

MINNESLEK



Av LäraMera Program AB, Kognitiva Kompaniet och Leripa AB

Psykologisk rådgivare
Idé och innehåll
Pedagogik och manus
Grafik
Programutveckling
Röst

Anna Karin Backman, leg. psykolog
Erik Truedsson, psykologkandidat
Ann Truedsson, specialpedagog
Kristina Grundström, illustratör
Richard Hultgren, programutvecklare
Gerda Nilsson

Programmet har erhållit produktionsstöd samt teckengrafik från Specialpedagogiska Institutet

Innehållsförteckning

MINNESLEK	1
MINNESLEK	3
Programmet	3
Arbetsboken	3
Hemsidan.....	3
Så här installerar du.....	3
Systemkrav - minimikrav	3
Styrsätt	4
Inloggning och användarprofil	4
Profil	5
Nivåtest.....	5
Övningsmeny	6
Inställningar.....	6
Övningar	9
Burkarna	9
Skattkistan	9
Pariserhjulet.....	9
Ljudcirkeln	10
Fiskarna	10
Måla.....	10
Spökhuset	11
Tefaten.....	11
Zoo	11
Mynt och diplombilder	12
Diplombilder	12
Resultat.....	12

MINNESLEK

Programmet

Minneslek är ett program som syftar till att träna arbetsminnet hos barn med koncentrationssvårigheter. Programmet innehåller nio olika övningar, fem visuo-spatiala och fyra visuo-auditiva. Svårighetsgraden på övningarna anpassas automatiskt efter barnets förmåga, så att kravet på barnets arbetsminne befinner sig på en optimal nivå. Programmet riktar sig till barn mellan 5 och 11 år och kräver ingen läskunnighet. Minneslek innehåller ett varierat belöningsystem för att motivera och stimulera barnet under träningens gång. Programmet är upplagt så att en träningsperiod omfattar fem veckor. Minneslek utgår från en tydlig pedagogik, är genusneutralt och är lätt att använda. Programmet är utformat så att en lärare eller förälder på egen hand ska kunna hålla i träningen. Minneslek erbjuder tre möjliga startnivåer 1, 2 3 varav 1 är den lättaste. För att underlätta valet av nivå rekommenderar vi att du låter barnet göra vårt nivåtest. När testet är klart får du tips om vilken som skulle kunna vara lämplig för barnet.

Arbetsboken

Med programmet följer en arbetsbok som är avsedd för att hjälpa både dig och barnet med träningen. Boken är utformad så att träningen skall kunna ske systematiskt och regelbundet. Den tillhandhåller tips på vad man ska tänka på för att få träningen att fungera på bästa sätt.

Hemsidan

Med programmet medföljer även en inloggningskod som ger dig tillgång till Minnesleks medlemsidor. Där kan du besöka vårt forum och få tips om litteratur och artiklar rörande arbetsminnet. Vidare får du de nyaste bonusuppdateringarna till programmet om du väljer att skicka in barnets resultat. Mer information om detta finns på hemsidan: www.minneslek.se

Så här installerar du

1. Lägg skivan i CD-spelaren.
2. Gå till "Start". Välj "Kör" och sedan "Bläddra".
3. Välj den enhet som motsvarar din CD- ROM.
4. Klicka på Setup.exe och sedan OK.
5. Välj språk t.ex. svenska
6. Svara på frågorna i installationsprogrammet.
7. Starta om datorn när installationen är klar.
8. Klicka på ikonen för *Minneslek* på skrivbordet, för att starta programmet.

Systemkrav - minimikrav

PC Pentium II 233 MHz

64 MB RAM

Windows 2000/XP/Vista (samtliga med senaste uppdatering)

Ledigt utrymme på hårddisken: 100 MB

Ljudkort, CD-spelare

Skärmapplösning 800x600 eller mer med 16 bitars färg

Teknisk support

www.leripa.se

Pedagogisk support

www.laramera.se

Styrsätt

Programmet kan styras med *mus, pekskärm, tangentbord, en eller två kontakter samt styrplatta.*

