

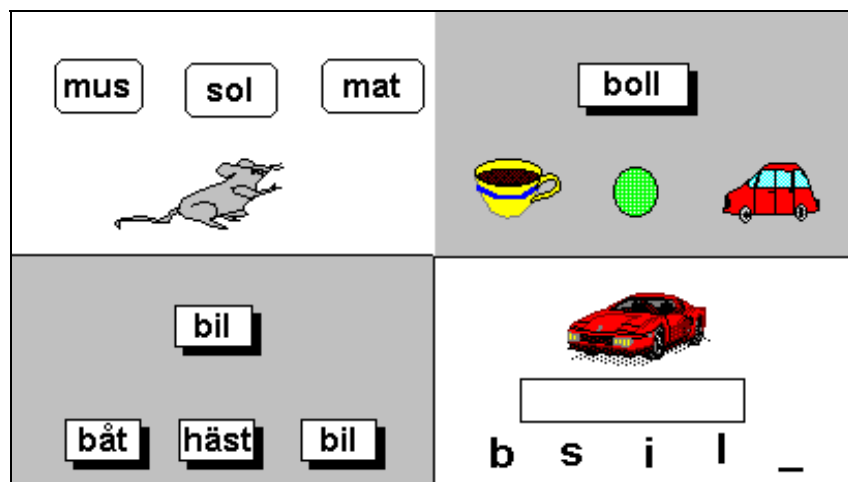
# Får jag be om ordet!

**Får jag be om ordet** är ett datorprogram för läs- och skrivutveckling, utvecklat av logoped Bitte Rydeman. Det innehåller åtta olika delprogram, där man på olika sätt arbetar med ordbilder, med att kombinera ord till meningar och bokstäver till ord. Programmet innehåller drygt 90 ord.

Ett huvudsyfte med programmet är att ge barn som ännu inte knäckt läskoden möjlighet att lära sig känna igen ordbilder och förknippa dem med ett välkänt innehåll. Det är också att ta tillvara barnens nyfikenhet och upptäckarglädje och ge dem upplevelser av att skriva ord betyder någonting.

Sju av de åtta delprogrammen kan styras antingen med mus, pekskärm eller med två tangenter på tangentbordet. Detta innebär att programmet är lämpligt också för barn med motoriska svårigheter.

## 1. Ord och Bild



Detta program innehåller 4 olika delar:

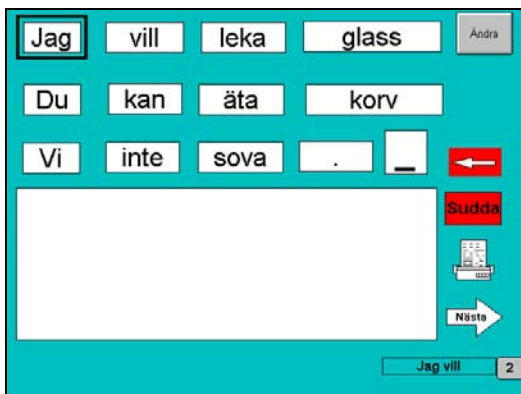
a) **Ordmatch.** Man ska matcha en ordbild med den av tre möjliga som är likadan. Svarar man rätt får man en animerad illustration av ordet.

b) **Läsmatch.** Man ska se vilken av tre bilder som illustrerar ett givet ord. Svarar man rätt får man en animation av den rätta bilden.

c) **Tre ord.** Man ska se vilket av tre ord som motsvarar en given bild. Svarar man rätt får man en animation av bilden.

d) **Bilda ord.** Man ska bilda ett ord med hjälp av givna bokstäver. Ordet finns illustrerat på skärmen och man kan få se ordet skrivet när man klickar på bilden.

