ex Crick USB switch box använder du hål 1 och 2 utan att använda någon extra programvara. By Choice känner av dessa kontaktanslutningar automatiskt.
- En del kontakter skickar av misstag ett antal snabba signaler när man trycker på dem. Detta visar sig i att markören förflyttas mer än ett steg vid tryck. För att komma till rätta med detta kan du ställa in en tid för "studsfördröjning". Oftast räcker det med 1 eller 2 tiondelar av en sekunds fördröjning för att det ska bli rätt.
- Acceptansfördröjningen, dvs. den tid som kontakten måste vara nedtryckt för att skicka sin signal kan oftast ställas till noll. Den här inställningen kan dock vara användbar när en elev av misstag råkar trycka på kontakten, och man vill istället att enbart tryck som man medvetet håller kvar handen på kontakten den givna tiden ska räknas som tryck. Övriga korta tryck av misstag tas ingen notis om. Observera att tidssättningen för inställningen görs i hundradelar av sekund.
- Avsökningsramens tjocklek och färg kan ställas in efter önskemål. Den extra avsökningsfärgen används i övningar med 2 val eller 2 musklick.
- Nedersta valet gäller auditiv avsökning. För att detta val ska vara till nytta för användaren måste objekten som avsöks antingen innehålla text ELLER så har man i övningarna lagt till den text som ska läsas i rutan "Som auditiv hjälp" för de bilder som ska avsökas. Hur man skapar övningar med auditivt stöd beskrivs i PDF-manualen By Choice Redigerare i läget Expert. De flesta medföljande exemplen med a- före namnet har auditiv avsökningstext inlagd så att du kan prova. Du kan även sätta på och stänga av auditiv avsökning i menyn **Inställningar** och **Auditiv avsökning**.

Ställ in värden och färger så som du önskar och klicka sedan på knappen **Spara dessa inställningar som..** Skriv in elevens namn, exakt så som du gör i inloggningsrutan och spara filen.

Använda inställning för kontakter

Gå tillbaka till inloggningskärmen och skriv in namnet på eleven, var noga med att använda samma namn som du gav inställningsfilen. Klicka på OK och de kontaktinställningar du gjorde kommer att vara de som gäller.

Använda kontakter vid start

Om du vill att By Choice Användare ska starta upp med kontaktstyrning som standard skapar du en fil och sparar denna som "kontakter" eller något annat. Skriv då in "kontakter" som inloggningsnamn när du kör programmet.

På och av för kontaktstyrning

Du kan sätta på och stänga av kontaktstyrning när du vill genom att i menyn **Inställningar** bocka för eller av alternativet **Kontaktstyrning**.

3 Använda By Choice Redigerare i läget Ändra

Detta avsnitt förutsätter att läsaren är införstådd med de viktigaste funktionerna i **Communicate: In print**.

Starta By Choice Redigerare. Du hittar denna från **Startmenyn: Widgit->Communicate->By Choice->By Choice Redigerare**.

Om du vid installationen av By Choice valt att få genvägar på skrivbordet hittar du ikonen för By Choice Redigare även där.

3a Titta på en övning i redigeringsläge

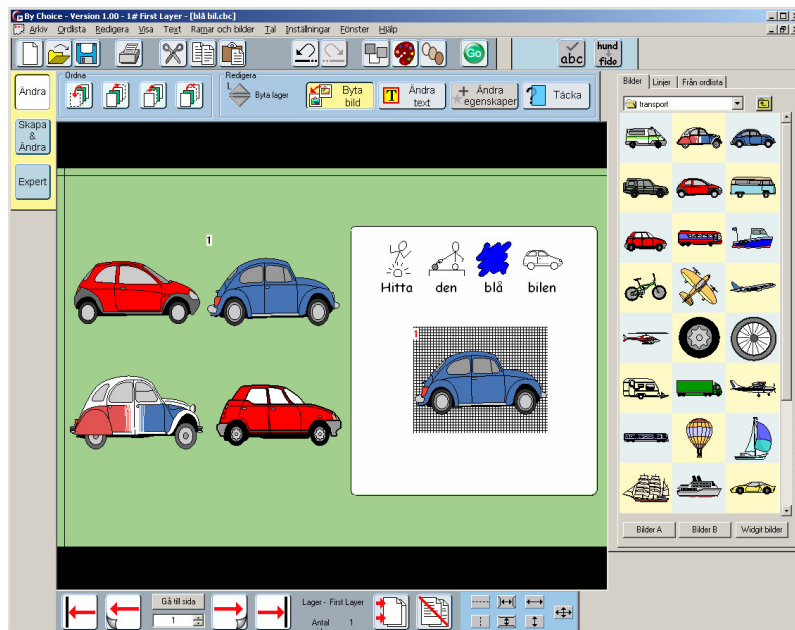
I menyn **Arkiv** väljer du **Öppna** och i katalogen **övriga exempel** väljer du övningen **blå bil.cbc**

Om inte läget Ändra är aktivt, så klickar du på den knappen.



I det övre verktygsfältet kan du se knappen för **Go**. När du klickar på denna ikon får du möjlighet att testa övningen du arbetar med. För att se vad övningen 'blå bil' verkligen gör klickar du nu på knappen **Go** eller trycker på **Ctrl+J**.

När du är färdig och vill återgå till redigeringsläget kan du välja menyn **Arkiv** och **Tillbaka till redigeringsläge** eller genom att trycka **Ctrl+J** på tangentbordet.



På skärmen ser du:

- Instruktionen — en ruta med symboltext
- Paret med fråga/rätt svar — de blå bilarna
- Distraktorer (felaktiga svar) - de övriga tre bilarna.

Observera:

- **Instruktionen**

Symboltextramen visar instruktionen för övningen i både symboler och text. Du kanske märkte att denna instruktion lästes upp av talsyntesen när du körde övningen. Du kommer strax att få se hur man ställer in detta.