Inloggning och användarprofil



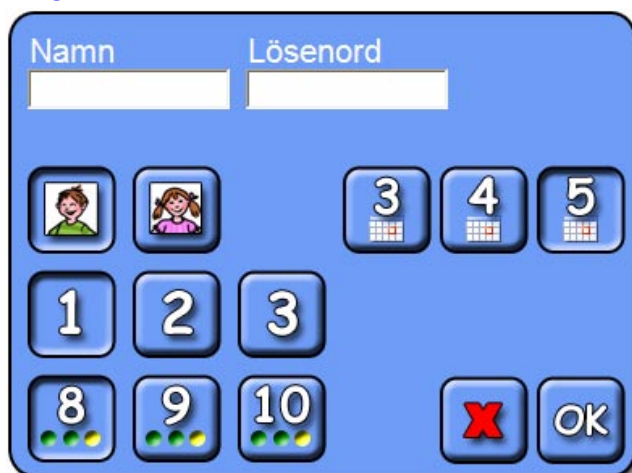
I menyn för inloggning kan du göra följande val:

- | | |
|---------------------|---|
| Presentation | Här får du följa talade instruktioner genom programmet för att få veta hur det fungerar |
| Prova på | Här kan du prova att använda programmet utan att resultat sparas |
| OK | Klicka på OK när du gjort ditt val |
| Plustecken | Skapa ny användare |
| Minustecken | Ta bort användare |
| Byta bild | Klicka här för att byta till en personlig inloggningsbild |
| Nivåtest | Klicka här för att göra nivåtestet. Tryck "T" inuti för teckenstöd |

När det finns många användare i listan använder du pilarna för att bläddra.

Klicka på den **lilla röda knappen** för att avsluta programmet. Klicka på **disketten** för att spara profilerna till valfritt media.

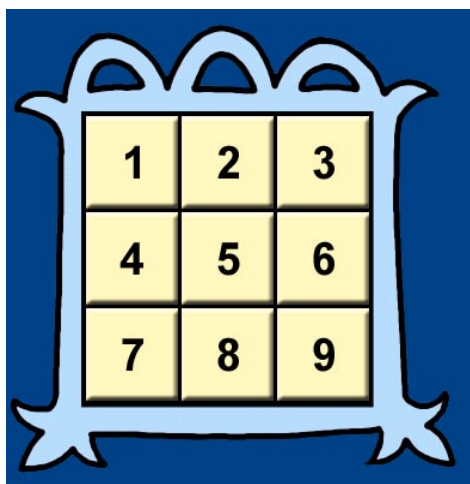
Profil



Här gör du följande:

Namn	Skriv in namn
Lösenord	Skriv in lösenord om du vill logga in med lösenord senare. Om du väljer att inte ange ett lösenord så får du inte frågan om lösenord vid inloggning
Bildikoner	Här markerar du om det är en pojke eller en flicka som ska träna
Välj nivå 1-3	Här väljer du svårighetsgrad. Det finns tre stycken, 1 är lättast och 3 är svårast
Omgångar	Här ställer du in önskat antal omgångar.
Veckor	Här väljer du antal veckor att träna.
Rött X	Klicka på krysset om du vill avbryta
OK	Klicka här när du är klar