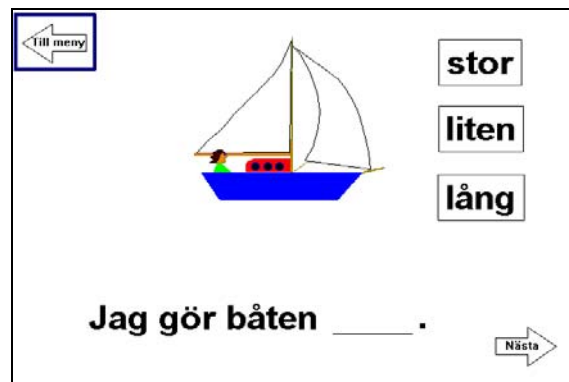
## 2. Skriv ord



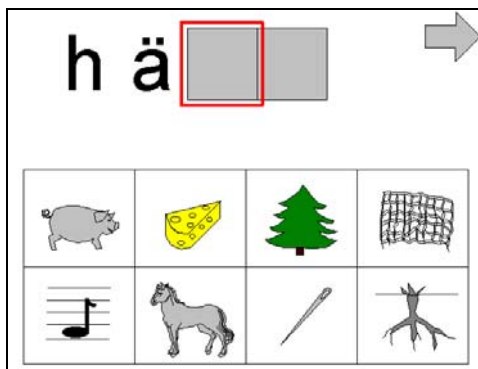
Här ska man bilda meningar med hela ord som står skrivna på skärmen och/eller bilda ord av givna bokstäver. Meningen är att läraren skriver in de ord och bokstäver som är aktuella för eleven.

## 3. Jag läser och trollar

Längst ner på skärmen står en mening där det fattas ett ord. Eleven kan välja mellan tre ord som alla passar in i meningen. När eleven valt ett ord illustreras meningen, t. ex. bilden målas i enlighet med det färgord eleven valt, eller ett djur placeras i enlighet med det prepositionsord eleven valt.



## 4. Gissa Ordet!



Gissa Ordet! innehåller 6 olika uppsättningar om vardera 8 bilder. Ovanför bilderna finns ett dolt ord. Istället för ordet syns så många rutor som det finns bokstäver i ordet. När man klickar på en ruta försvinner den och den gömda bokstaven kommer fram. När man klickar på den bild som hör ihop med det skrivna ordet, avtäckes de bokstäver som ev. fortfarande är gömda och man får en bild som bekräftelse på att man gjort rätt.

## 5. Bildtext

Till samma bilder som finns i delprogrammet **Bilda ord** ska eleven själv skriva orden från tangentbordet. Alternativt kan eleven skriva en kort text till bilderna. Detta program förutsätter, till skillnad från de övriga, att man både kan använda hela tangentbordet och mus.

## Toolbook

"Får jag be om ordet" är skapat i ett utvecklingsverktyg som heter Toolbook II, v. 6.5. För att kunna använda program gjorda i Toolbook behövs en s.k. "runtime"-version av Toolbook. För att använda ett Toolbook-program måste man först anropa en runtimefil och sedan programfilen, t.ex. *Bildtext.tbk*. När man köper Får jag be om ordet och installerar det på hårddisken installeras Toolbooks runtimefiler samtidigt med detta. Man startar de olika delprogrammen genom att klicka på de ikoner som skapas när man installerar det. Om man istället vill använda den version av Får jag be om ordet som finns på Internet, via sin webbläsare, måste man först installera en plugin som heter Neuron 6.5. När man har installerat Neuron i datorn kan man köra de olika delprogrammen i Får jag be om ordet genom att klicka på filnamnen från Bittechs hemsida [www.bittech.se/fjb.htm](http://www.bittech.se/fjb.htm) . Neuron kan hämtas från <http://home.click2learn.com/en/toolbook/neuron.asp> .

## Programbeskrivning

### Styrsätt

Alla delprogram utom "Bildtext" fungerar så här: Man kan styra programmen med mus eller två tangenter från tangentbordet. Man kan också använda pekskärm som ett alternativ till mus eller två yttre kontakter som alternativ till tangentbordet. För att ansluta yttre kontakter behöver man någon anpassning, t.ex. Bläckfisken som är en specialdosa som kopplas mellan datorn och tangentbordet. Den kan beställas från [www.hargdata.se](http://www.hargdata.se).