- **Paret med fråga/rätt svar**

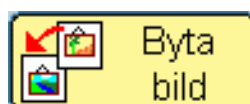
De flesta övningar har en eller flera par med en fråga och tillhörande rätt svar (en eller flera). De par som hör ihop ser man genom att de markeras med samma siffra. Frågan markeras med en svart siffra och svaret (svaren) med samma siffra i rött. Frågebildens position visar den plats där bilden först kommer att visas. Svarets position visas med ett rutnät som bakgrund och den bilden kommer att visas först när rätt svar har avgivits. Par med frågor/rätt svar har gröna dragpunkter när de är markerade.

- **Distraktorer**

Ett objekt som kommer att räknas som ett felaktigt svar kallas för en distraktor. Dessa har ljusblå dragpunkter.

3b Byta bild

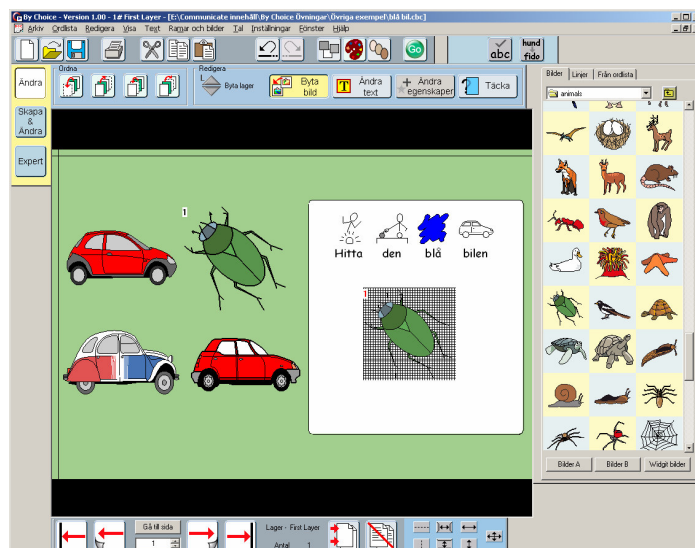
Om du vill använda övningen 'blå bil', fast med andra bilder är detta enkelt att ändra på. Vi ska nu göra en likadan övning men med insekter istället för bilar.



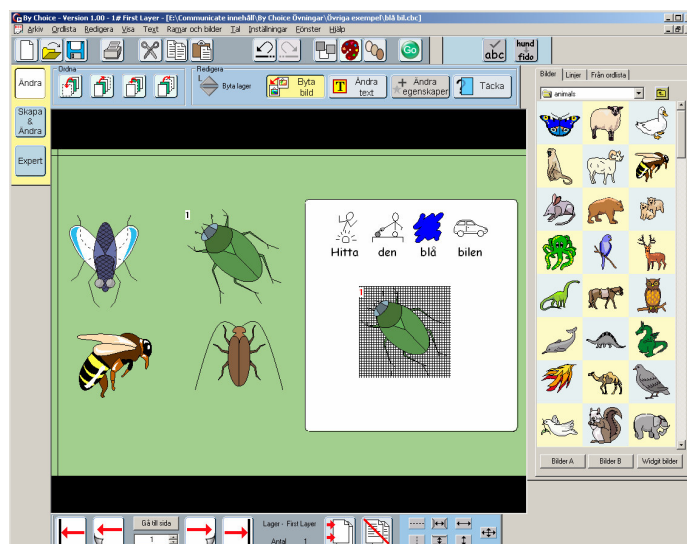
När du vill byta en bild i en övning klickar du på knappen **Byta bild**. När denna är aktiverad ändrar den färg och får gul bakgrund och till vänster öppnas Bildarkivet upp. Klicka på en bild i Bildarkivet och sedan på den bild i övningen som du vill ersätta. Den gamla bilden byts nu ut mot den nya du valde.

Vi vill ändra den här övningen så att eleven ska hitta 'en grön skalbagge' bland en uppsättning olika insekter. I Bildarkivet ska du därför lämna katalogen Fordon och förflytta dig upp en nivå med navigeringspilen, så att du ser alla övriga kategorikataloger. Du kan också klicka på knappen **Widgit bilder**.

Välj sedan katalogen Djur istället. Leta reda på den gröna skalbaggen och klicka på den. Klicka sedan på den blå bilen som utgör frågan i övningen (markerad med en svart siffra 1) Du ser nu att både frågan och svarsbilden byts ut mot en grön skalbagge.

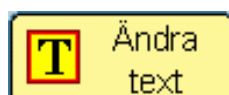
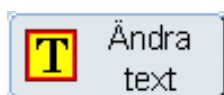


Byt på samma sätt ut de tre distraktorerna till tre olika insekter.



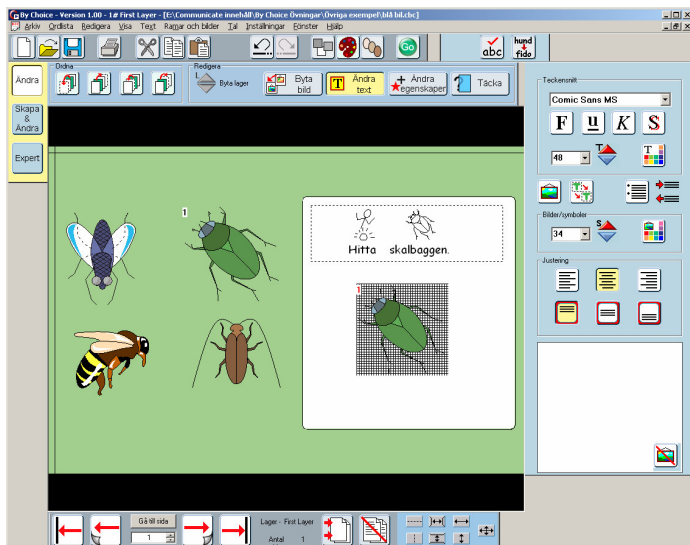
3c Ändra text

Nu måste vi ju ändra instruktionen för övningen då den inte stämmer längre. För att göra detta klickar du på knappen **Ändra text**. Du ser att bakgrundsfärgen på knappen ändras till gul och att Bildarkivet byts ut mot Formateringspanelen för text.



Ändra texten så det står 'Hitta skalbaggen' istället för 'Hitta en blå bil'. När du har gjort detta väljer du menyn **Arkiv** och **Spara som** och se till att välja att spara övningen med ett nytt namn.

