



En guide för förskolornas arbete med digital kompetens

I förskolan har vi ett uppdrag att *"ge barnen förutsättningar att utveckla adekvat digital kompetens genom att ge dem möjlighet att utveckla en förståelse för den digitalisering de möter i vardagen. Barnen ska ges möjlighet att grundlägga ett kritiskt och ansvarsfullt förhållningssätt till digital teknik, för att de på sikt ska kunna se möjligheter och förstå risker samt kunna värdera information."* (Lpfö 18, sidan 6.)

För att få en samsyn och likvärdighet i arbetet med att ge barnen på förskolan förutsättningen att utveckla digital kompetens har den här guiden tagits fram.

I guiden finns ett varierat utbud av aktiviteter, både med och utan digitala verktyg. De flesta appar rekommenderar jag att man projicerar, då kan fler delta. Med guiden vill jag inspirera er till att använda men också ta er tid till att förstå digitala verktyg och tjänster. Så stanna gärna upp och ställ er frågor som t. ex: Hur fungerar det här? Vad ger det för möjligheter? Vilka är riskerna? Vilka verktyg är bra att använda till vad? När ska man använda dem och när ska man inte använda dem?

Som IKT-pedagog är mitt uppdrag att stötta er i digitaliseringsarbetet. Vi kan arbeta tillsammans i barngrupp, träffas tillsammans med arbetslaget för inspiration och idéer eller kanske ha kompetensutveckling och workshop på APT.

Fler tips och idéer, lathundar, material och manualer hittar ni på Digitala Möjligheter (Länk finns på Kvutis Förskola)

Använder du Instagram? Följ gärna kontot [ikt_i_svedala](#) där jag delar med mig av information, tips och idéer.



Alla appar i den här guiden finns på apps@work.

Nu sätter vi igång, vi har ett viktigt arbete framför oss!

Ir Valgeirsdottir
IKT-Pedagog i Svedala kommun
Tel: 0722-540500
Mail: ir.valgeirsdottir@svedala.se



Programmering

Från och med den 1 juli 2018 blev programmering ett tydligt inslag i flera ämnen i grund- och gymnasieskolan. För förskolan finns inga sådana direktiv men visst kan vi börja med programmering i förskolan så att vi redan i tidig ålder förbereder barnen för utmaningarna som väntas i skolan.

Programmering handlar om att instruera en maskin att utföra ett visst arbete. Personen som gör detta kallas programmerare. När man programmerar skriver man ett program och använder ett programspråk.

Programmering är mycket mer än att sitta framför en skärm och skriva kod. Det handlar om datalogiskt och logiskt tänkande, problemlösning, att lära sig att dela upp större problem i mindre problem, översätta ett språk till ett annat sorts språk, skapa steg-för-steg-planer, hitta mönster och tänka utanför ramarna.

Med de allra minsta (ca 1 - 3 år)

- Ge enkla instruktioner (med pilar t.ex.)
- Testa att ge en robot kommandon - vad händer? Räkna stegen, gå framåt och bakåt, sväng vänster och höger.
- Testa enklare programmeringsappar på lärplattan, projicera så fler kan vara med

Med de lite äldre (ca 4 - 6 år)

- Vad är programmering? Vad är programmerat?
- Följa och ge en enkel instruktion (med pilar t.ex.)
- Uppskatta avstånd med hjälp av roboten, hur många steg tror du behövs?
- Ge en robot kommandon utifrån givna uppdrag
- Bygga banor till robotarna med kapplastavar eller lego och programmera dem
- Testa programmeringsappar på lärplattan, projicera så fler kan vara med

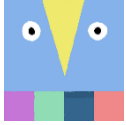
Extra:

- Rita eller tillverka en egen robot av returmaterial. Vad kan din robot göra?
- Gå på en teknikpromenad - Vad är teknik? Vad är programmerat? Fotografera - Hur skulle man kunna förbättra och ändra sakerna/tjänsterna?
- Skapa en enkel algoritm med bilder
- Skapa en dansalgoritm som kompisarna ska följa (bilder och lathund finns under IKT-Programmering)

Du hittar mer tips och inspiration på [Digitala Möjligheter](#)

Programmering - Rekommenderade appar

Med de allra minsta (ca 1 – 3 år)



Loopimal

Det här är en musikapp som uppmuntrar till skapande av dans och musik. Samtidigt som man gör detta lär man sig grunderna i programmering. (Bilder på djuren finns under IKT - Programmering)

Med de lite äldre (ca 4 – 6 år)



Blue-Bot

Ge roboten instruktioner och träna på att räkna och på höger och vänster. Med den här appen kan man även programmera/styra den riktiga blue-boten.



