

Velkommen til MatematikFessor.dk

TIL FORÆLDRE

Dit barns skole har valgt at investere i MatematikFessor, og det er selvfølgelig en god ting både for læreren, dit barn og dig. Nu vil vi fortælle dig, hvorfor og hvordan du som forælder kan støtte op omkring dit barns matematiske udvikling på MatematikFessor.

Læreren har med MatematikFessor en unik mulighed for at følge den enkelte elevs udvikling. Læreren skal ikke bruge sin tid på at rette opgaver og kan derfor sætte præcist ind over for de elever, der har svært ved et givent matematisk emne eller kan udfordre de elever, der ligger over det gennemsnitlige niveau.

Når dit barn logger ind på MatematikFessor.dk med sit UNI-login, kommer han/hun til forsiden hvor der under *Kalender* kan ses, om der er opgaver fra læreren. Hvis der er opgaver fra læreren, vil dette vises som en bjælke i kalenderen. Opgaver kan for eksempel bestå af en eller flere videolektioner, som barnet skal se og herefter løse en række opgaver. Når opgaven er afleveret, og hvis dit barn har svaret forkert på nogle spørgsmål, vil MatematikFessor vise det korrekte facit og komme med et bud på en udregning. MatematikFessor vil også foreslå en eller flere videolektioner, der kan forklare, hvordan man udregner det givne matematikstykke.

Ud over undervisningen kan dit barn også træne sine matematiske kompetencer derhjemme. Det kan for eksempel foregå i *SuperTræneren* som er et tilkøbsmodul, som skolerne kan købe. *SuperTræneren* er et adaptivt program, der tilpasser sig dit barns niveau. I MatematikFessors *Bogreol* er der online "bøger" til hvert klassetrin, som indeholder videolektioner og opgaver. Hvis I ønsker en mere legende tilgang til matematikken, kan du og dit barn vælge fanen *Spil* hvor det populære kodespil *Coding Islands* ligger.

Du kan som forælder hjælpe dit barn med at huske at logge på MatematikFessor, både når de har opgaver for, og hvis I støder på områder, som dit barn har svært ved og derfor skal bruge hjælp til. I kan altid kigge på de matematiske videolektioner, der er tilgængelige på MatematikFessor under fanen *Lektioner*. Og så kan MatematikFessor selvfølgelig altid bruges for sjov!

Rigtig god fornøjelse!