Nivåtest

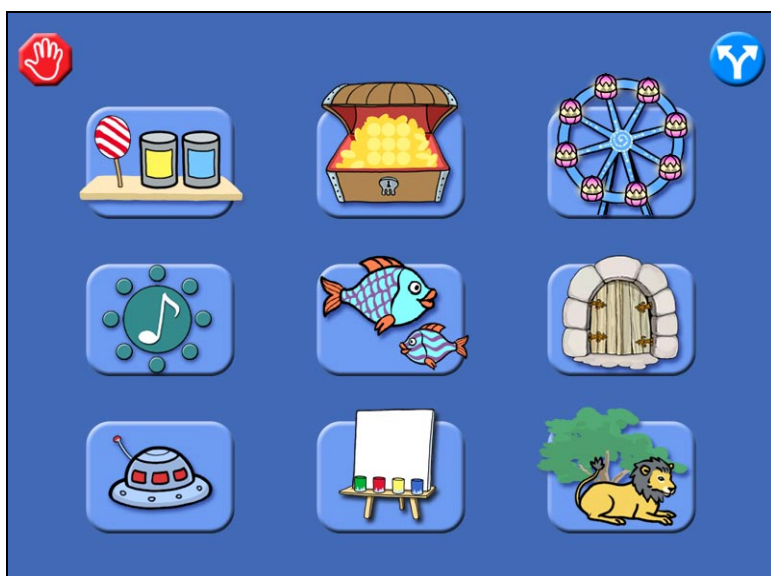


För att underlätta valet av nivå rekommenderar vi att du låter barnet göra vårt nivåtest. I det kommer siffror att läsas upp. Barnet skall först klicka på siffrorna i samma ordning som de sägs. Därefter skall barnet trycka på siffrorna i omvänd ordning, det vill säga baklänges. De två övningarna blir automatiskt svårare och avslutas när barnet har nått sin gräns.

När testet är klart får du tips om vilken nivå som skulle kunna vara lämplig för barnet.

Det finns även andra faktorer som kan påverka val av nivå t.ex. om barnet inte klarar motgångar. Då kan det vara lämpligt att välja en lägre nivå än vad testet rekommenderar. För att få ytterligare råd, besök hemsidan.

Övningsmeny



Bilden ovan visar hur det ser ut när du kommit till övningsmenyn

Följande möjligheter finns:

Röd knapp

Avsluta Minneslek och återgå till inloggningsmeny

Blå knapp

Gå in i inställningarna för att göra ändringar

Övningsikoner

Välj övning och starta genom att klicka på önskad bild

Inställningar



Bilden ovan visar menyn för inställningar i Minneslek

Följande alternativ finns i menyn för inställningar:

	Stänga av. Avsluta och återgå till huvudmenyn.
	Resultat. Här kan du se alla träningsresultatet. Du kan även spara och skriva ut resultat. Du kan se barnets medelpoäng för varje vecka samt även hur många föremål barnet har klarat som mest på varje övning.
	Menymusik av eller på. Det är menymusiken till övningsmenyn.
	Intromusik av eller på. Det är den musik som inleder varje övning.
	Två kontakter. Om styrning med mus inte är lämplig kan du välja att använda två kontakter dvs. styra allt med Enter och Mellanslagstangenten.
	En kontakt. Om styrning med mus inte är lämplig kan du välja en kontakt dvs. styra allt med Retur-tangenten samt scanning.
	Scanningstid. Om du väljer att använda en kontakt bestämmer du avsökningstiden här. Klicka på knappen för att ändra tiden.
	Extra markering. Du får en extra tydlig markör inne i programmet med detta val.
	Återställ till grundinställningar. Du återställer alla val genom att trycka på denna knapp.

	<p>Om Minneslek. Här kan du se vilka som ligger bakom Minneslek. Även versionsnumret kan utläsas här.</p>
	<p>Belöningsystem på eller av. Om du valt att inte ha belöningar ser du inga animationer nere i höger hörn. Belöningsanimationerna kommer mer frekvent under träningens gång.</p>
	<p>Rätt svar. Här kan du välja om du vill se vilket som skulle ha varit det nästa rätta svaret. Sätt på eller av.</p>
	<p>Stoppknappen. Välja att visa stoppknapp inne i programmet eller inte. För att kunna avsluta en övning utan att använda stoppknappen tryck på Esc-knappen.</p>
	<p>Teckenspråk på eller av. Visar teckenruta istället för kaninen. I följande övningar kommer teckenruta att synas; Skattkistan, Ljudcirkeln, Spökhuset och Måla. Teckenstöd finns även i Nivåtest. För att få teckenruta synlig - tryck på T-tangenten.</p>
	<p>Kaninen. Välj om du vill se kaninen inne i programmet eller ej. Om du väljer bort kaninen klickar du på frågetecknet för att höra en instruktion igen.</p>
	<p>Diplom. Titta på diplombilder som skapats under träningens gång.</p>
	<p>Specialinställningar. Här kan du välja bort en eller ett par övningar om det av speciella skäl inte passar barnet. T.ex. ta bort övningen Måla där man ska minnas olika färger om barnet är färgblint.</p>

Övningar



Burkarna

Burkarna lyser i en bestämd ordning. Kom ihåg ordningen och klicka sedan på burkarna i samma ordning.