Lightbot Jr

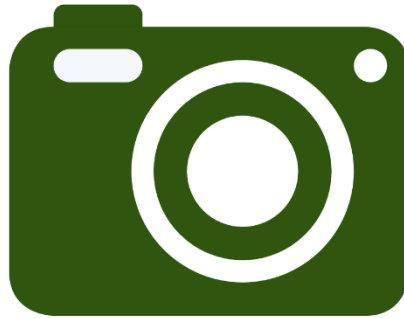
Appen går ut på att få en robot att nå alla blå rutor i ett rutnät och lysa upp dem. Tips: Försök att återskapa banorna med lego eller stolar, och kanske ficklampor.



Scratch Jr

Det här är en utmärkt app för att lära sig grunderna i programmering och lämpar sig för de äldre barnen i förskolan. Man skapar skript genom att sätta ihop olika programmeringsblock som får olika karaktärer att göra det som barnen vill.

(Färdiga uppgifter finns på Digitala Möjligheter)



Fotografera

Kameran kan vara den mest användbara appen i lärplattan. Många appar är dessutom beroende av kameran. Därför är det mycket användbart att lära sig hantera kameran, spela in och avläsa och hantera bilder på ett medvetet och kritiskt sätt.

Att använda kameran kan även vara ett bra sätt att introducera källkritik. Är allt vi ser på bild sant? Eller kan man kanske luras med bilder?

Låt barnen fotografera för att minnas, lära och reflektera.

Lägg grunden till ett kritiskt och ansvarsfullt förhållningssätt genom att alltid ha ett etiskt perspektiv. Ha som regel att alltid fråga innan ni fotograferar en person, och att den personen efteråt får frågan om bilden ska finnas kvar eller inte. Ett nej behöver inte alltid uttalas verbalt. Svaret kan vara en stopphand, att barnet döljer sitt ansikte eller på annat sätt visar tydligt att hen inte vill bli fotograferad.

Med de allra minsta (ca 1 - 3 år)

- Prova att fotografera med lärplattan. Hitta föremålet med kameran, fokusera och bedöma avstånd.
- Fotografera avdelningsmiljön – vad tycker du bäst/sämst om?
- Skapa ett bildspel tillsammans för reflektion
- Animera ditt foto med appen ChatterPix



Med de lite äldre (ca 4 - 6 år)

- Prova att fotografera med lärplattan. Hitta föremålet med kameran, fokusera och bedöma avstånd.
- Fotografera något givet tema (något runt, något grönt, något som gör dig glad, något fint)
- Fotografera avdelningsmiljön
- Fotografera med olika perspektiv och vinklar
- Ändra bakgrunden med hjälp av grönt tyg och appen Green Screen by Do ink.



- Skapa kollage med appen Pic Collage Edu
- Animera ditt foto med appen ChatterPix
- Gå vidare till att filma med lärplattan (se under filmskapande)

Kameran - Rekommenderade verktyg och appar



Webcamtoy

Webcamtoy är ett roligt verktyg som fungerar bäst på datorn (testa på lärplattan, ibland fungerar det bra). Gå in på sidan www.webcamtoy.com och välj bland 80 roliga filter och effekter. Placera gärna datorn så att du får med mycket av rummet, så kan barnen se sig själv.



ChatterPix Kids

Du fotar något, ett gosedjur, en frukt, en figur eller en bild du målat, ritar dit en mun och spelar in vad den ska säga. Vem som helst kan spela in, på vilket språk som helst.



AnimateAnything

Du fotar ett objekt, sätter dit mun och ögon. Därefter spelar du in när du pratar så kommer appen göra så att objektet rör sig och pratar. Fler funktioner än Chatterpix Kids



Green Screen By Do Ink

Med appen skapar man bilder eller filmer med green screen effekter, vilket innebär att man filmar eller tar kort på en person eller sak mot en grön bakgrund. Den gröna bakgrunden kan man sedan byta till en annan valfri bakgrund.