### Tangentbordsstyrning

Väljer man att styra programmet med tangenter/kontakter flyttar man en ram till det alternativ man vill välja och bekräftar sitt val genom att trycka på Enter-tangenten. Ramen flyttar man med mellanslagstangenten eller höger piltangent. Det är en liten skillnad mellan de båda alternativen. Använder man mellanslagstangenten fungerar tangentbordsrepetitionen som vanligt, (om man inte gjort något för att sätta den ur spel). Det innebär att om man håller nere tangenten flyttar sig ramen från objekt till objekt tills man släpper upp den. Använder man däremot högerpilen så flyttas ramen var gång man släpper upp tangenten, håller man bara nere den händer ingenting.

### Ta bort muspilen

Använder man inte musen och inte vill att muspilen ska synas på skärmen kan man trycka på höger musknapp samtidigt som man håller nere Ctrl-tangenten. Då försvinner muspilen. Vill man ha tillbaka den gör man likadant: Trycker ner Ctrl-tangenten, trycker ner höger musknapp och släpper båda samtidigt. Då kommer muspilen tillbaka.

"Bildtext" styrs med mus eller pekskärm samt genom att man skriver på tangentbordet.

## Specialfunktioner:

### Menyraden

I alla delprogrammen finns det en funktion för att visa resp. gömma menyraden. (OBS! Denna funktion fungerar bara när programmet är installerat på hårddisken - inte när man kör det i webbläsaren.) När programmen startar är menyraden gömd. Genom att klicka på knappen "Visa menyraden" kommer det fram en meny högst upp på skärmen. Med hjälp av den får

Arkiv	Redigera	Text	Sida
Öppna...			Ctrl+P
Spara			Ctrl+S
Spara som...			
Importerera...			
Exporterera...			
Skrivarinställning...			
Skriv ut sidor...			Ctrl+U
Skriv ut rapport...			
Kör...			
Avsluta			Ctrl+A

man tillgång till en del användbara funktioner.

Under rubriken **Arkiv** finns det en funktion som kallas **Öppna..** Väljer man den kan man öppna en ny Toolbook-applikation, t.ex. något av de andra delprogrammen, utan att först behöva gå ur programmet.

Med **Spara som..** kan man spara ett program under ett annat namn och därmed ha flera versioner med olika inställningar, till olika elever. **Skrivarinställning** är viktig, liksom **Skriv ut sidor. Kör..** innebär att man kan starta ett annat program. **Avsluta** kan man göra från menyn eller direkt från tangentbordet. I menyn kan man se vilka möjligheter man har att nå samma funktioner från

tangentbordet, t.ex. att trycka Ctrl + A för att avsluta.

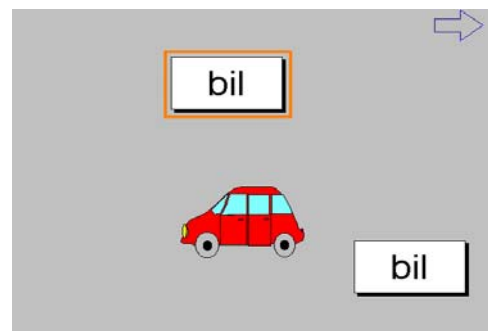
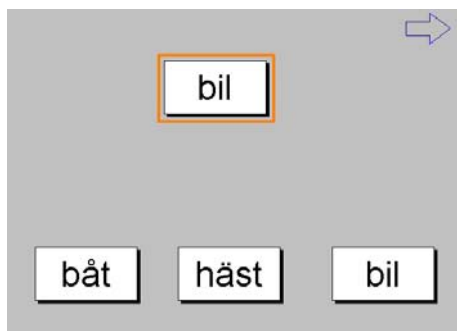
## Så här fungerar de olika delprogrammen:

### 1. Ord och Bild

Ord och Bild består av 4 delprogram. I en bildmeny kan man välja vilket delprogram man vill arbeta med. När man valt delprogram kommer man till en ny meny där man kan välja vilket ord eller vilken bild man vill börja med. Uppgifterna har stigande svårighetsgrad och kommer i samma ordning varje gång.

