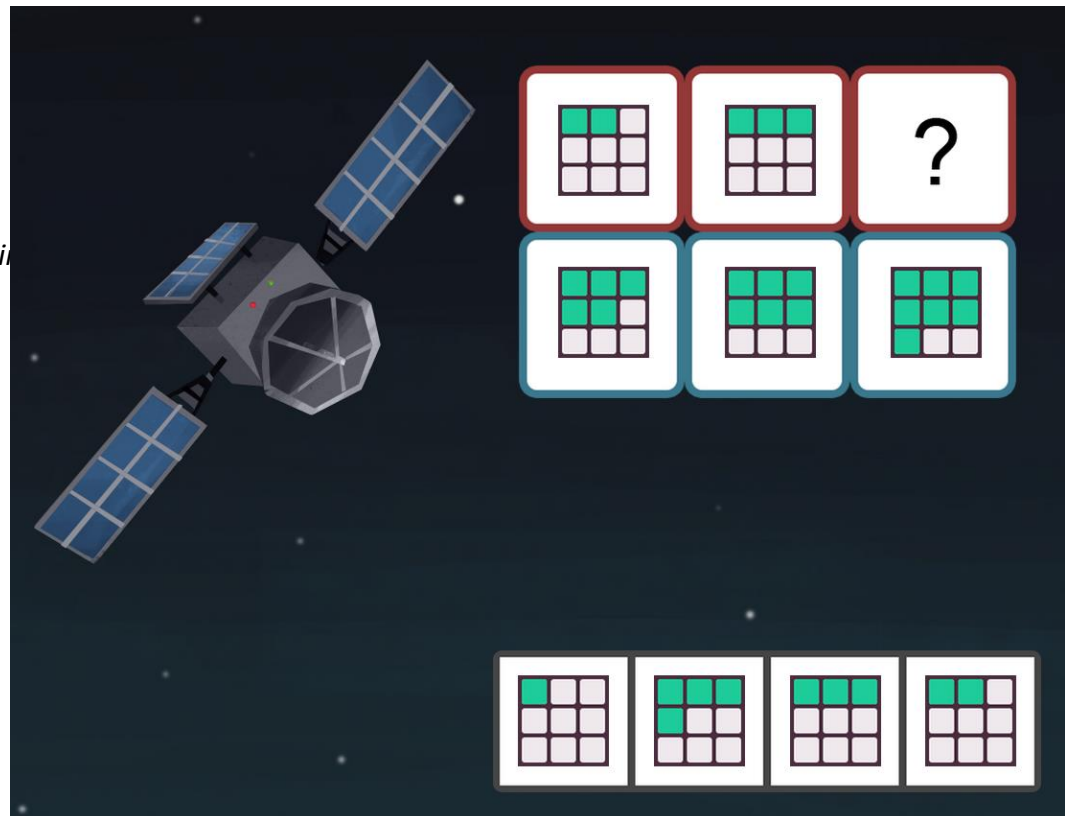


Mattekoden FLEX^{ONLINE}

Tips! Klicka på önskad rubrik

<i>Systemkrav – minimikrav</i>	<i>2</i>
<i>Kundinlogging</i>	<i>Fel! Bokmärket är i</i>
<i>Tränarmeny</i>	<i>4</i>
<i>Elevmeny</i>	<i>5</i>
<i>Skapa ny elevprofil</i>	<i>6</i>
<i>Inställningsmeny</i>	<i>7</i>
<i>Spelmeny</i>	<i>8</i>
<i>Prova på övningar</i>	<i>9</i>
<i>Resultat</i>	<i>10</i>
<i>Dagens resultat</i>	<i>10</i>



Systemkrav - minimikrav

För att träna med Mattekoden Flex^{ONLINE} så behöver du en dator (PC eller MAC) eller läsplatta (t.ex. iPad) med internetuppkoppling. Vi rekommenderar att du använder Chrome som webbläsare för Windows, Safari för iOS samt följande hård- och mjukvara:

Windows

CPU: Intel Pentium 4 2.33 GHz (eller bättre)

RAM: Minst 256MB

GPU: Minst 128MB grafikminne

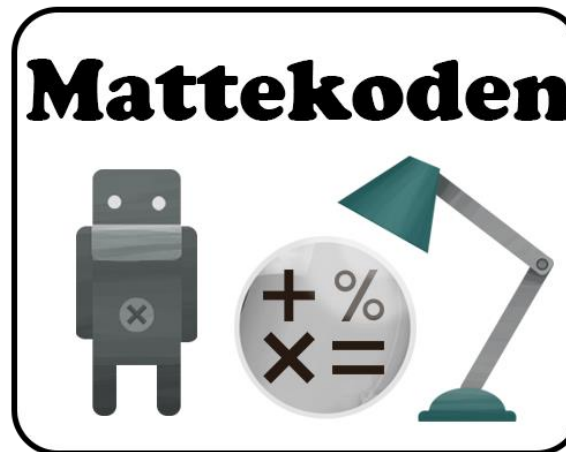
Mac

CPU: Intel Core™ Duo 1.33GHz (eller bättre)

RAM: Minst 256MB

GPU: Minst 128MB grafikminne

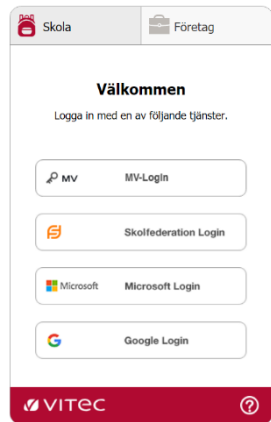
Teknisk och pedagogisk support: www.flexprogram.org



Inloggning

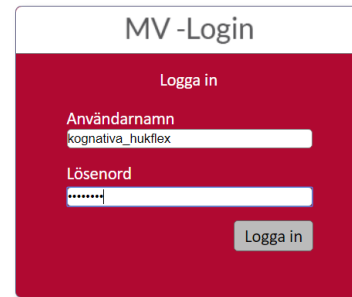
För att logga in på Minneslek Flex gå till <http://www.flexprogram.net/mv>.

Vi rekommenderar att använda Chrome som webbläsare.



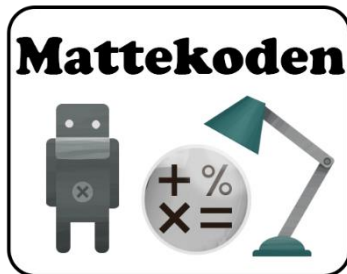
Välj inloggningssystem. De flesta kunder använder MV-Login.

Om din skola inte har MV-Login kontakta support@mv-nordic.se för att få hjälp med att skapa inloggningsuppgifter.