Pic Collage Edu

En kreativ app där du enkelt kan göra egna kollage med bilder, text och stickers.



Pixabay

Här hittar du bilder som du kan använda som bakgrundsbilder när du arbetar med t. ex Green Screen.



Filmskapande

Att skapa film kan vara ett bra sätt att introducera källkritik.
Är allt vi ser på film sant?
Eller kan man kanske lura ögat?

Med de allra minsta (ca 1 – 3 år)

- Skapa egna filmer tillsammans med både stillbilder och rörliga bilder, välj musik och spela in ljud.
- Gör filmtrick – med kameraappen kan du snabbspola och filma i slowmotion. Med appen Reverser kan man filma baklänges.
- Ändra bakgrunden med appen Green Screen By do Ink
- Skapa enkel Stop-motion film

Med de lite äldre (ca 4 - 6 år)

- Skapa egna filmer tillsammans med både stillbilder och rörliga bilder, välj musik och spela in ljud.
- Gör filmtrick – med kameraappen kan du snabbspola och filma i slowmotion. Med appen Reverser kan man filma baklänges.
- Ändra bakgrunden med appen Green Screen By do Ink.
- Skapa Stop-motion film. Skriv manus, skapa kulisser, filma och redigera.
- Skapa animerad film i appen Puppet Pals Directors Pass eller appen Sock Puppet.
- Skapa QR-koder för att kunna se filmerna igen och igen och igen....

Filmskapande - Rekommenderade verktyg och appar



Stop Motion Studio

Stop-motion animation handlar om att rikta en kamera (lärplattan) mot ett objekt och genom flera sammansatta bilder skapa en illusion av rörelse. Objektet rör sig ju inte på riktigt men det ser ut som det.

Du kan jobba med vilket material som helst: lera, färg, leksaker, frigolit, kartong, papper, frukt, möbler eller kanske någon vätska, exempelvis saft.

Du kan förändra bilden genom att flytta, klämma, rita, äta, pressa, måla, lägga till eller ta bort.

Stop-Motion animation är användbart i många sammanhang och det är ett fantastiskt sätt att arbeta med tema, språk, samarbete, finmotorik, röda tråden och inte minst med källkritik. Är allt vi ser på film sant? Om barnen får skapa egna filmer får de själva vara producenter och lura ögat. Alla kan göra animationer, det gäller bara att anpassa materialet till målgruppen.

- Det kan vara bra att utgå från ett tema eller en saga
- Perfekt att prata om hur en saga är uppbyggd. Hur börjar den? Vad händer i mitten? Hur slutar den?
- Barnen ritar/skriver manus (början - mitten - slutet)
- Barnen skapar kulisser och hittar skådespelare och rekvisita till sin film



Puppet Pals HD Directors Pass

Puppet Pals kan vara en bra introduktion till filmskapande och berättande. Med denna app kan du, med tecknade figurer och bakgrunder, skapa egna berättelser, sagor och pjäser och spela in berättarröst. eller kanske egna ritade figurer



Puppet Pals 2

Först väljer du en plats för din föreställning, sen väljer du skådespelare. Du kan importera bilder på dig själv och klistra in ditt huvud på en tecknad kropp. Genom att prata i mikrofonen och dra i skådespelarnas armar och ben skapar du en egen animerad berättelse.



Sock Puppet

Dockteater av strumpor. Först får man välja dockor och olika rekvisita, rörliga eller fasta saker kan finnas på scenen. När scenen är färdig kan man börja spela in, man kan flytta på dockorna och spela in vad de ska säga. Dockorna rör på munnen när mikrofonen uppfattar ljud. Rösten blir automatiskt förvrängd.



iMovie

I den här appen kan man skapa filmer bestående av filmklipp och/eller bilder, spela in ljud och lägga till temamusik och ljudeffekter. Blev filmen för lång kan du klippa den, så någon något olämpligt mitt i filmen så kan du klippa bort det. Pratade någon för tyst kan man skruva upp volymen. Den här appen kan även användas för att lägga till inspelningar och musik till din Stop-Motion film.



Reverser

Gör om det du filmar baklänges.