Med venlig hilsen
MatematikFessor-teamet







Vejledning til MatematikFessor.dk

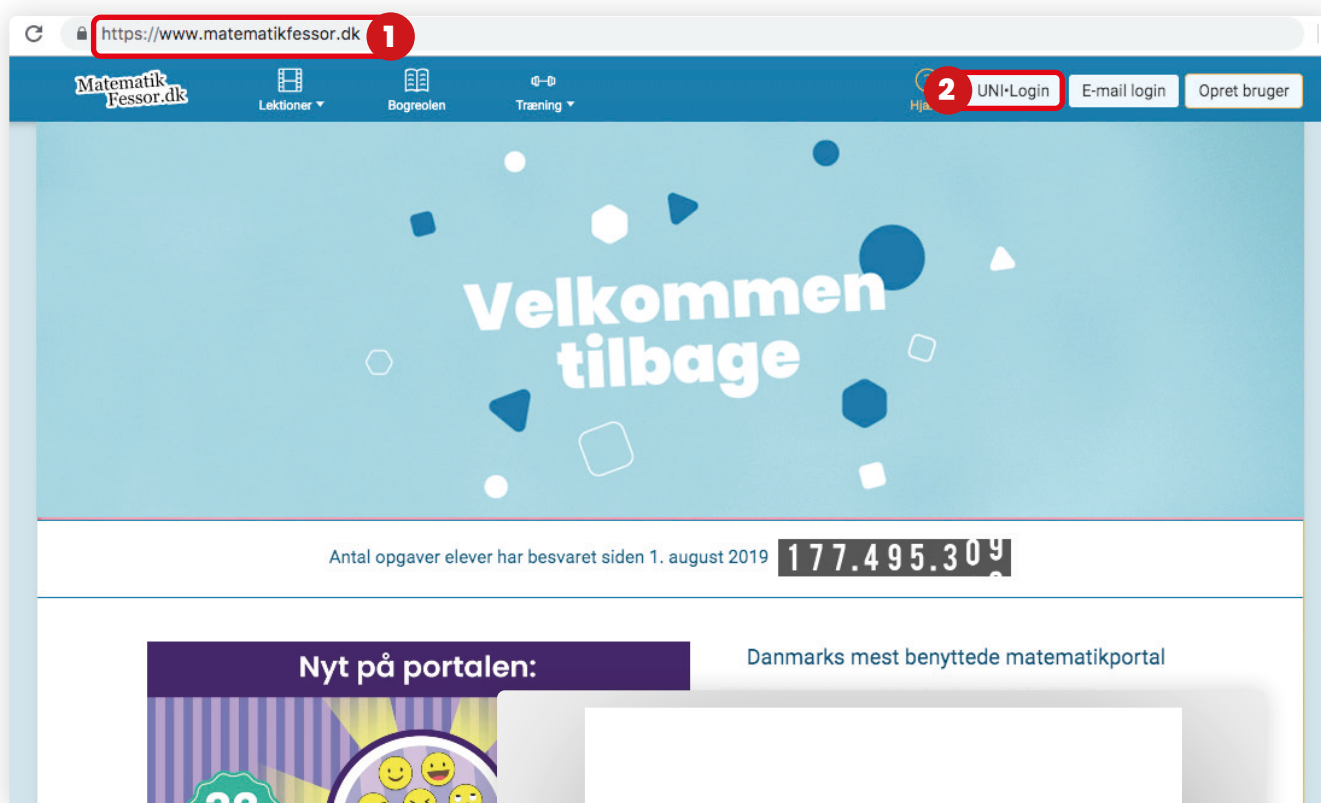
TIL FORÆLDRE

Log ind på MatematikFessor	side 2
Oversigt over forsiden	side 3
Opgaver fra læreren	side 4-6
Selvtræning med SuperTræneren	side 7-8

Log ind på MatematikFessor

1. Åbn en browser (fx:    ) og indtast: **matematikfessor.dk**.
2. Klik på **UNI-Login** i øverste højre hjørne.
3. Indtast barnets **UNI-Login brugernavn**, efterfulgt af **UNI-Login adgangskode**.

Brugernavnet består af barnets 4 første bogstaver efterfulgt af 4 tal. Er du i tvivl om dit barns brugernavn og/eller adgangskode, kan du kontakte barnets lærer eller klikke på:
"Jeg kender ikke mit brugernavn/adgangskode"



Unilogin


Brugernavn

Næste

Andre muligheder

[Log ind med f.eks. NemID](#)






[Jeg kender ikke mit brugernavn](#)

 BØRNE- OG
UNDERVISNINGSMINISTERIET
STYRELSEN FOR IT OG LÆRING

Oversigt over forsiden

- A **OPGAVER** Her kan I se en oversigt over, hvilke opgaver barnet har fået for.
- B **POINT** Her kan I se, hvor mange point dit barn har, hvilket level han/hun er på, og hvor mange medaljer der er optjent. At holde øje med pointene kan fungere som en god motivation for barnet.

Menupunkter:

-  **SUPERTRÆNEREN** Selvtræning, hvor spørgsmålene automatisk justeres, så de passer til barnets niveau. *OBS! SuperTræneren er et tilkøbsprodukt, så hvis skolen ikke abonnerer på det, kan I ikke se SuperTræneren i menuen.*
-  **LEKTIONER** Over 1.200 videolektioner, der forklarer stoffet og guider eleverne gennem matematiske udfordringer. De er inddelt efter klassetrin og matematisk emne.
-  **BOGREOLEN** Online bøger til hvert klassetrin, der indeholder videoer og opgaver. Her kan I bl.a. finde bøger med tabsange til indskolingen.
-  **TRÆNING** Selvtræning inden for specifikke emner. Her finder I også spil som bl.a. Coding Islands, der er vores populære kodespil.
-  **GEOMETRIFESSOR** Dynamiske opgaver med fokus på geometri, klokken, mængde, antal m.m.



The screenshot shows the MatematikFessor.dk interface. At the top is a navigation bar with icons for SuperTræneren, Lektioner, Bogreolen, Træning, Geometrifessor, Hjælp, and Din bruger. Below the navigation bar, the user's name "GODEFTERMIDDAG BODIL" is displayed. To the right, a box shows the user's "Points" (2.921) and "Level" (20), along with a row of four gold medals. Below this is a "Kalender" (Calendar) section. The calendar shows a weekly overview from Saturday (6/9) to Sunday (12/9). The current day, Sunday (7/9), is highlighted. The calendar shows several activities: "SuperTræner - 20 spg." on Saturday, "Undersøgende mat..." on Sunday, and "1 lektion, 1 opgavesæt, 1 SuperTræner og 1 differentieret opgavesæt" spanning from Sunday to Tuesday. There is also a "Prøve i tim..." (Exam in class...) on Thursday. Navigation buttons for "1 uge" (1 week) and "4 uger" (4 weeks) are visible on the left and right sides of the calendar. A small "A" label is in the bottom right corner of the calendar area.