När man håller på med en övning kan man när som helst komma tillbaka till huvudmenyn genom att trycka på **Esc**-tangenten. Trycker man **Escape** när man är på menysidan avslutas programmet. Man kan också avsluta programmet när man mitt i en övning genom att trycka **Ctrl + A**. Man kan skriva ut en sida utan att behöva använda menyraden. För att skriva ut trycker man på "U". För att ändra skivarinställningar trycker man "I".

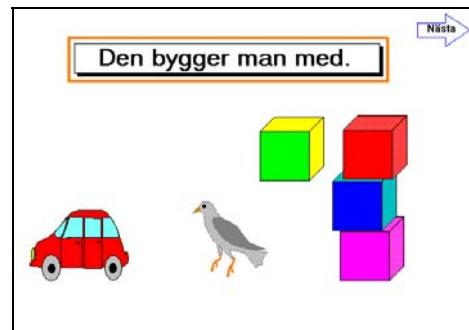
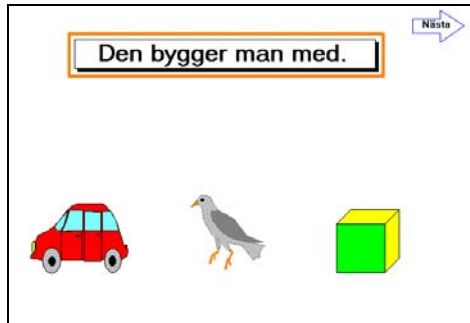
a) **Ordmatch.** Man ska matcha en ordbild med den av tre möjliga som är likadan. Svarar man rätt får man en animerad illustration av ordet.



För att få nästa övning måste man välja pilen i övre högra hörnet.

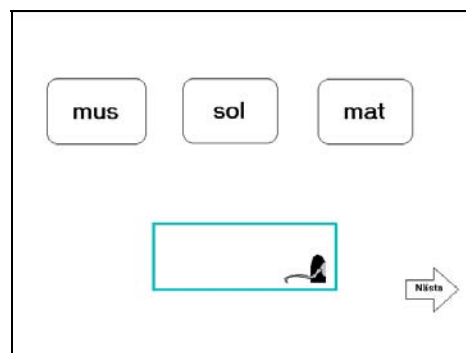
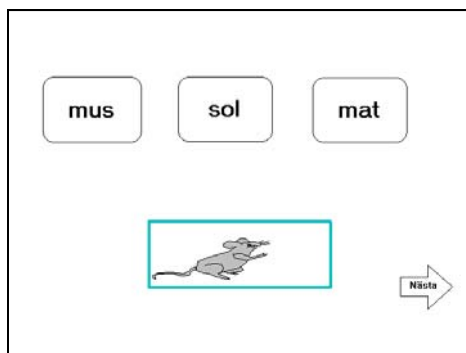
Ordmatch innehåller 17 vardagliga ord med varierande längd. Tanken är att man här arbetar med hela ordbilder.

b) **Läsmatch.** Man ska se vilken av tre bilder som illustrerar ett givet ord eller en mening. Svarar man rätt får man en animation av den rätta bilden.



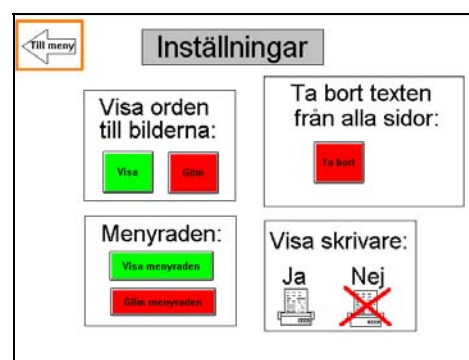
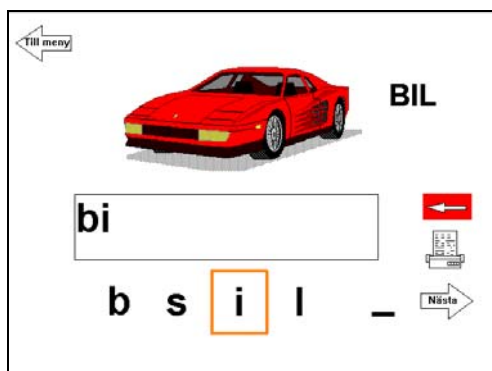
Läsmatch innehåller 10 ord och 9 korta meningar. För barn som inte alls kan läsa kan programmet användas för att pröva deras språkförståelse.

c) **Tre ord.** Man ska se vilket av tre ord som motsvarar en given bild. Svarar man rätt får man en animation av bilden.