Tips: Bygg ett torn av klossar och vält, prata, ät.



iMotion

Skapa häftiga time-lapse videos. Med appen sätter man samman stillbilder som är tagna med ett visst tidsintervall till en film.

Tips: Snöboll eller is som smälter. Ta en kotte som har dragit ihop sig, när kotten kommer in i varm och torr luft slår den ut. Dokumentera förloppet genom att ställa in intervallet med 5 min mellan varje foto.



Green Screen By Do Ink

Med appen skapar man bilder eller filmer med green screen effekter, vilket innebär att man filmar eller tar kort på en person eller sak mot en grön bakgrund. Den gröna bakgrunden kan man sedan byta till en annan valfri bakgrund.

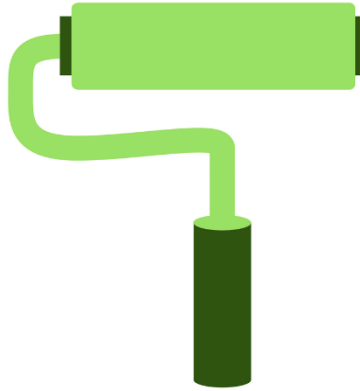
Tips: Skapa filmer där barnen flyger i rymden, låtsas simma med hajar, möter farliga djur eller hoppar in i sagoboken.



Pixabay

Här hittar du bilder som du kan använda som bakgrundsbilder när du arbetar med t. ex Green Screen.

Om du använder webbsidan: www.pixabay.com kan du även ladda ner video som du kan ha i din Green Screen film.



Bildskapande

I dag görs majoriteten av bilder digitalt, och då måste barnen självklart få prova hur det är att skapa digitala bilder. Samtidigt behövs självklart även den taktila erfarenheten som barnen får genom de traditionella skapandematerialen.

Skapa ett möte mellan det analoga och digitala!

De apparna som rekommenderas passar särskilt bra att projiceras så att fler kan se och delta.

Med de allra minsta (ca 1 – 3 år)

- Rita på lärplattan - hur känns det? barnen bekanta sig med hur man väljer färg och hur man kan välja mellan olika sätt att teckna och måla. Projicera gärna så fler kan se.
- Fotografera en teckning och lägg på digitala stickers, filter mm men appen Pic Collage Edu
- Animera ditt foto med appen ChatterPix

Med de lite äldre (ca 4 - 6 år)

- Rita på lärplattan - hur känns det? barnen bekanta sig med hur man väljer färg, material och hur man kan välja mellan olika sätt att teckna och måla. Många appar erbjuder samma saker som kan finnas i en analog ateljé.
- Fotografera en teckning - klippa ut figurerna genom att göra en kontur kring dem och klistra in dem i andra digitala bilder, precis som man gör i ett analogt collage.
- Animera ditt foto med appen ChatterPix
- Lägg in dig själv i andra bilder med hjälp av grönt tyg och appen Green-screen By Do ink
- Måla en målarbild från appen Quiver och se den komma till liv.

Bildskapande - Rekommenderade verktyg och appar

Med de allra minsta (ca 1 – 3 år)



Finger Paint with sounds

En app där man får feedback direkt när man rör skärmen i form av både ljud- och färgintryck. Det går att använda tre olika delar; rita, rita med ljudmelodi eller rita med ljudeffekt. Man kan välja om ska kunna använda flertryck eller bara trycka med ett finger.



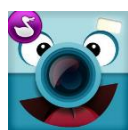
Fingerpaint Magic

Måla coola mönster.



Finger Paint

Enkel ritapp med 6 färger. Vill du sudda kan du skaka lärplattan.



ChatterPix

Du fotar något, ett gosedjur, en figur eller en bild du målat, gör en mun och spelar in vad den ska säga. Vem som helst kan spela in, på vilket språk som helst.

Med de lite äldre (ca 4 - 6 år)



Pic collage Edu

En kreativ app där du enkelt kan göra egna collage med bilder, text och stickers.



Ritplatta

Nyvässade färgpennorna och på samtliga tuschpennor sitter locket kvar. Appen erbjuder ett antal bakgrunder och stickers och det går även att infoga egna bilder.