Opgaver fra læreren (1/3)

Hvis dit barn har fået opgaver for af sin lærer, skal I starte med at logge ind på portalen. Når I er logget ind, kommer I til en side, der ligner nedenstående. Opgaverne kan ses under "Kalender". Hver opgave bliver vist som en bjælke. En opgave kan indeholde flere forskellige elementer, bl.a. videolektioner og opgavesæt. Se farveforklaringen på bjælkerne/opgaverne her:

Grøn bjælke: Eleven kan starte på opgaven.

Grå bjælke: Opgaven er udløbet og kan ikke længere laves.

Orange bjælke: Eleven har afleveret opgaven.

Blå bjælke: Opgaven kan ikke startes endnu.

Kalender

Points 2.921 Level 20

Vis kalender Vis liste

I går 6/9 I dag 7/9 I morgen 8/9 Onsdag 9/9 Torsdag 10/9 Fredag 11/9 Lørdag 12/9

SuperTræner - 20 spg. Undersøgende mat... 1 lektion, 1 opgavesæt, 1 SuperTræner og 1 differentieret opgavesæt 1

Slut fredag kl. 14:30 Start 2

Her kan læreren skrive en lille besked til klassen

Mønstre med fisk Se lektion »
Fra 7. september til i dag kl. 14:30.






Regnestrategier - Brug tvillingetal 1-2C Start »
Fra 7. september til i dag kl. 14:30.
0 ud af 10 spm. besvaret
Forberedende lektioner
► Tvillingetal 2 (regnestrategier)

SuperTræner Start »
Fra 7. september til i dag kl. 14:30.
0 ud af 20 spm. besvaret

Differentieret opgavesæt Start »
Fra 7. september til i dag kl. 14:30.
0 ud af 10 spm. besvaret
Forberedende lektioner
► Addition med brøker (med figurer)
► Brøk som en andel
► Brøkdelt af et tal (4 og 5 er nævnere)
Vis alle 6 »

1. Klik på den opgave, dit barn skal lave. Når I klikker, kommer der en boks frem, som ligner den til venstre her.

I boksen kan I se, at opgaven skal laves inden fredag kl 14:30. Under sluttidspunktet har læreren mulighed for at skrive en lille besked om opgaven.

I kan også se, hvad opgaven indeholder. De små ikoner til venstre fortæller, om det er en videolektion , et opgavesæt , differentierede opgavesæt , SuperTræneren  eller GeometriFessor .

2. For at komme igang med at lave opgaven anbefaler vi, at I trykker på den øverste orange "Start"-knap. Så får dit barn opgavernes elementer i den rækkefølge, læreren har givet dem for.

Opgaver fra læreren (2/3)

Når I har klikket på "Start"-knappen for opgaven, kommer I til en ny side.

Hvis det er en **videolektion**, opgaven starter med, ser siden sådan ud:

I toppen af siden er en gullig bjælke.

Til venstre kan I se sluttidspunktet for opgaven, til højre kan I følge med i, hvor meget af opgaven der er blevet lavet.

1. Klik på "play"-knappen på videolektionen. Husk at tænde for lyden. Videoen kan ses ligeså mange gange, der er behov for det.
2. Når videolektionen er blevet set, kan I scrolle ned på siden. Her vil typisk være et par "Prøv selv!"-øvelser, som knytter sig til videolektionen. Svarmulighederne kan enten være et *inputfelt* eller *multiple choice*. MatematikFessor vil fortælle, om svaret er rigtigt eller forkert.
3. Her skal dit barn svare på, om han/hun har forstået videolektionen. Klik på enten Ja / Lidt / Nej. Når I klikker, popper der en boks frem nedenunder med "Hvad vil du nu?" - den skal I se bort fra.
4. Scroll op i toppen af siden. For at komme videre med opgaven skal I trykke på "Fortsæt"-knappen.