Tre ord innehåller 21 ord i stigande svårighetsgrad.

d) **Bilda ord.** Man ska bilda ett ord med hjälp av givna bokstäver. Ordet finns illustrerat på skärmen och man kan få se ordet skrivet när man klickar på bilden. **Bilda ord** innehåller 35 bilder på ord med stigande längd. Det första ordet är bil, det sista är fönster. Några ord är dubbeltecknade.



I **Bilda ord** kan man göra vissa **inställningar**. Man kommer åt inställningarna från undermenyn till **Bilda ord**.

1. Man kan välja om ordet ska visas från början på varje sida. Oberoende av vilket man väljer, kan man alltid få fram eller ta bort ordet genom att klicka på bilden. Första gången man "väljer" bilden visas ordet med versaler, andra gången med gemener, tredje gången försvinner ordet. Trycker man en fjärde gång, kommer det tillbaka igen.

2. Man kan **ta bort texten** från alla sidor. När man använder programmet, sparas de ord man skriver in till dess man avslutar det. Vill man ta bort alla orden man skrivit, utan att avsluta programmet, väljer man det på inställningssidan.

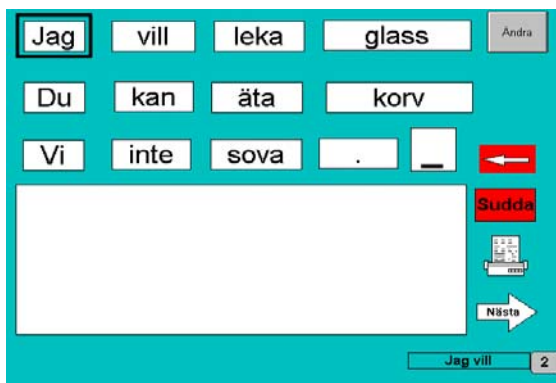
3. Man kan **visa alt. gömma menyraden**.

4. Man kan välja om det ska finnas en bild på en **skrivare** på varje sida. Väljer man att ha det kan eleven själv starta utskriften genom att välja skrivaren. Ett annat sätt att skriva ut är att trycka på bokstaven "U" på tangentbordet eller att välja **Skriv ut** från menyraden.

I **Bilda ord** ska man skriva ord med de bokstäver som finns under bilden. Det finns alltid en bokstav mer än som behövs för att kunna skriva det avsedda ordet. Tanken är att man ska kunna använda programmet på olika sätt. Ett sätt är att låta eleven se ordet och skriva av det. Ett annat sätt är att låta eleven skriva ordet och sedan kontrollera om det skrivits rätt. Man kan också låta eleven skriva andra ord än de som illustreras av bilden.

Vill man sudda bort en eller flera bokstäver väljer man den röda vänsterpilen.

## 2. Skriv ord



I **Skriv ord** ska man bilda meningar med hela ord som står skrivna på skärmen och/eller bilda ord av givna bokstäver. Meningen är att läraren skriver in de ord och bokstäver som är aktuella för eleven. Man kan bara skriva med de ord/bokstäver som står på skärmen, inte från tangentbordet. Programmet innehåller 6 olika övningssidor.

### Funktioner:

Vill man **ta bort sista bokstaven** väljer man den röda vänsterpilen. Vill man **ta bort allt** man skrivit väljer man "Sudda". Vill man **skriva ut** väljer man skrivaren alt. trycker Ctrl+U eller väljer "Skriv ut" från menyraden.

Med pilen längst ner till höger kommer man till en ny övning.

När man håller på med en övning kan man när som helst komma tillbaka till huvudmenyn genom att trycka på *Esc*-tangenten. Trycker man *Escape* när man är på menysidan avslutas programmet. Man kan också avsluta programmet när man mitt i en övning genom att trycka *Ctrl + A*.