Se noga till att du väljer 'Spara som', så att du inte råkar spara över filen du ändrat i – andra kanske vill använda den här handledningen och ha tillgång till originalfilen!

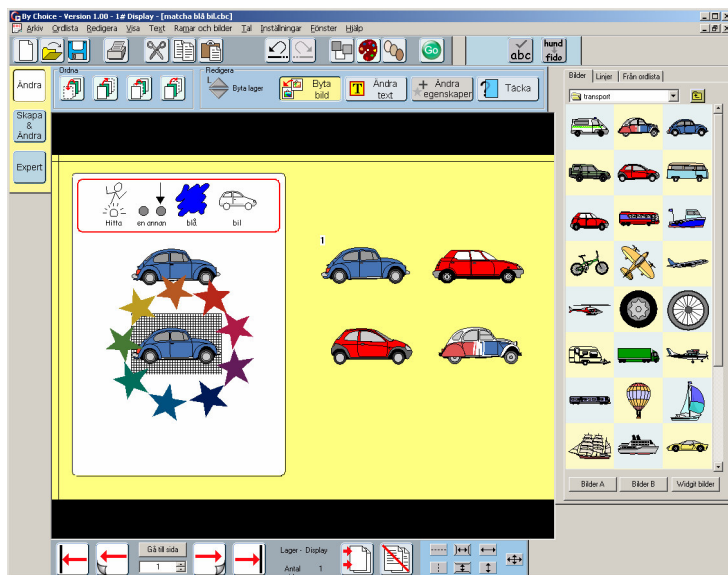


Använd knappen **Go** för att testa övningen.

Nu ska vi redigera en övning som innehåller lite fler funktioner.

I menyn **Arkiv** väljer du **Öppna** och sedan övningen **en annan blå bil.cbc** i katalogen **övriga exempel**. Vi ska göra en del ändringar i den här övningen så vi börjar med att spara den som en ny fil. Välj **Spara som** i Arkivmenyn och ge övningen ett nytt namn. **Var noga med att välja 'Spara som' så att du inte skriver över originalfilen.**

Klicka först på knappen **Go** så du får en uppfattning om vad denna övning gör. Den liknar mycket den förra övningen med den blå bilen, men denna är en matchningsövning och innehåller en animerad belöning.



På skärmbilden på förra sidan kan du se:

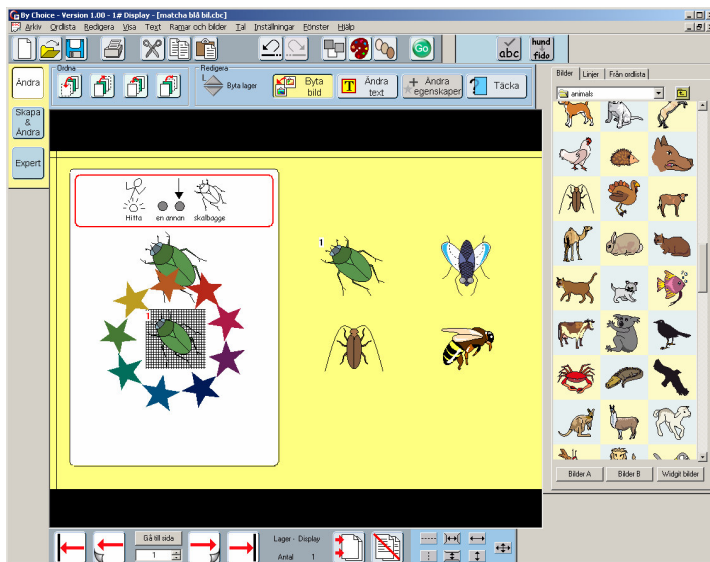
- Instruktionen — en ruta med symboltext
 - En jämförelsebild — den övre blå bilen till vänster
 - Ett par med fråga/rätt svar — de blå bilarna med siffror
 - Distraktorer — de tre övriga bilarna
 - En animation — ringen med stjärnor
- **Instruktionen**
Symbolramen visar instruktionen med både text och symboler.
 - **Jämförelsebild**
Den blå bilden under instruktionen visas för att eleven ska veta vilken bild det är som ska matchas.
 - **Animationen**
Stjärnorna visar positionen för den animerade belöningen som spelas upp efter avslutad uppgift. Kanhända du ibland vill kunna se hur sidan ser ut utan att animationen syns. Detta kan ställas in i menyn **Visa** och med valet **Visa läge för belöning**. Bocka av detta val när du tillfälligt vill dölja animationen och bocka för när du vill att positionen visas igen.

Byta bild och ändra text

Byt ut bilder och text precis som vi gjorde i förra övningen. Kom ihåg att också byta ut den blå bilen som är jämförelsebild till bilen som är paret fråga/rätt svar.

När du lagt in nya bilder vill du kanske ändra lite på deras storlekar. Kanhända animationen inte längre ligger centrerad över svarsbilden. För att flytta på svarsbilden eller animationen (som ju ligger på varandra) kan du göra på följande sätt:

- A) I menyn **Visa** bockar du av **Visa läge för belöning** för att gömma den. Klicka och dra sedan svarsbilden till nytt läge. Bocka sedan för valet **Visa läge för belöning** igen så att du ser var animationen är placerad. Klicka och dra animationen till den plats där du vill ha den.
- B) Om du vill flytta svarsbilden medan du fortfarande kan se belöningen kan du hålla nere **Ctrl** och klicka mitt i belöningen två gånger. Det första klicket markerar belöningen och det andra klicket kommer att markera objektet som ligger under dvs. svarsbilden. Släpp sedan upp **Ctrl**-tangenten.
Du kan nu flytta på svarsbilden. Detta är samma sätt som du redan är bekant med från In Print.

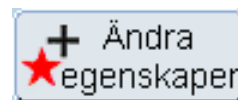


Använd knappen **Go** för att testa övningen.

Du kommer att märka att när du startar övningen kommer talsyntesen mycket riktigt att säga 'Hitta en annan skalbagge', men när du väljer rätt svar (den gröna skalbaggen) kommer du fortfarande att höra meddelandet och ljudet som var kopplat till bilen. Vi ska strax titta på varför instruktionen sägs på rätt sätt, men vi ska börja med att ändra egenskaperna för paret med fråga/rätt svar (den gröna skalbaggen) så belöningen stämmer.