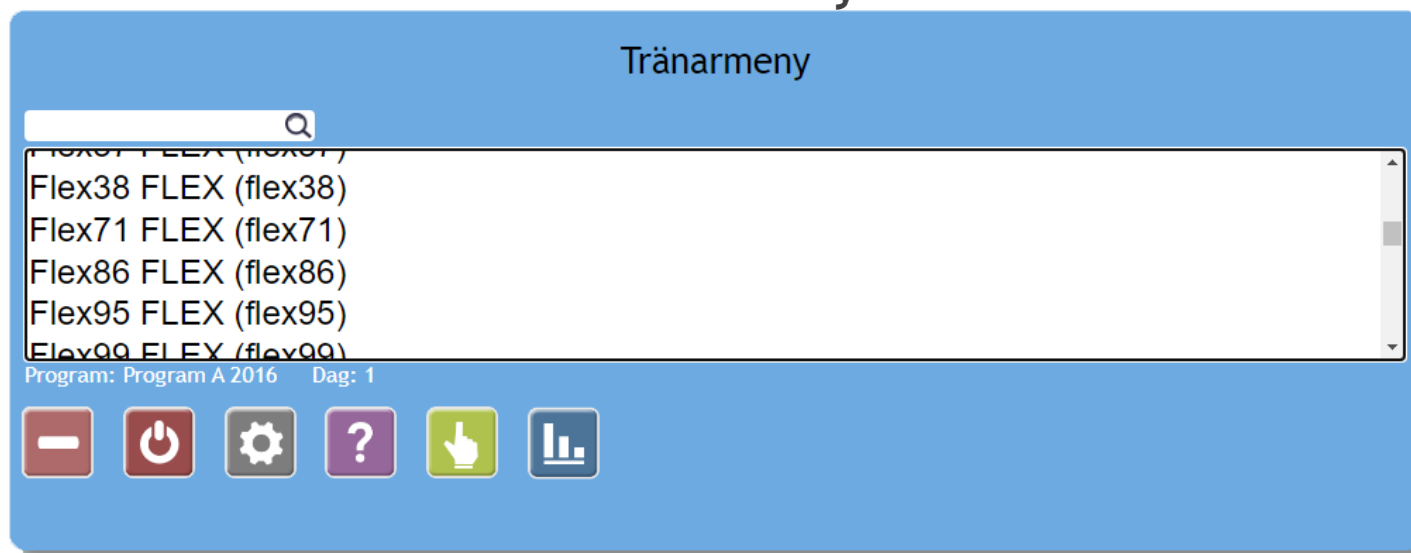
Skriv in användarnamn och lösenord. Klicka på logga in. Observera att varje elev och varje lärare har ett eget unikt användarnamn och lösenord.

Om du ska logga in på samma dator med ett annat konto måste du stänga ner alla öppna fönster i webbläsaren för att logga ut från MV-Login.











Klicka på bilden för Mattekoden. Om du är inloggad med ett lärarkonto kommer du till tränarmenyn, om du är inloggad med ett elevkonto kommer du till elevmenyn.

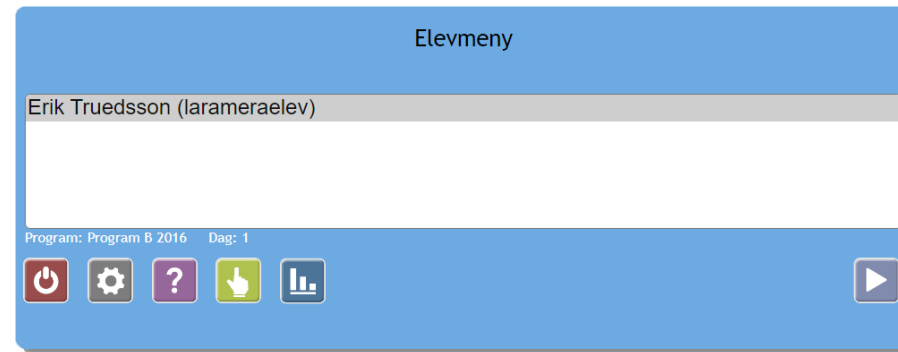
Tränarmeny



I tränarmenyn kan du göra följande:

	Ta bort markerad elevprofil.		Hjälp
	Logga ut elev. OBS! Pågående träning kommer ej sparas.		Pröva på. Se avsnittet "pröva på övningarna" nedan.
	Gå till inställningsmenyn för markerad elev. Se "inställningsmenyn" för mer information.		Gå till resultat. Se avsnittet "resultat" nedan.
	Gå tillbaka till val av program (syns ej i bilden ovan)		Sök elev. I rutan kan du söka efter en elev genom att skriva namn.

Elevmeny



I elevmenyn kan du göra följande:



Logga ut elev. OBS! Pågående träning kommer ej sparas.



Gå till inställningsmenyn. Se "inställningsmenyn" för mer information.



Hjälp.



Prova på övningar. Se "pröva på" nedan, för mer information.



Gå till resultat. Se avsnittet "resultat" för mer information.




Logga in. Du kommer då till spelmenyn. Se "spelmenyn" för mer information.



Gå tillbaka till val av program.