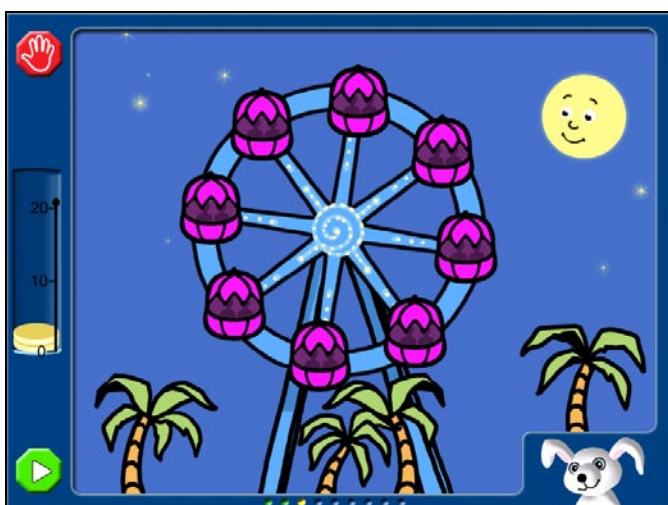
Om du efter ett tag kommer till en högre nivå kommer vi be dig att klicka på burkarna i omvänd ordning.



Skattkistan

Nu läser vi upp siffror. Kom ihåg ordningen. Klicka på dem i samma ordning.

Om du efter ett tag kommer till en högre nivå kommer vi be dig att klicka på siffrorna i omvänd ordning.



Pariserhjulet

Pariserhjulet snurrar. Vagnarna lyser i en bestämd ordning. Försök att komma ihåg ordningen. Klicka sedan på dem i samma ordning som de lyste.



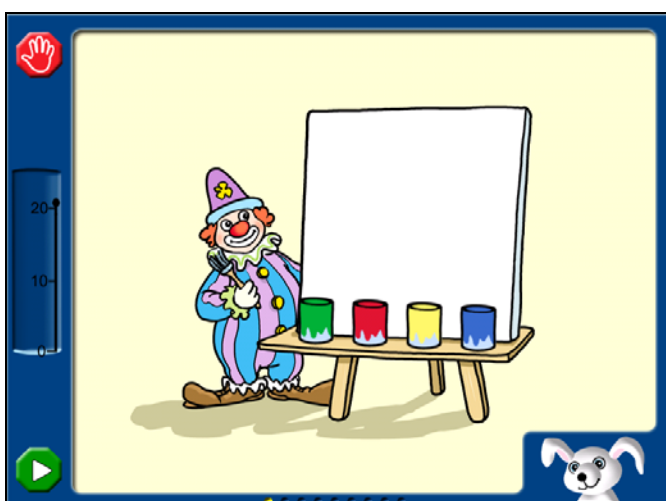
Ljudcirkeln

När en lampa tänds hörs ett djurläte. Försök att minnas i vilken ordning du hör de olika djuren. Klicka på lampan som hör till djuret som visas.



Fiskarna

Fiskarna lyser upp och blåser ut en bubbla i en viss ordning. Du ska sedan klicka på fiskarna i samma ordning som de bubblade.



Måla

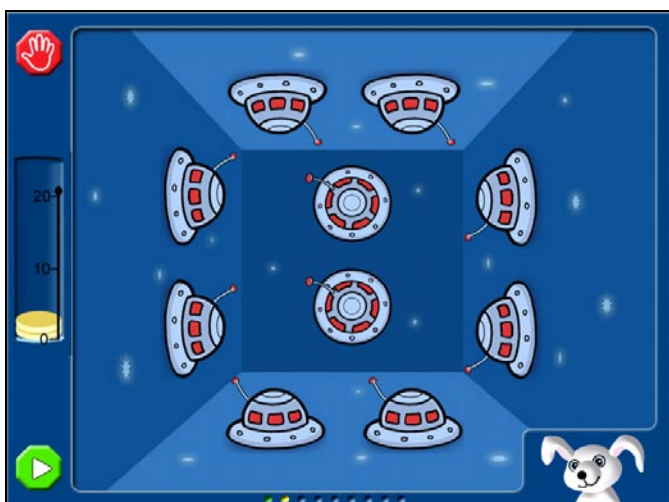
Här får du höra några färger läsas upp i en bestämd ordning. Klicka sedan på färgerna i samma ordning.

Om du efter ett tag kommer till en högre nivå kommer vi be dig att klicka på färgerna i omvänd ordning.