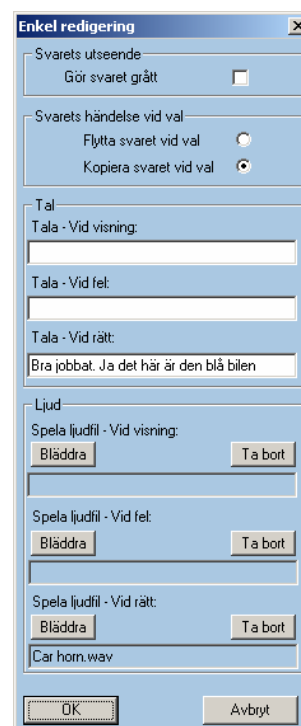
3d Ändra egenskaper

Klicka på bilden med frågan (den gröna skalbaggen med svart siffra) och sedan på knappen **Ändra egenskaper**. Du kommer då att få upp dialogrutan du ser här intill.



I avsnittet 'Tal' ser du tre stycken redigeringsrutor.

- Den första visar det som talas när objektet först visas på skärmen.
- Den andra rutan visar vad som kommer att talas om eleven väljer fel alternativ. I flera övningar ska svar avges i viss ordning och det kan vara till stor hjälp för eleven att få auditiv feedback på sitt val. Detta alternativ för talad feedback är också användbart för distraktorerna som ju alltid är felaktiga svar.
- Den tredje rutan visar det meddelande som kommer att talas när rätt alternativ är valt. Här kan du nu ändra till något liknande 'Bra jobbat! Du hittade skalbaggen'.



Om du tittar på delen för 'Ljud' ser du att även denna har tre redigeringsrutor, där du kan ändra ljudfiler som är kopplade till bilden. Ljudet med biltutan passar ju inte nu längre, så klicka på **Bläddra** och välj ett annat ljud som spelas vid rätt svar. Klicka sedan på **OK**. Spara din övning genom att klicka på ikonen för **Spara** (eller välj **Spara som** ifall du inte gjorde det när vi påbörjade ändringarna i övningen). Klicka på knappen **Go** för att testa effekterna av de ändringar du gjort.

Observera: många av ljudfilerna har siffror efter filnamnet, dessa visar hur långt ljudet är tex **Djur\bi 4_5** betyder att ljudet med ett surrande bi är 4.5 sekunder långt.

Du kommer nu att märka att ljudet stämmer bättre med innehållet.

Du kanske funderar på varför talsyntesen läste rätt instruktion fast du hade ändrat text och symboler i instruktionen. Klicka på symbolramen och därefter på knappen **Ändra egenskaper**. Du får nu upp följande dialogruta på skärmen.

Under rubriken 'Tal' och '**Tala vid visning**' får du informationen att denna är inställd på att tala det du ser på skärmen, dvs. orden 'Hitta en annan skalbagge'. Talet ändrades alltså automatiskt när du ändrade texten på skärmen.

I vissa övningar vill du kanske att eleven ska ha möjlighet att höra instruktionen igen genom att klicka på texten.

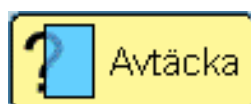
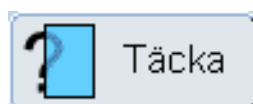
Skriv därför in 'Hitta en annan skalbagge' i rutan för **Tala – vid val**. Denna text kan vara, men måste inte vara, samma som den som talas vid visning.

Klicka på **OK** och provkör.



3e Skapa en övning med övertäckning

Du kan enkelt ändra övningen så att den även får ett moment där eleven får öva korttidsminne. Detta gör man genom att klicka på knappen för **Täcka** (Övertäckning av fråga eller distraktor). En dialogruta visas där du väljer den bild som du vill täcka över svarsalternativen med, samt den väntetid du vill ha innan bilderna täcks över. Välj bild och tid och prova sedan vilken effekt det får på övningen. Du behöver inte bekymra dig över att övertäckningsbilderna kanske inte helt täcker svarsbilderna i redigeringsläge, det kommer att se rätt ut när du kör övningen. Klicka på **Go** och testa. Ett ljudskala kommer att spelas upp som indikation på att bilderna strax kommer att täckas över. Om du vill redigera en övning med övertäckta bilder bör du först 'avtäcka' dem genom att klicka på knappen som nu heter **Avtäcka**. Redigera övningen och klicka sedan igen på knappen **Täcka**. Spara.



3f Slumpmässig placering av bilder

Du kanske har märkt att när du kör övningen kommer placeringen av fråga/svar och distraktorer att vara olika från gång till gång. Detta är för det mesta något man önskar men i vissa fall vill man kanske att visa bilderna på samma ställe varje gång övningen körs. Detta kan du välja i menyn **Redigera** och genom att bocka av **Slumpa placering av frågor**. Om du vill aktiveringen slumpad placering igen går du tillbaka och bockar för valet igen. Den inställning du valt kommer att sparas i övningen.

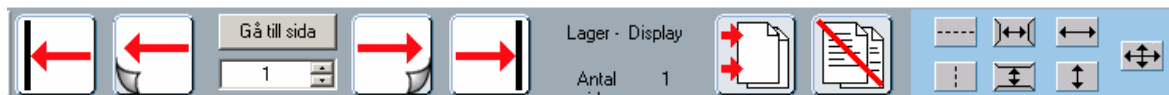
3g Skapa fler sidor i samma övning

I Redigeringsläget Ändra, kan du kopiera en sida i övningen och göra nytt innehåll i. På så sätt kan du utöka övningen till att innehålla flera sidor med olika innehåll, men med samma grundstruktur. I läget Ändra är det bara möjligt att lägga till fler sidor som är av samma typ, du kan inte ändra grundförutsättningarna mellan de olika sidorna i en övning. (Vill du kunna göra detta får du välja Redigeringsläget Skapa och Ändra eller Expert, se respektive Pdf-manual).

Du kan infoga en ny sida i övningen antingen före eller efter den aktuella sidan som du utgår ifrån. Oftast vill man kanske lägga till en ny sida efter den som man arbetat med. Klicka på knappen **Infoga sida**.