Skapa ny elevprofil

Första gången en elev loggar in med sin MV-Login ser elevmenyn ut som till höger. Elevmenyn kommer också att se ut så om du har raderat en elevs profil i tränarmenyn. Klicka på plustecknet för att skapa en elevprofil.

Ange elevens ålder och ändra om du så önskar vilket träningsprogram som ska användas genom att klicka där träningsprogrammets namn står och välja ett program från listan. Klicka på playknappen  för att spara elevprofilen. Nu kan eleven börja träna.

Elevmeny



Program: Dag:




Ålder

Program

Innehåller 28 övningar för att träna de fyra räknesätten, antalsuppfattning, addition i flera steg, tallinjen, mönsterförståelse, negativa tal, decimaltal, procent och bråk. Träningen beräknas ta 25-30 min. per dag. Startnivå: lätt/medel. Progression: med





 

Inställningsmeny

Här gör du val för den enskilda elevprofilen. Grönt = Ja, vitt = nej. För att återställa till grundinställningar klicka på återställknappen .

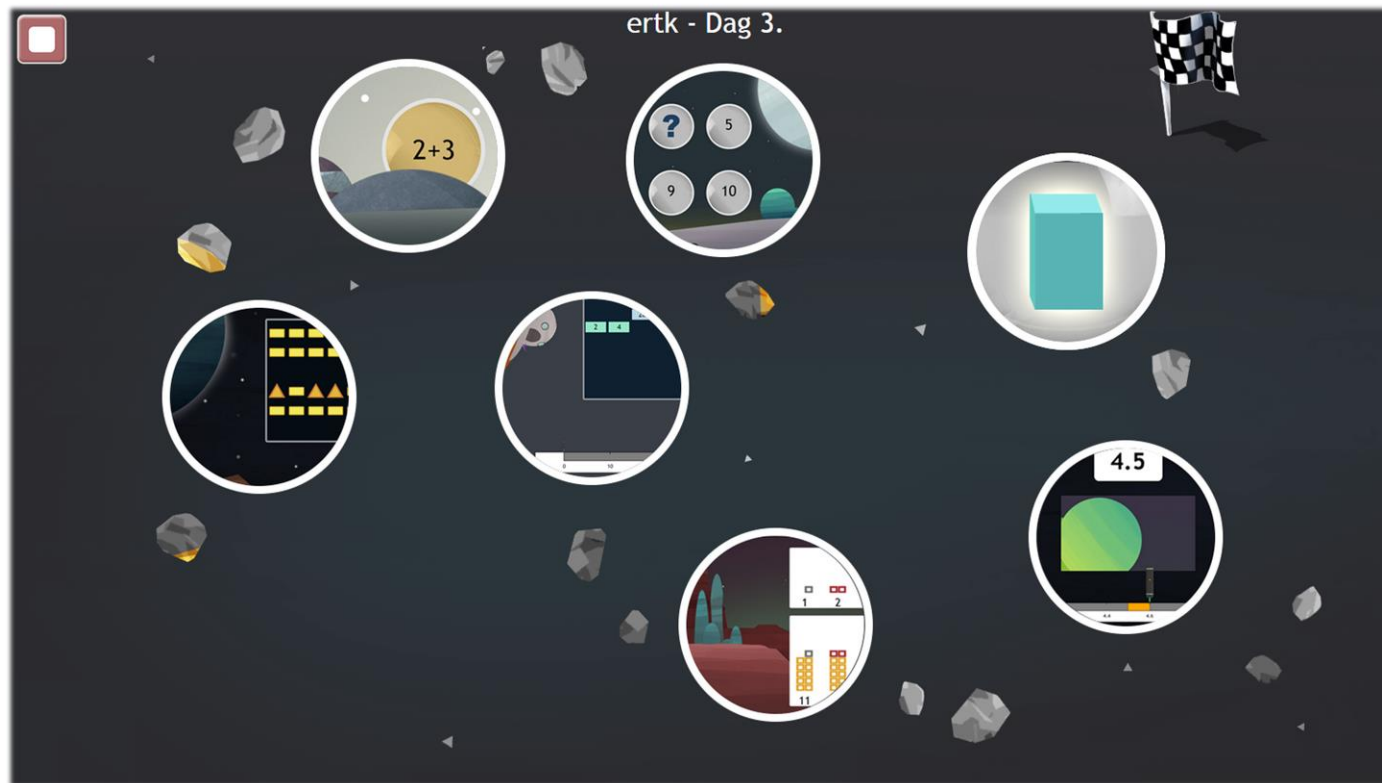
Inställningar - Demoflex Demoflex (Demoflex13)