Opgaver fra læreren (3/3)

Når I har klikket på "Fortsæt"-knappen for opgaven kommer I til næste del af opgaven på en ny side. Her ser I, hvordan et **opgavesæt** ser ud. Bemærk at farverne på siden varierer for elever i indskoling, mellemtrinnet og udskoling.

The screenshot shows the MatematikFessor interface. At the top is a blue navigation bar with the logo and menu items: SuperTræneren, Lektioner, Bogreolen, Træning, and GeometriFessor. On the right are links for Hjælp and Din bruger. The main area has a yellow background with geometric shapes. A central white box titled "MINUS (SUBTRAKTION)" contains a question: "Hvad er 486-234?". Below the question are four radio button options: 252, 153, 256, and 253. A red box highlights these options, with a red circle containing the number 1 next to it. Below the options is an orange "SVAR" button. At the bottom of the interface is a progress bar labeled "B" and a blue "AFSLUT" button with a red circle containing the number 2 next to it.

A Her kan I se, hvor mange spørgsmål opgavesættet indeholder, og hvilket spørgsmål I er nået til.

B I *progressbaren* kan I også følge med i, hvor langt I er nået med opgavesættet.

1. Svarmulighederne kan enten være et *inputfelt* eller *multiple choice*. Ved et *inputfelt* skal dit barn klikke på feltet og dernæst selv indtaste svaret vha. tastaturet. Ved *multiple choice* skal barnet klikke på den svarmulighed, han/hun mener er den rigtige. Der er i begge tilfælde mulighed for at ændre svaret, indtil der bliver klikket på "SVAR"-knappen eller trykket "ENTER" på tastaturet. Når dit barn har svaret, vil et *rigtigt* svar automatisk sende barnet videre til næste spørgsmål, et *forkert* svar vil give barnet en forklaring, og han/hun skal klikke på "Næste spørgsmål" for at komme videre til næste spørgsmål.
2. Når dit barn har svaret på alle spørgsmålene i opgavesættet, skal I klikke på "AFSLUT"-knappen. I vil nu komme til en opsummeringsside, hvor I kan se, hvilke spørgsmål dit barn har svaret rigtigt og forkert på. Klik på "Fortsæt"-knappen (samme som ved en videolektion) i øverste højre hjørne for at gå til næste del af lektionen.

Når dit barn har været igennem hele opgaven, vil "Fortsæt"-knappen blive til en "Færdig!"-knap. Klik på den for at færdiggøre opgaven. I vil nu blive sendt til forsiden af MatematikFessor, hvor I kan se, at den grønne opgavebjælke er blevet farvet orange, hvilket betyder at opgaven er lavet.

Selvtræning med SuperTræneren 1/2

Hvis du vil sætte dit barn igang med at lave selvtræning på MatematikFessor, så er SuperTræneren et oplagt værktøj. I SuperTræneren bliver spørgsmålene nemlig automatisk tilpasset dit barns niveau.