'Infoga sida'



Du kommer att få frågan om du vill infoga sidan före eller efter aktuell sida. Därefter visas en dialogruta som informerar om att en ny sida kommer att kopieras. Klicka på OK.

Den nya sidan kommer att se exakt likadan ut som den du kopierade ifrån, men du ser på sidnumret i navigeringspanelen att du nu är på sidan 2 i din övning. Redigera den nya sidan med ny instruktion, nya bilder och nya egenskaper vad gäller tal och ljud. Du kan när som helst gå fram och tillbaka mellan de båda sidorna för att jämföra och titta på hur du har gjort. Om du vill kan du lägga till flera sidor och utöka övningen till att innehålla ett flertal liknande uppgifter.

Prova att redigera i fler övningar för att få lite mer träning. Här nedan följer beskrivning av några bra exempel på övningar du kan testa på och tips på hur du kan göra.

1 Siffror och antal\a- räkna tårtor

På varje sida:

- Byt ut bilderna
- Ändra texten i instruktionen
- Markera rätta svaret och klicka på knappen **Ändra egenskaper** Ändra den talade feedbacken så det stämmer med den ny bilden
- Spara med nytt namn genom **Arkiv** och **Spara som**

2 Jobba med bokstäver\d- alfabetsord 1

- Här kan du byta ut orden i textrutorna. Se till att de nya orden du skriver in hamnar i samma bokstavsordning som de du utgår ifrån, eftersom det är att hitta rätt ordning som är elevens uppgift i den här övningen.
- Du kan också prova att byta bakgrundsfärg i sidorna. Detta gör du i menyn **Ramar och bilder** och valet **Bakgrundsfärg**

3 Hitta och matcha\ a- matcha -liknande

Den här övningen innehåller endast djur. Försök att göra en ny som tex. innehåller mat istället.

- Byt ut bilderna. Du kan prova att göra detta på två olika sätt:
 - a) Leta rätt på matbilderna i Widgit Bilder i Bildarkivet och ersätt djuren med dessa. (precis som i tidigare uppgifter alltså), eller
 - b) Leta reda på ny bild genom att använda sökfunktionen som finns vid fliken **Från ordlista**. Detta är den tredje fliken du ser i Bildarkivet. Där skriver du in ordet på maten du söker och klickar sedan på **Sök**. Programmet kommer då att leta rätt på en bild om det finns sådan, och hämtar denna från den aktuella ordlistan. Klicka sedan på den bild du vill ha och ersätt bilden på sidan på vanligt sätt.
- Ändra texten och ev. egenskaperna för tal och ljud för objekten.

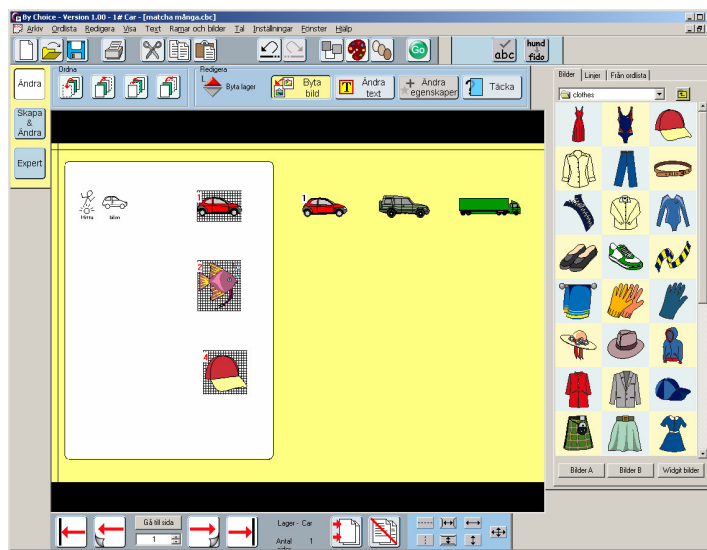
4 Naturkunskap\c- tung eller lätt

Ändra denna övning så att den istället handlar om vilka saker som flyter eller sjunker.

- Ändra instruktionen, var noga med att du får rätt symboler för begreppen när du skriver symbolstödda instruktioner.
- Byt ut bilderna genom att byta ut de bilderna på tunga saker, mot saker som flyter och de lätta sakerna mot saker som sjunker.
- Ändra den talade instruktionen. Detta kan du göra genom att klicka på bilden/ordet som tidigare var 'tung' och som ersatts med 'flyter' och sedan på **Ändra egenskaper**. Skriv in rätt instruktion för talet vid rutan **Tala – vid visning**.

3h Redigera övningar som innehåller lager

Flera medföljande övningar använder sig av möjligheten att visa innehållet i 'lager'. Ett lager innehåller normalt bilder och text som visas efterhand som uppgiften i övningen löses.



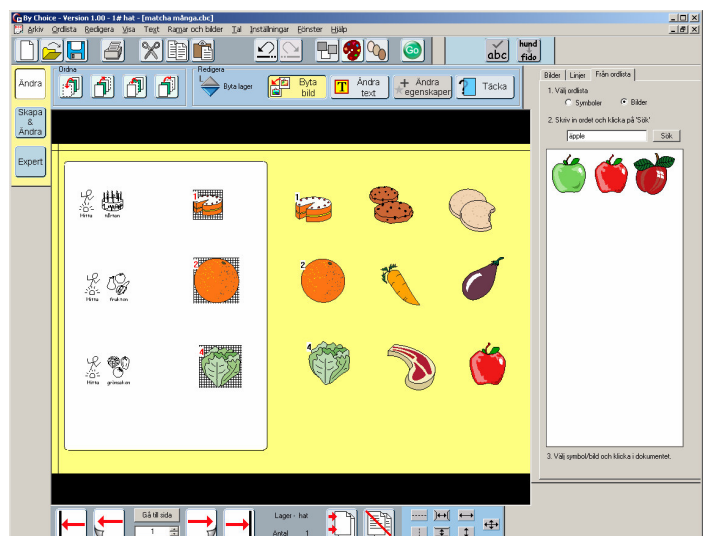
Öppna övningen **matcha många.cbc** som ligger i katalogen **övriga exempel**. Tryck på **Go** och testa hur övningen fungerar. Gå tillbaka till redigeringsläget (Ctrl+J) . Ljudfeedback har medvetet utelämnats så att du kan använda dig av det du lärde dig i förra avsnittet för att träna på att lägga till tal och ljud på egen hand.