<input checked="" type="checkbox"/> Instruktionstal	<input checked="" type="checkbox"/> Slutmusik
<input checked="" type="checkbox"/> Din tur tal	<input type="checkbox"/> Stoppknapp i menyn
<input checked="" type="checkbox"/> Belöningstal	<input type="checkbox"/> Stoppknapp i övningar
<input checked="" type="checkbox"/> Menymusik	<input checked="" type="checkbox"/> Visa poäng
<input checked="" type="checkbox"/> Bakgrundsmusik	


Spelmeny


För att starta träningen klicka på den blinkande spelpjäsen. När eleven har tränat sista övningen, klicka på flaggan för att se dagens resultat/avsluta. Dagens resultat förklaras i ett separat avsnitt. Om du behöver ta paus från träningen så klicka på den röda knappen i övre vänstra hörnet för att logga ut.



Pröva på övningar

Från tränarmenyn och statistik kan du välja att prova på de olika övningarna för att få en snabb överblick över hur de ser ut.

Klicka på  för att komma till "pröva på". Du bläddrar mellan olika moduler med pilarna. Klicka på en av de fyra bilderna ovanför för att komma till respektive övning. Du kan välja nivå för att se hur övningen fungerar vid olika svårighetsgrader genom att klicka på pilen i det övre högra hörnet.



Mattekoden

Välj nivå: Nivå 1 ▾

The interface displays four number line exercises:






- 1. A number line from 3 to 4 with a yellow segment between 3 and 4.
- 2. A number line from -1000 to 1000 with a red dot at -8.
- 3. A number line from -1000 to 1000 with a green dot at 4.5.
- 4. A number line from -1000 to 1000 with a yellow segment between 4 and 5.

Tallinjen

Tallinjen. Ett tal visas upptill i bild. Eleven ska klicka på den plats på tallinjen som motsvarar talets position på tallinjen. Tallinjer från -1000 till 1000 finns representerade. Tallinjer med decimaltal samt uppgifter med avrundning tillkommer på mer avancerade nivåer.

Resultat

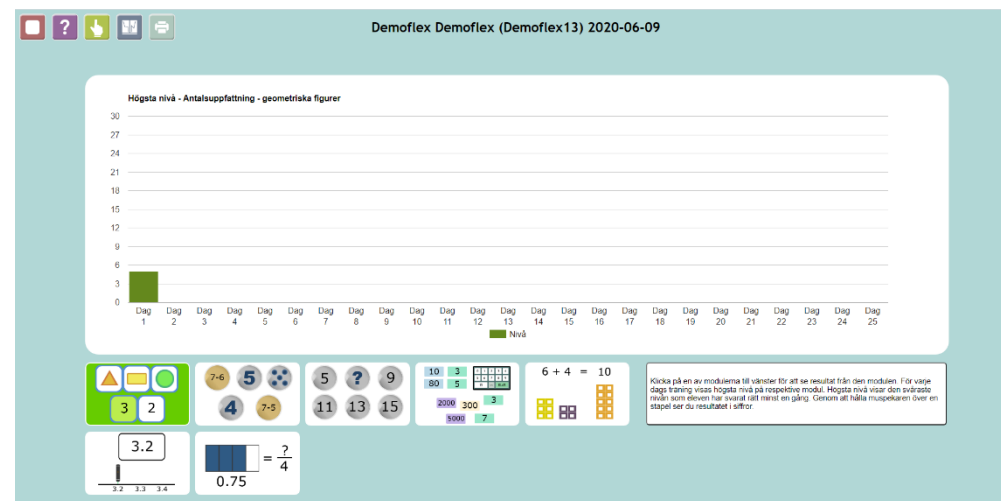
I resultat kan du göra följande saker:

 Tillbaka till tränarmenyn	 Hjälp	 Pröva på	 Växla typ av diagram (stapel eller linje)	 Skriva ut
---	---	--	---	---

I resultatdelen kan du se, vilka moduler som används i träningsprogrammet. Om du vill se resultaten för en modul, klicka på modulens ikon.

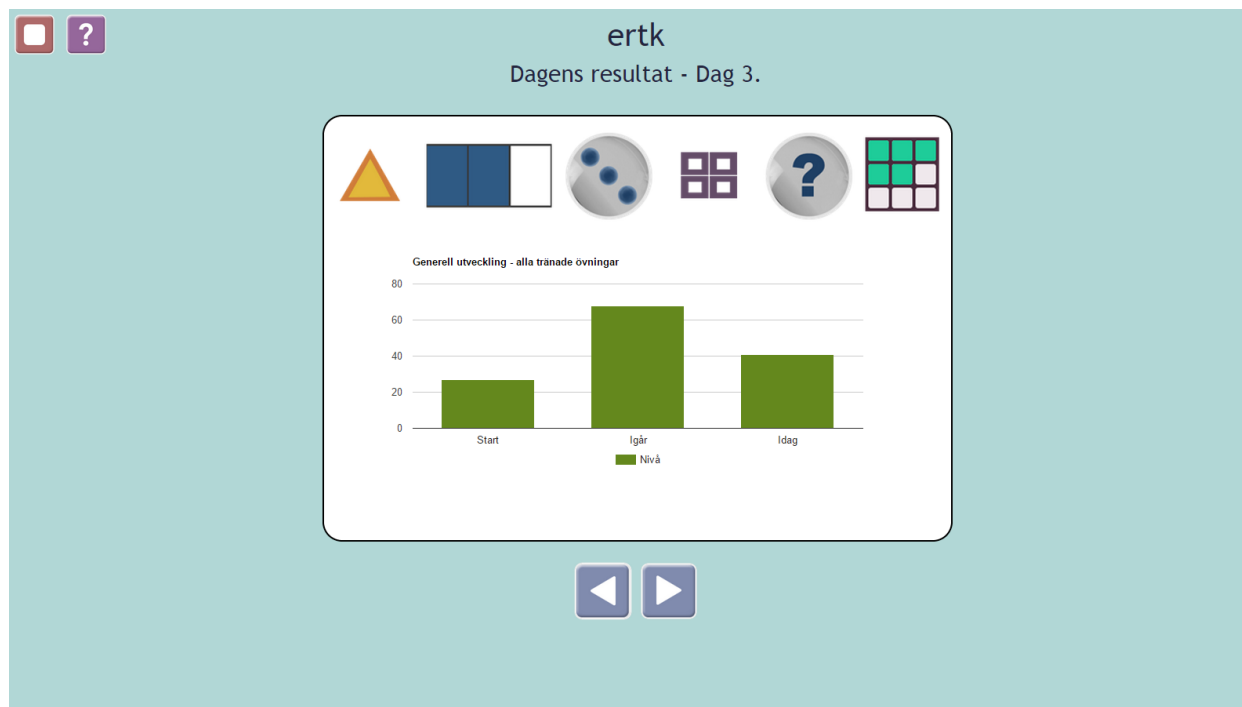
Högsta nivå är den högsta nivå som eleven har klarat att göra ett korrekt försök på. En ökning med ett poäng på högsta nivå betyder att eleven minst en gång har svarat rätt på en svårare nivå än dagen innan.