Spökhuset

Här får du höra några siffror läsas upp. Du ska sedan klicka på siffrorna i omvänd ordning.



Tefaten

Tefaten lyser i en viss ordning. Du ska sedan klicka på dem i samma ordning som de blinkade.

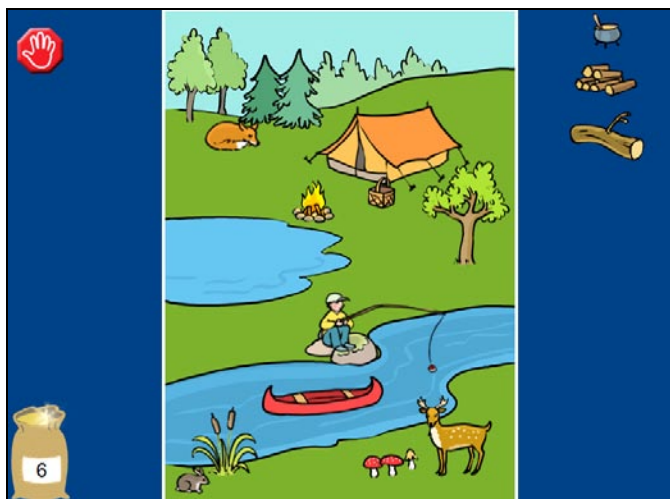


Zoo

Djuren låter och rör på sig i en viss ordning. Du ska sedan klicka på djuren i samma ordning som de lät.

Mynt och diplombilder

För varje rätt svar i övningarna får du ett guldmynt. Efter varje övningsomgång åker de mynt du samlat ner i en säck. Du samlar på dig guldmynt varje dag. När du gjort alla dagens övningar blir en säck synlig i det nedre högra hörnet. Klicka på den så kommer du fram till en diplombild.



Diplombilder

Varje dag får du bygga på en diplombild. Du använder de mynt du samlat ihop under dagens övningar för att köpa fler föremål till din bild. Du kan flytta på de olika föremålen i din bild under hela veckan.

Det finns en diplombild för varje vecka.

Dina diplombilder sparas automatiskt och kan skrivas ut.

Resultat

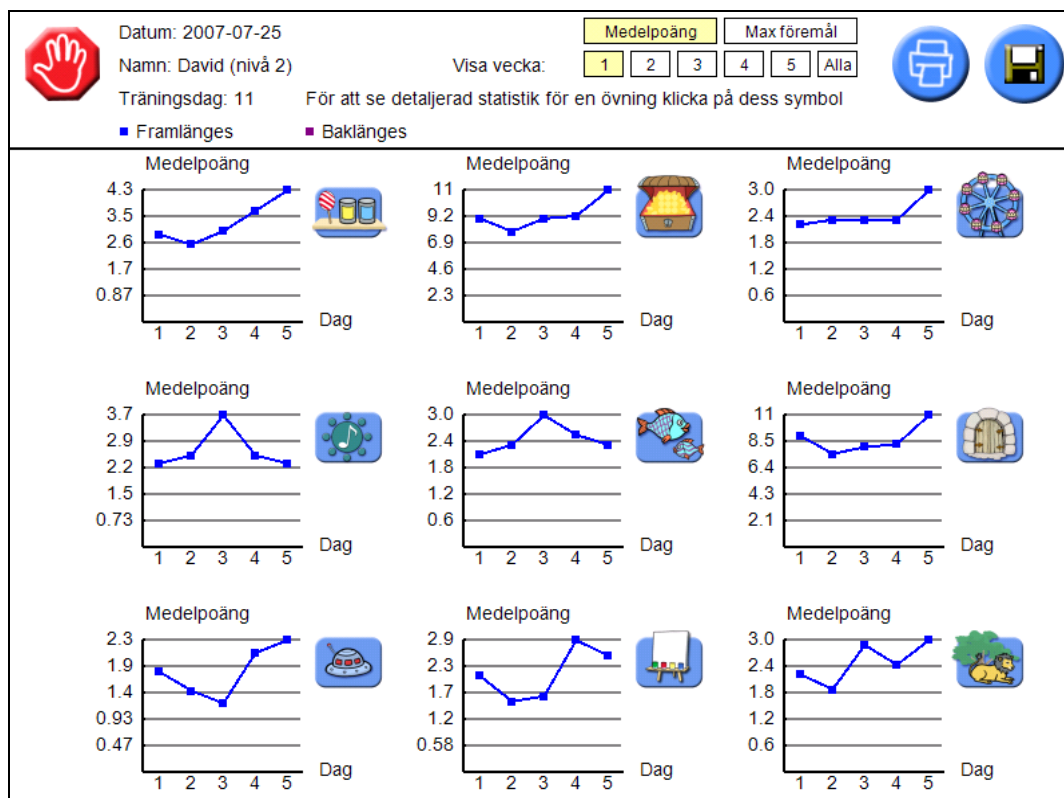
Bilderna nedan visar olika typer av resultat från övningarna. Resultaten når du via inställningsmenyn. Resultaten kan sparas på hårddisken och skrivas ut.