Innan du gör några ändringar , gå till Spara som och spara övningen med nytt namn. Ändra innehållet på sidan, så att du ställer en annan fråga, tex. ändra frågan 'Hitta bilen' till 'Hitta tårtan' . Byt ut bilarna mot nya bilder.

För att ta fram nästa lager i övningen klickar du på den röda knappen **Gå till nästa lager**.



Nu kommer nästa lager att visas på skärmen, så att du kan göra dina ändringar i det. Klicka på knappen igen för att gå vidare till nästa lager. När du är färdig med alla tre lagren kan din övning se ut ungefär som den här.



Testa hur din övning fungerar.

Nu är det dags att lägga till talad feedback. Vi vill att frågan till varje lager ska läsas upp av talsyntesen när uppgiften visas. Vi kommer att utgå från uppgiften 'Hitta tårtan', men du gör de ändringar som du tycker passar.

- Klicka på uppgiften 'Hitta tårtan' och sedan på knappen **Ändra egenskaper**. I rutan **Tala – Vid visning** kan du skriva in något som exv. 'Kan du hitta den smaskiga tårtan?' Klicka på **OK**.
- Klicka på någon av bilderna av tårtan (paret fråga/svar) markerad med siffran 1, och sedan på knappen **Ändra egenskaper**. I rutan **Tala – Vid rätt** kan du skriva in tex. 'Ja det här är en smaskig födelsedagstårta'. Klicka på **OK**
- Klicka på en av distraktorerna och sedan på knappen **Ändra egenskaper**. I rutan **Tala – Vid fel**. 'Det här är ingen tårta, det är en kaka'. Klicka på **OK**.
Gör på samma sätt med distraktorn 'kex'.

För att förflytta dig mellan de olika lagren klickar du den röda pilknappen för **Gå till nästa lager** och den blå pilknappen för **Gå till föregående lager**.

När du nått övre eller nedersta lagret kommer knappen att bli gråmarkerad.

Gå igenom de tre lagren och lägg till talad feedback på samma sätt som i det första lagret. Spara din övning och testa.

3i Redigera andra övningar

Du kan redigera många av övningarna som medföljer programmet genom att använda dessa tekniker som vi gått igenom. Det är alltid en bra idé att först gå igenom och titta på övningen, och se hur den fungerar. Tänk på att alltid spara en kopia och arbeta i den så är det ingen risk att originalet ändras.

Gör inte redigeringar i en övning där bilderna är dolda av övertäckningsbilder. Stäng först av övertäckningen genom att klicka på knappen **Avtäckta**. Redigera övningen så som du önskar och klicka sedan på **Täckta** för att lägga tillbaka övertäckningsbilderna igen.

Titta på knappen för 'Gå till nästa lager' och 'Gå till föregående lager'. Om dessa är färgade finns det fler lager i övningen. Om båda knapparna är gråmarkerade finns det inte fler lager på sidan.

Tips ang. övertäckning

Tips ang. lager

Tips ang. set

I många övningar kommer du att se att paret fråga/rätt svar förutom sin siffra också har en bokstav kopplad till sig (ex 2A, 2B) . Detta betyder att det här paret har kopplats samman till ett 'set', vilket man gör när man skapar vissa typer av övningar. Dessa övningar kan redigeras på precis samma sätt som vi gjort med bilder för fråga/rätt i övningarna vi tittat på och ändrat utifrån den här manualen.

Om du vill göra andra ändringar i en övning än vad du kan göra när du använder By Choice Redigerare i läget 'Ändra', alltså det som beskrivs i denna manualen, kommer du att behöva läsa de andra manualerna som gäller för läget 'Skapa och ändra' respektive 'Expert'.

I dessa lägen kan du skapa egna övningar och du har fler möjligheter vad gäller redigeringsfunktioner.

Dessa manualer hittar du och kan skriva ut från menyn Hjälp när du är inne i By Choice Redigeraren.

3j Anpassa övning för kontaktstyrning

För att en övning ska fungera bra med kontaktstyrning är det nödvändigt att bestämma i vilken ordning de olika objekten ska avsökas. Eftersom objekt (text och bildramar) kan placeras fritt på skärmen och läggas till i vilken ordning som helst finns det inget sätt för programmet att automatiskt skapa en självklar och bra ordning för avsökningen.

Den här avsnittet beskriver hur du gör för att ställa in avsökningsordningen. Observera att alla övningarna som följer med programmet vid installation redan har inställning gjord för avsökningsordningen, så du behöver bara göra detta för nya övningar du skapar, eller om du vill ändra avsökningen i en färdig övning.

Öppna övningen du som du vill ställa in avsökningsordningen för. I menyn **Redigera** väljer du **Visa avsökningsordning** och **Bestäm/visa ordning**. Du kommer att märka att siffrorna som visar paren fråga/rätt svar försvinner och att nya siffror istället visas under varje avsökningbart objekt. Om dessa siffror inte är noll utan siffror från 1 och uppåt, så visar de den ordning som objekten kommer att avsökas i. Om de har siffran 0, eller om någon av objekten har en nolla, har inte avsökningen ställts in på rätt sätt.

För att ställa in avsökningsordningen gör du så här: Från menyn **Redigera** väljer du **Visa avsökningsordning** och **Bestäm/visa ordning**. Klicka med höger musklick på objekten i den ordning som du vill att de ska avsökas. Om du gör fel, är det bara att börja om igen tills du är nöjd. Gör denna inställning för varje sida i övningen. När du är klar klickar du med vänster musklick var som helst på sidan.

Tips: Om du skapar en egen ny övning i Redigeringsläget Skapa och ändra eller Expert, ska du ställa in avsökningsordningen på första sidan. Om de sedan kopierar eller klonar tavlan kommer avsökningsordningen att

automatiskt kopieras även till nästa sida.

