

Workshop - pedagogiska webbspel i svenska

Välkommen på dataträff, där du får uppleva många av våra 30 webbspel. Teori varvas med praktik. Vi visar hur ett spel är upplagt och du får sedan prova själv en stund under handledning. Syftet är att du ska få se hur roligt och lärorikt det kan vara att arbeta med svenska i digital miljö.

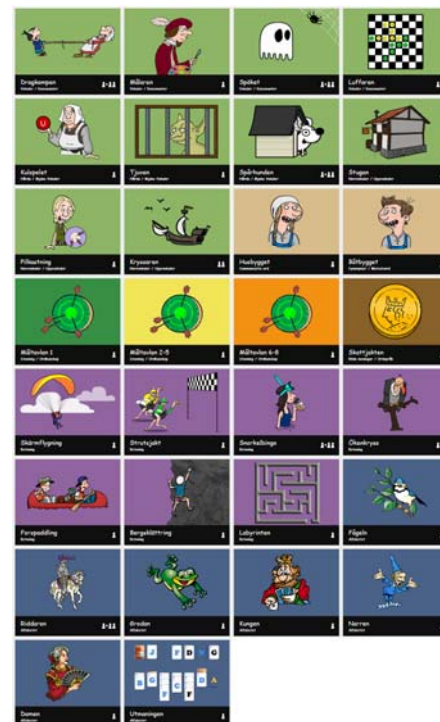
Elever med olika behov

Specialpedagogiska skolmyndigheten har beviljat produktionsstöd till många av våra läromedel. Alfamax har under 25 år utvecklat läromedel i svenska för olika åldrar i både klass- och specialundervisning. De används av många olika målgrupper: nybörjare, normalläsare, elever med läs- och skrivsvårigheter/dyslexi, Sv2, grundsärskola, äldre elever med särskilda behov m.fl.

I de digitala övningarna finns ofta uppläsning av ord på lättare nivå och muntliga instruktioner. För elever som behöver utmaningar finns svårare övningar och möjlighet att välja högre svårighetsgrad av t.ex. ordförråd.

Webbspelens upplägg

- kan användas på t.ex. iPad, Chromebook, Mac, PC
- körs direkt via internet utan att installeras
- logga in med lösenord eller Skolfederation
- flera svårighetsgrader för olika åldrar och behov
- stort ordförråd, lätt nivå är ofta inläst
- muntliga anvisningar
- elevens resultat kan sparas
- demofilmer och handledning för läraren



Tivoli	10 olika spel med vokal/konsonant, hård/mjuk, kort/lång vokal.
Bygget	Bygg ditt eget hus eller båt och öva på synonymer, motsatsord, sammansatta ord.
Måltavlan	Öva stavning med extrauppgifter i ordkunskap, språklära m.m.
Skattjakten	Lista ut en hemlig mening och öva på ordbildning i ordspråk och citat.
Äventyret	Lär dig betoning i 7 olika spel. Ger förkunskaper till dubbelteckning m.m.
Alfakungen	Alfabetisk ordning i spel och patienser, 7 olika övningar.

Dataträffen kan anordnas på olika platser i landet. Hör gärna av dig till vår Kundtjänst med önskemål, så undersöker vi möjligheten att komma till din region.

Målgrupp: lärare åk 1-6, specialped. grundskola/gymnasium

Tid: ca 2-3 tim.