## Ändra

På varje övningssida finns det en knapp som heter "**Ändra**". Den väljer man när man vill göra **inställningar** och skriva in de ord och bokstäver eleven ska använda. Man kommer då till en inställningssida. Hur den ser ut visas ovan till höger. Det finns en Ändra-sida till varje övningssida. Den har följande funktioner:

**Nya ord** och eller bokstäver skriver man in i fältet högst upp på sidan. Man klickar sedan på den ruta där man vill ha den nya texten. Det är viktigt att ta bort allt som står i skrivrutan innan man skriver in den nya texten. Använd både backsteg- och delete-tangenterna för att se till att rutan är helt tom. Ska eleven skriva med hela ord måste man komma ihåg att göra ett mellanslag efter ordet.

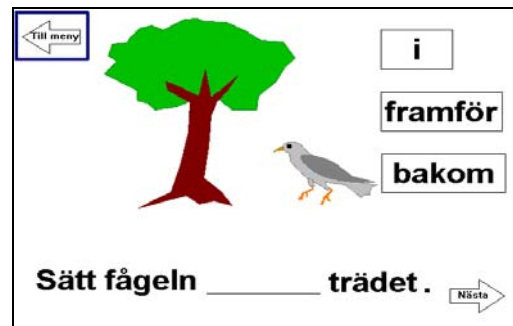
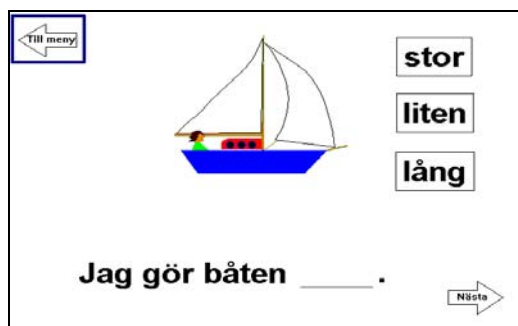
Man kan ge varje sida ett eget namn som hör ihop med innehållet. Man skriver då namnet i skrivrutan och klickar i rutan för "**Nytt sidnamn**". Det nya namnet kommer att hamna längst ner på övningssidan och i menyn.

Man kan ställa in bakgrundsfärg och färg på avsöknings-ramen. Man kan också välja om man vill kunna suddas bort en bokstav i taget, om man vill ha en skrivare på sidan och om man vill visa eller gömma menyraden.

När man gjort sina inställningar klickar man på "Tillbaka" för att komma tillbaka till övningssidan.

Om man installerat programmet på hårddisken kan man med hjälp av funktionerna i menyraden spara programmet med nya ord och inställningar i en ny fil. Detta fungerar dock inte i Internetversionen.

## 3. Jag läser och trollar



Längst ner på skärmen står en mening där det fattas ett ord. Eleven kan välja mellan tre ord som alla passar in i meningen. När eleven valt ett ord illustreras meningen, t. ex. bilden målas i enlighet med det färgord eleven valt, eller ett djur placeras i enlighet med det prepositionsord eleven valt.

Det finns fyra olika delar i programmet.

**a) Jag trollar...**

Här är sidan från början tom, förutom orden. Längst ner står det "Jag trollar fram en \_\_\_\_." Man kan välja mellan tre ord, t.ex. katt, hund och häst. När man väljer ett ord kommer det fram en bild som illustrerar ordet. Väljer man ett nytt ord ersätts bilden med en ny. Det finns 7 sidor av denna typ, med vardera 3 ord.

**b) Jag målar...**

Mitt på sidan finns en omålad bild. Längst ner på sidan står det t.ex. "Jag målar bilen\_\_\_\_\_." Man kan välja mellan tre färgord. När man väljer en färg målas bilden i den färgen.

**c) Jag ändrar...**

Här övas man ord för storlek. Mitt på sidan finns en bild, t.ex. en båt. Längst ner kan det stå "Jag gör båten\_\_\_\_\_." Man kan välja på tre ord, i det här fallet stor, liten och lång. Väljer man "stor" görs båten stor, väljer man "liten" blir den liten etc. Andra ord som övas är t.ex. tjock, smal, bred, hög och låg.