Om du vill nollställa avsökningsordningen och sätta alla siffrorna till noll och börja om gör du detta med **Redigera->Visa avsökningsordning->Nollställ ordning.**

Avsökning av två olika ytor

Titta på exemplet **dinosaurier** i katalogen **övriga exempel**. Klicka på **Go** för att testa vad övningen gör. Sätt på kontaktstyrning i menyn **Inställningar** och **Kontaktstyrning**. Använd mellanslag för 'flytta' och Enter för 'välj'. Du kommer att märka att programmet först kommer att avsöka bilderna på dinosaurier. När du valt en dinosaurie med 'enter' kommer avsökningen att flyttas till textrutorna med namnen. När du hittat rätt namn till den valda dinosaurien kommer avsökningen att återigen flyttas till bilderna. Det finns alltså två stycken olika avsökningsgrupper, vilket gör att man inte behöver hålla på att trycka sig förbi alla objekten vid varje val.

För att se hur detta är gjort växlar du tillbaka till redigeringsläge igen (Ctrl +J). I menyn **Redigera** väljer du **Visa avsökningsordning** och **Bestäm/visa ordning**. Du ser nu att du har två olika avsökningsgrupper som är markerade med siffror, en blå för bilderna och en röd för namnen. Nollställ nu avsökningsordningen, ska vi sedan prova att göra denna inställning själva. **Redigera->Visa avsökningsordning->Nollställ ordning.**

Högerklicka på dinosaurierna i den ordning du vill att de ska avsökas. När du högerklickat på den sista av dinosaurierna trycker du **F5-tangenten** på ditt tangentbord. Detta betyder att du vill påbörja en ny avsökningsgrupp. Högerklicka nu på de sju olika textrutorna med namnen i den ordning som du vill att de ska avsökas. Du kommer att se att dinosaurierna har fått siffror i blått och namnen siffror i rött. När du är färdig klickar du med musen var som helst i sidan.

Obs:

- A) Du kan välja att börja med namnrutorna först i avsökningsordningen, sedan trycka **F5** och göra bilderna sist istället. Detta kommer att innebära att namnrutorna då blir de som avsöks först.
- B) Du kan inte ha fler än två avsökningsgrupper på en sida.

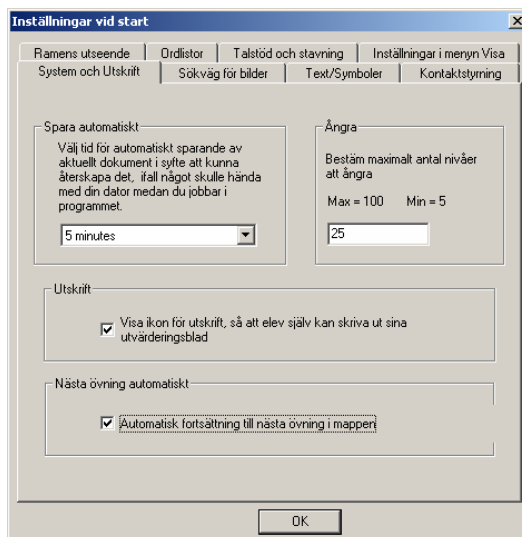
3k Inställningar för By Choice Användare vid start

Det finns tre inställningar i By Choice Användare som kan ställas in som standardinställning. Dessa är:

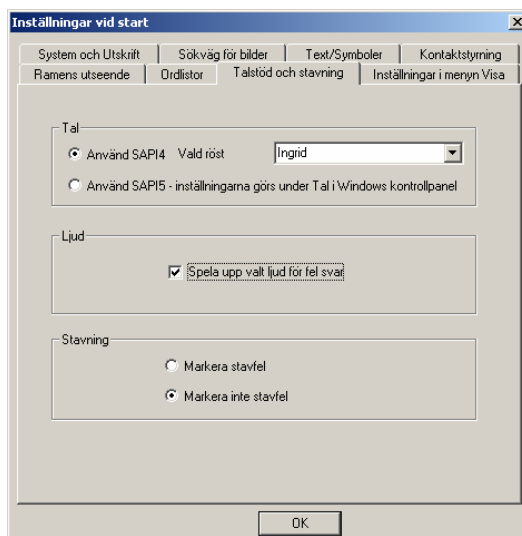
- Visa ikon för utskrift
- Spela upp ljudet vid fel svar
- Nästa övning automatiskt

I By Choice Användaren kan du ändra dessa inställningar när du vill i menyn **Inställningar**. När du gör ändringar här kommer dock inte standardinställningen att ändras, nästa gång programmet startas har inställningen återgått till vald standardinställning.

För att ändra standardinställningen startar du By Choice Redigerare och väljer menyn **Inställningar** och **Inställningar vid start**. I dialogrutan väljer du fliken **System och utskrift**. På denna flik kan du bocka för eller av om du vill att ikonerna för utskrift ska visas eller ej samt om du vill att nästa övning ska komma automatiskt efter avslutad övning.



För att ändra standardinställningen för 'Spela upp valt ljud för fel svar', väljer du fliken **Talstöd och stavning**.



31 Hantera elevkataloger

De medföljande övningarna har sorterats i mappar som beskrivs i avsnitt 2b. Du kan kopiera övningar från dessa mappar och skapa individuella sekvenser av arbetsuppgifter. Bland mapparna finns det en som heter 'Användare', och i det här avsnittet beskrivs hur du gör för att lägga till en ny användare i denna mapp och skapa en personlig sekvens av övningar för denna elev. För varje mapp lägger man in ett foto så att eleven (eller gruppen) lätt ska kunna hitta till sin egen mapp.

Lägga till en användarfil

Observera: För att kunna göra dessa inställningar måste du vara inloggad på datorn med behörighet att få kopiera, flytta och byta namn på filer i katalogen By Choice Övningar (i Communicate innehåll).