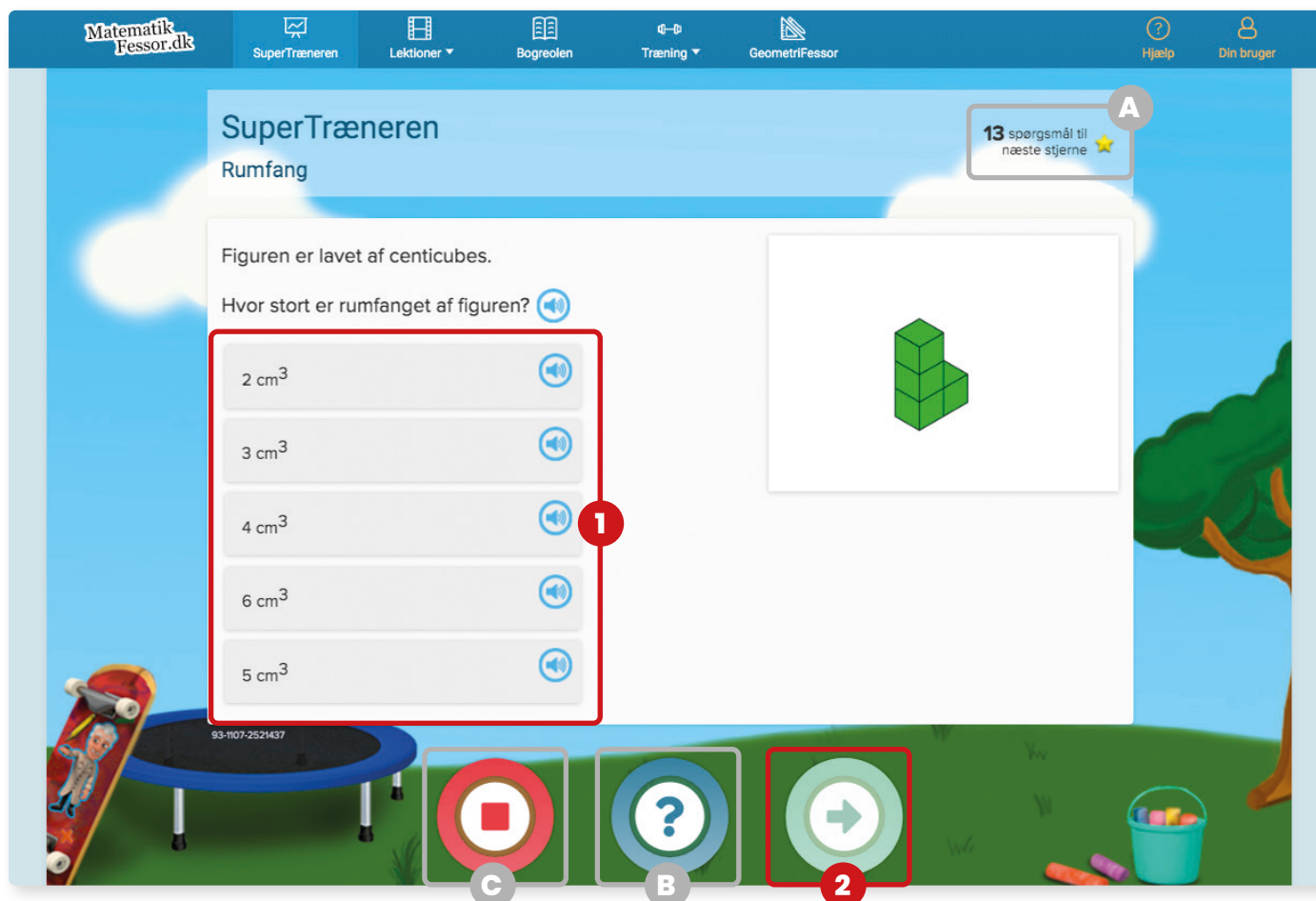
1. Klik på *SuperTræneren* i menuen øverst.

Der er to forskellige måder at bruge SuperTræneren på:

- 2A Klik på den grønne runde "START"-knap for at lade SuperTræneren vælge spørgsmål i de emner, som den mener vil være det bedste for dit barn at træne.
- 2B Klik på det emne dit barn ønsker at træne i. Når I klikker på emnet, kommer der en boks frem. Her skal I klikke på den grønne runde "START"-knap.
- A Her kan I se en oversigt over, hvilke emner dit barn kan vælge imellem at træne i SuperTræneren. De tre øverste med ud for sig er de emner, SuperTræneren anbefaler dit barn at træne i. I kan også se, hvor mange stjerner og medaljer dit barn har indsamlet.
- B Her kan I skifte tema for SuperTræneren. Vælg fx. Fessor der maler, er spejder eller spiller tennis.

Selvtræning med SuperTræneren 2/2

Sådan ser et typisk spørgsmål ud i SuperTræneren.



- A Her kan I se, hvor mange spørgsmål dit barn skal svare på for at få den næste stjerne.
- B Hvis dit barn har svært ved at løse opgaven, kan han/hun få hjælp ved at trykke på spørgsmålstegnet. Så vil der komme en videolektion frem nedenunder, som knytter sig til spørgsmålet.
- 1 Svarmulighederne kan enten være et *inputfelt* eller *multiple choice*. Ved et *inputfelt* skal dit barn klikke på feltet og dernæst selv indtaste svaret vha. tastaturet. Ved *multiple choice* skal barnet klikke på den svarmulighed, han/hun mener er den rigtige. Der er i begge tilfælde mulighed for at ændre svaret, indtil der bliver klikket på 2 eller trykke på "ENTER" på tastaturet. Når dit barn har svaret, vil et *rigtigt* svar automatisk sende barnet videre til næste spørgsmål, et *forkert* svar vil give barnet en forklaring, og han/hun skal klikke på 2 for at komme til næste spørgsmål.
- C Klik på "STOP"-knappen, når dit barn ikke længere ønsker at træne i SuperTræneren, vil skifte til et andet emne, eller se hvor mange point og medaljer han/hun har optjent.