**d) Jag sätter...**

Här övas lägesprepositioner. På bilden finns bilder på två föremål, t.ex. en kopp och ett fat. Längst ner på sidan kan det stå "Sätt koppen\_\_\_\_\_fatet." Man kan välja på 3 ord, i det här fallet på, bredvid och under. Väljer man "på" sätts koppen på fatet, väljer man "under" placeras den under etc.

**Jag läser och trollar** har sammanlagt 30 sidor, fördelat på de olika uppgiftstyperna. Man väljer uppgiftstyp från en meny.

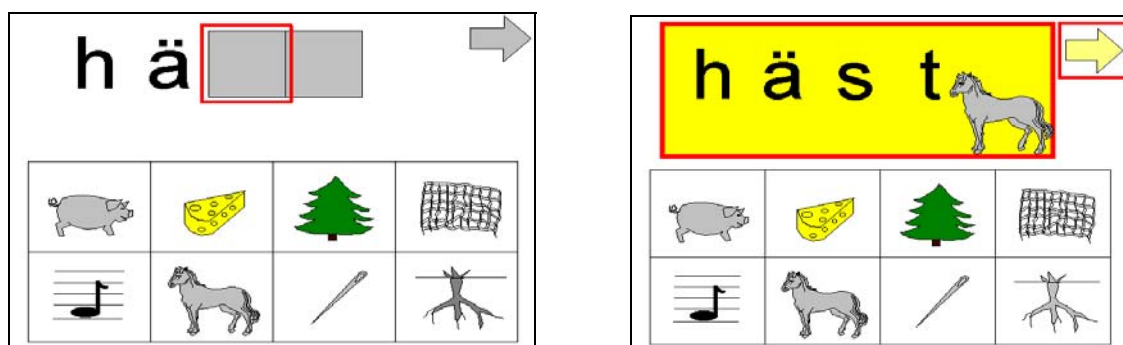
Man kan göra två **inställningar**:

a) Man kan välja om det ska synas en skrivare på varje sida så att eleven kan skriva ut sidan genom den. Andra sätt att skriva ut är att använda menyraden. Man kan också skriva ut genom att trycka på "U". För att ändra skrivarinställningar trycker man "I".

b) Man kan också välja att visa eller gömma menyraden. Inställningarna kommer man åt via en inställningsknapp på menysidan.

När man håller på med en övning kan man när som helst komma tillbaka till huvudmenyn genom att trycka på **Esc**-tangenter. För att avsluta programmet väljer man pilen med beteckningen "Avsluta " på menysidan. Man kan också avsluta programmet när man mitt i en övning genom att trycka **Ctrl + A**.

## 4. Gissa Ordet!



"Gissa ordet!" inbjuder till att utforska ords uppbyggnad och banar väg för eleverna att komma underfund med den alfabetiska koden. "Gissa ordet!" innehåller 48 ord, varav ca. hälften också förekommer i andra delprogram.

Programmet innehåller 6 olika uppsättningar om vardera 8 bilder. Ovanför bilderna finns ett dolt ord. Istället för ordet syns så många rutor som det finns bokstäver i ordet. När man klickar på en ruta försvinner den och den gömda bokstaven kommer fram. När man klickar på den bild som hör ihop med det skrivna ordet, avtäcks de bokstäver som ev. fortfarande är gömda och man får en bild som bekräftelse på att man gjort rätt. Denna bekräftelse får man oberoende av hur många bokstäver i ordet som kommit fram när man klickar på bilden. Detta innebär att man kan använda programmet på flera olika sätt.

1. Barnet klickar på en ruta i taget, från vänster till höger, och får se ordet växa fram bokstav för bokstav. När barnet läst hela ordet väljer barnet den bild som hör ihop med ordet.
2. Barnet avtäcker första bokstaven och försöker komma på vilket/vilka ord som börjar på den bokstaven. Många gånger finns det ett par ord som börjar på samma bokstav, så man kan få ta till ytterligare ledtrådar för att gissa rätt.
3. Barnet försöker lista ut hur många bokstäver man behöver veta om för att säkert kunna peka ut det avsedda ordet. Man kan börja avtäcka ordet var som helst, i mitten, början eller slutet.