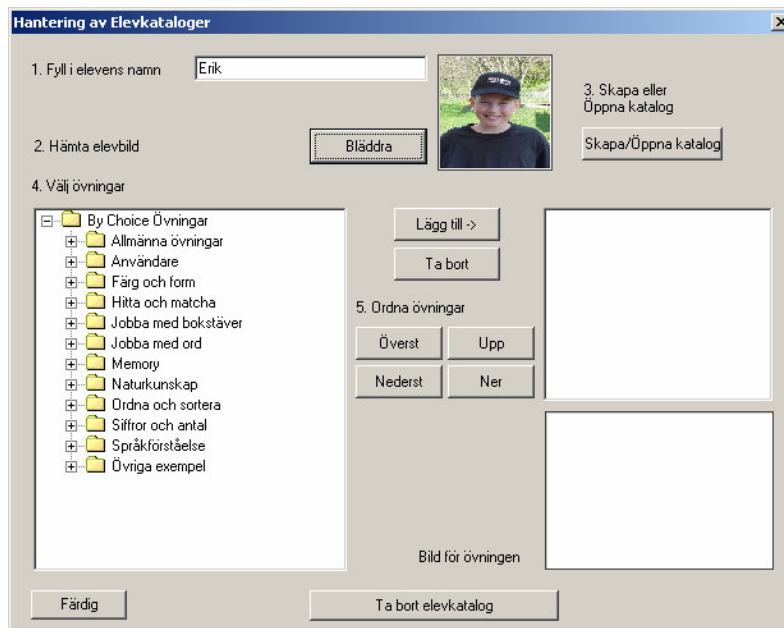
I menyn **Redigera** väljer du **Hantera elevkataloger**. Följande dialogruta visas:

Till vänster ser du hela listan över tillgängliga övningar. Klicka på plus-tecknet (+) för att öppna katalogerna.

Gör så här för att skapa ny användarkatalog med önskade övningar i. Följ ordningen på siffrorna i dialogrutan.

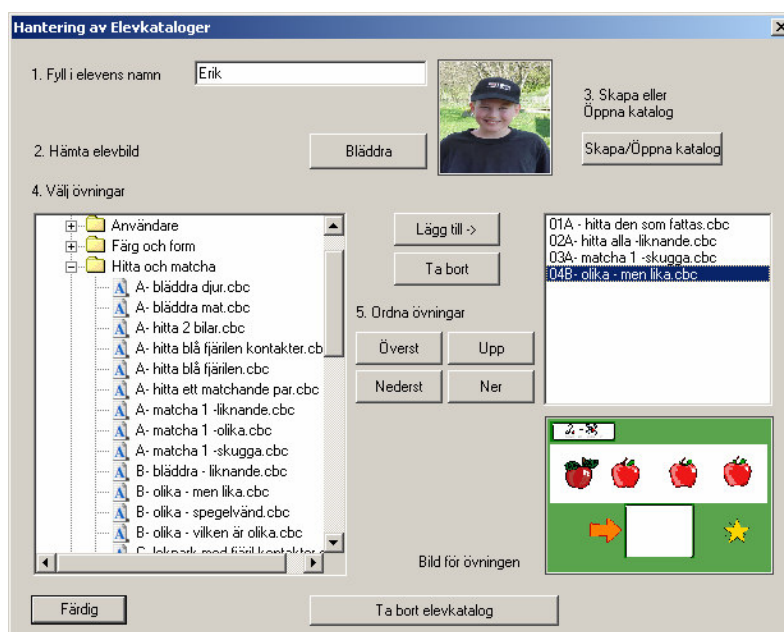
1. Skriv in namnet på den elev som du vill samla ihop övningar till. Det kan förstås också vara namnet på en grupp om det är så programmet ska användas, ex gröna gruppen.
2. Om du vill att ett foto på eleven eller gruppen ska synas på mappen, klickar du på **Bläddra**. Leta reda på det foto du vill använda. Detta kommer nu att kopieras till användarens katalog. Det kommer inte att flyttas eller raderas från sin originalplats.
3. När du är färdig med steg 1 och 2 klickar du på knappen **Skapa/öppna katalog**.

Dialogrutan kommer nu att se ut liknande denna:



4. Det är nu dags att lägga till övningar för den här eleven/gruppen. Om de hamnar i fel ordning gör inget, det går att ändra i efterhand.

Använd listan till vänster, klicka på + tecknet för den mapp du vill hämta övning ur. Markera övningen genom att klicka på den. Du kommer då att se en bild av den första sidan i övningen ner till höger i rutan. Om du vill ha infoga denna övning till eleven klickar du på knappen **Lägg till->**. Fortsätt att lägga till övningar från denna eller andra mappar tills du har alla du behöver. Nu kommer dialogrutan att se ut liknande denna:



Om du gör ett misstag, eller ångrar dig vad gäller en övning du kopierat till listan, markerar du denna och klickar på knappen **Ta bort**.

- Om du vill ändra ordning på övningarna i sekvensen markerar du en övning och klickar sedan på den knapp du önskar av : **Överst, Upp, Ner** och **Nederst** för att flytta den i listan.

När du är färdig klickar du på knappen **Färdig**.

Redigera en elevkatalog

Välj menyn **Redigera** och sedan **Hantera elevkataloger**. Skriv in elevens (gruppens) namn och klicka sedan på knappen **Skapa/öppna katalog**. Nu syns elevens bild och vilka övningar som är valda. Nu kan du ändra bild eller ändra övningar och ordning på dessa.

När du är färdig klickar du på knappen **Färdig**.

Ta bort elevkatalog

Välj menyn **Redigera** och sedan **Hantera elevkataloger**. Klicka på knappen **Ta bort elevkatalog**. I dialogrutan som kommer upp markerar du elevens namn och klicka sedan på knappen **Ta bort**. Observera att du kan inte ångra dig när du klickat på Ta bort. Om du vill markerar flera elevkataloger och ta bort samtidigt kan du göra detta genom att hålla Ctrl nedtryckt när du markerar katalogerna.

När du är färdig klickar du på knappen **Färdig**.

Published by Widgit Software
Widgit Symbols © Widgit Software 1994- 2010
Widgit pictures © Widgit Software 1994- 2010

Licens

Detta program får installeras och användas utifrån den typ av licens som ägaren av programmet innehar. Typen av licens framgår av etiketten på CD-fodralet.

Hargdata

Östra Harg, Torpängen
585 91 Linköping
Tel/Fax: 013-712 70
E-post: info@hargdata.se
Hemsida: www.hargdata.se



Hemsida: www.widgit.com