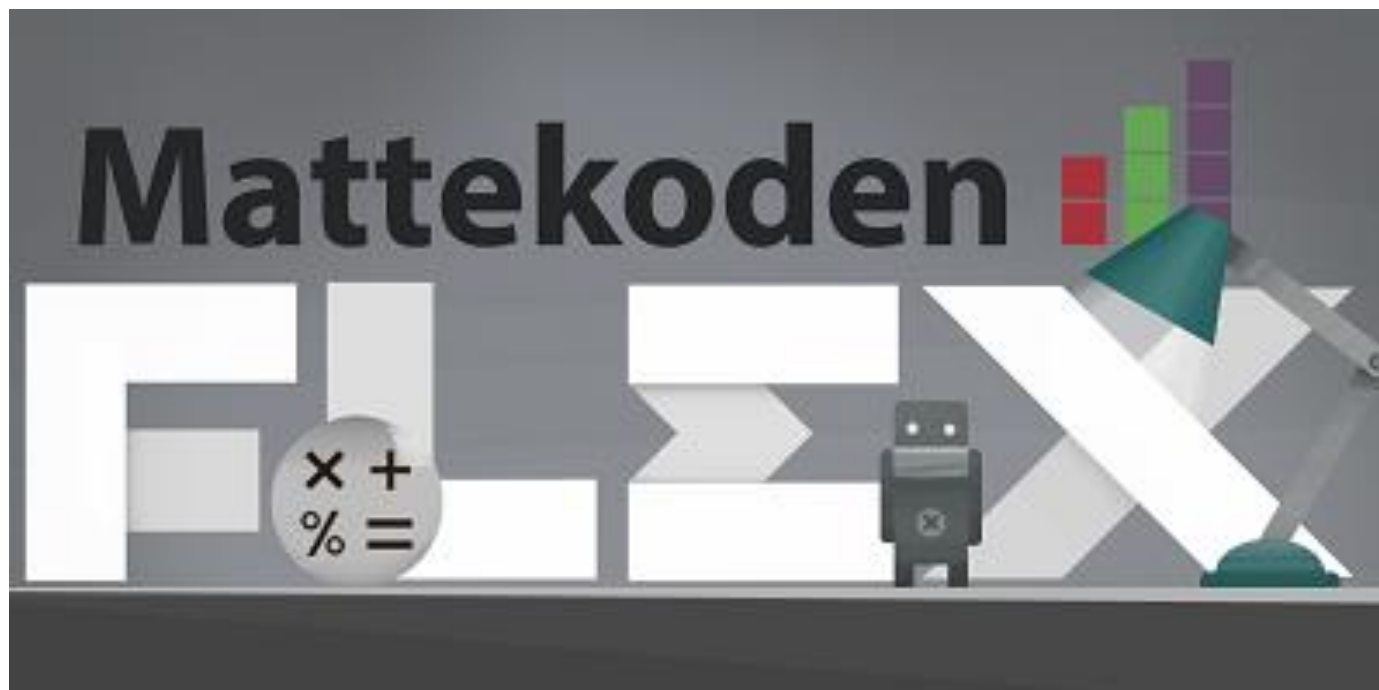
I varje modul finns det 30 nivåer. Programmet är utformat så att takeffekt inte ska kunna uppnås. Det är väldigt ovanligt att en elev uppnår nivå 30. Fokus vid analys av resultat bör därför ligga på utveckling från början till slut, inte på att eleven ska ha uppnått maxnivån.



Dagens resultat

I dagens resultat kan eleven själv följa sin utveckling. Här kan man välja mellan att se utveckling på en enskild modul, dagens största förbättring, eller genomsnittlig utveckling. Tre värden visas, start som är första dagens resultat, igår och idag. Bläddra genom att klicka på pilarna.





Programidé och utformning:

Utformning:

Grafik:

Design och utveckling:

Röst:

Erik Truedsson, psykolog

Stefan Strohmayer, psykolog

Timothy Sang

Richard Hultgren, programutvecklare

Beppe Singer

www.flexprogram.org