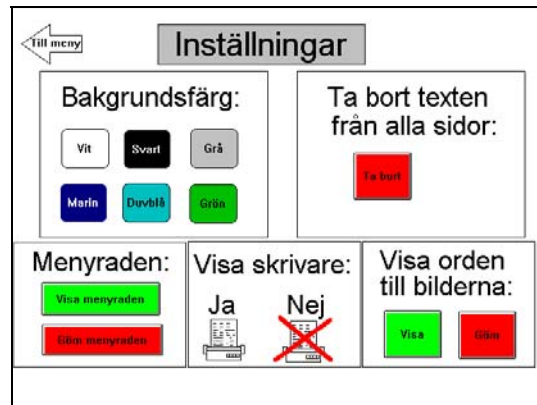
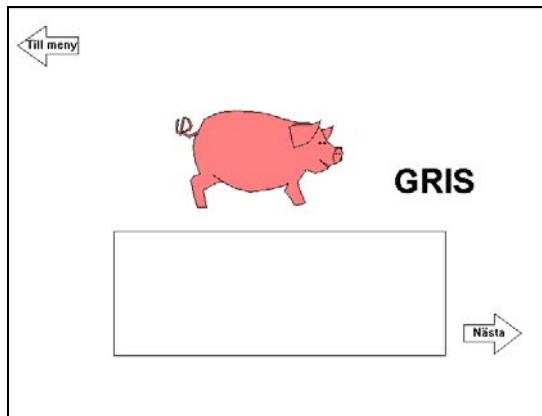
Man håller på med samma grupp av ord tills man är nöjd med dem. När man löst ett ord klickar man på pilen i högra hörnet av skärmen och får ett nytt, slumpvis valt ord av de 8 som finns på bilden. Genom att trycka på **Esc**-tangentsen kommer man till en meny, där man kan välja en ny uppsättning bilder med tillhörande ord.

Man kan skriva ut genom att trycka på "U". För att ändra skrivarinställningar trycker man "I".

Man kan också välja att visa eller gömma menyraden, detta gör man från menysidan. Från menyn kan man sedan bl.a. skriva ut, öppna nya program eller avsluta.

För att avsluta programmet trycker man annars på "**Escape**" när man är på menysidan. Man kan också avsluta programmet när man mitt i en övning genom att trycka **Ctrl + A**.

## 5. Bildtext



**Bildtext** är en variant på delprogrammet Bilda ord, men här måste man använda både mus och tangentbord. Bildtext innehåller samma bilder och ord som Bilda ord, men här ska man skriva orden från tangentbordet. Tanken är att man också kan välja att skriva en kort mening till bilden. Programmet innehåller 35 bilder på ord i stigande svårighetsgrad.

Man kan, som framgår av bilden ovan, göra samma inställningar som i Bilda ord, men också välja bakgrundsfärg.

Man kan välja om ordet ska visas på sidan från början. Man kan annars få fram ordet genom att klicka på bilden. För att få bort ordet klickar man på det.

När man håller på med en övning kan man när som helst komma tillbaka till huvudmenyn genom att trycka på **Esc**-tangenter. Trycker man **Escape** när man är på menysidan avslutas programmet. Man kan också avsluta programmet när man mitt i en övning genom att trycka **Ctrl + A**.

### Programversioner

Får jag be om ordet skapades från början i Toolbook 1.5. Den versionen fungerar inte så bra på datorer med t.ex. Windows 98, ME, XP. Den version som fungerar i de programmen använder Toolbook II v. 6.5. Från och med 2004 är Får jag be om ordet tillgängligt att användas fritt över Internet. Man kommer åt programmet från BITTECHs hemsida: [www.bittech.se](http://www.bittech.se). Man måste då ha installerat en plugin kallad Neuron (se under rubriken Toolbook på sidan 3). Följande funktioner är **inte** tillgängliga när man använder programmet över Internet:

Visa och gömma menyraden, spara ändringar, spara programmet som ny fil.