Du kan titta på såväl medelpoäng som max antal klarade föremål. Till exempel hur många burkar barnet kunde minnas ordningen på. Blått indikerar när en övning sker framlänges medan lila anger när den sker baklänges.

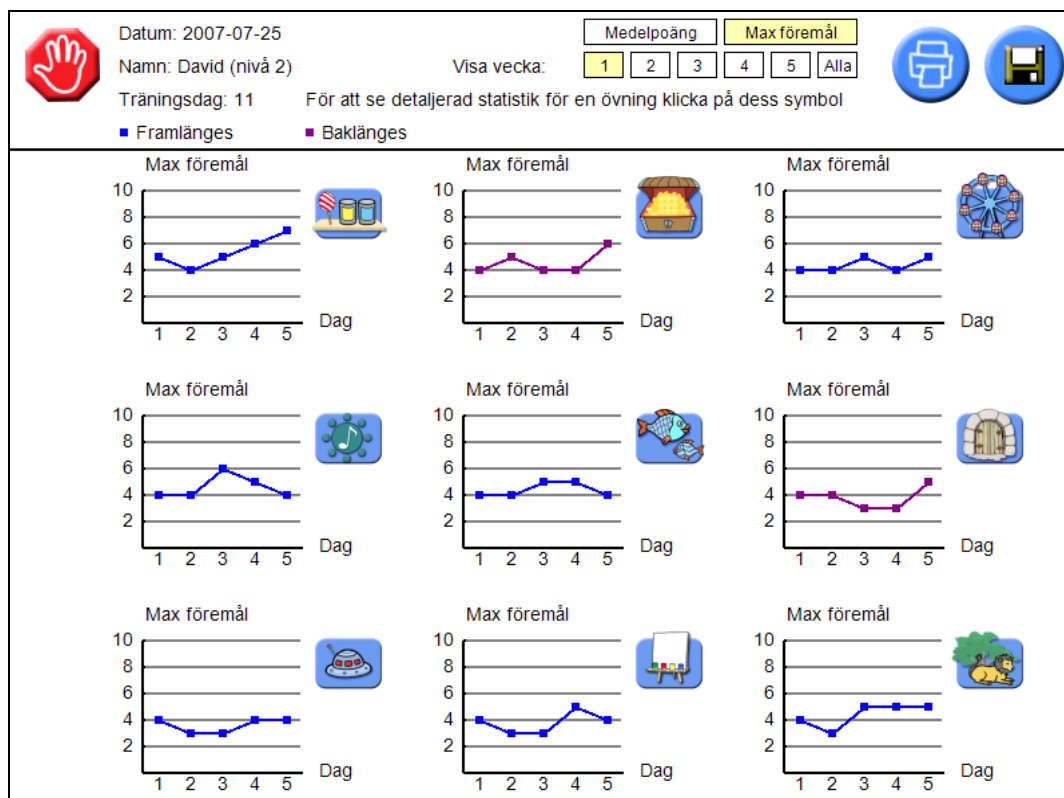
Du kan välja att titta på varje enskild vecka men också de samlade resultat från samtliga veckor som barnet tränat.

Klickar du på en övningsikon får du se både medelpoäng och maxantalet klarade föremål för varje specifik övning.

Medelpoäng för samtliga övningar



Max antal föremål för samtliga övningar



Medelpoäng och max antal föremål för specifik övning