Flying Colors 3D

En 3D-modelleringsapp, skapad speciellt för barn. I appen kan man på ett enkelt sätt illustrera i 3D modeller (modellerna kan sedan skickas till en 3D-printer för utskrift om man har en sådan). Ta en skärmdump eller filma (med skärminspelning och skapa QR-koder) av konstverken och ha en utställning.



Green Screen By Do Ink

Med appen skapar man bilder eller filmer med green screen effekter, vilket innebär att man filmar eller tar kort på en person eller sak mot en grön bakgrund. Den gröna bakgrunden kan man sedan byta till en annan valfri bakgrund.



Quiver

I den här appen kan bilderna få liv. Man färglägger en bild och sen genom att titta på teckningen via denna app ser du bilden komma till liv i 3D med precis de färger som du själv har valt.

Bilderna som man kan använda finns här: www.quivervision.com





Musik och ljud - Rekommenderade verktyg och appar

Via appar på lärplattan får vi tillgång till många fler instrument än vad vi har på förskolan. Testa att även jämföra med analoga instrument. Hörs det någon skillnad? Här har vi ett perfekt tillfälle att skapa ett möte mellan det analoga och digitala!

De apparna som rekommenderas passar särskilt bra att projiceras så att fler kan se och delta.

Skapa musik och ljud

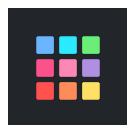
Med de allra minsta (ca 1 – 3 år)



Loopimal

Det här är en musikapp som uppmuntrar till skapande av dans och musik. Samtidigt som man gör detta lär man sig grunderna i programmering. (Bilder på djuren finns under IKT - Programmering)

Med de lite äldre (ca 4 - 6 år)



Remixlive

Skapa coola musikloopar med några knapptryck.



Garage Band

I appen kan barn skapa musik på de digitala instrumenten och spela in musik och skapa egna låtar. Spela själv eller använd färdiga musikloopar.



Keezy Classic

Här får barnen vara musikproducenter. Skapa egen musik genom att trycka på färgerna.



Soundforest

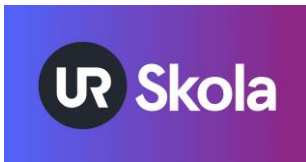
Varje djur/växt har ett eget ljud och beroende på var de placeras blir det olika toner (likt noter). Hur figurer kombineras bildar också olika ljud.

Lyssna och titta



Sveriges Radio

Lyssna på barnradio på Sveriges Radio via appen Sveriges Radio Play eller webben: <https://sverigesradio.se/barnradion>
Här finns allt ifrån Bebispodden som riktar sig till barn mellan 0-2 år till poddpaket med utvalda sagor och inslag från Barnradion som passar för barn från 3 år.



URSkola

Lyssna på t. ex. Småsagor, Meka med ABC eller barnens berättarklubb på URSkola.



Öppet Arkiv

Lyssna och titta på sagor via Öppet Arkiv. Här finns t. ex Mamma Mu, Nasse hittar en stol och Pannkakstårnan.



Youtube

Lyssna och titta på musik via Youtube



Ugglo

Lyssna och titta på sagor och musik via appen Ugglo.



Problemlösning och samarbete

De flesta appar rekommenderar jag att man projicerar. När det gäller problemlösningsappar kan alla hjälpas åt att förklara hur problemet ska lösas. Det är mycket svårare att förklara med ord än att trycka på lärplattan.

Med alla åldrar

- Använd projektorn för att tillsammans navigera och fatta beslut med hjälp av olika problemlösningsappar. Här får barnen träna på olika strategier för att lösa problem, träna på att förklara hur de tänker, turtagning och samarbete.

Problemlösning och samarbete – rekommenderade appar

Med de allra minsta (1-3 år)



Animal Maze

Här får barnen träna på att navigera och fatta beslut på ett roligt sätt. Appen innehåller oändligt antal labyrinter där man får hjälpa olika djur att ta sig från en punkt till en annan. Alla labyrinter är på samma svårighetsnivå.



MiniLobes vilken ska bort

Du får fyra stycken figurer och ska se vem utav dem som inte passar in. Det går att välja mellan tre svårighetsgrader.

Med de lite äldre (4-6 år)



Pettsons Uppfinningar

Pussla ihop delar och skapa spännande maskiner och kluriga uppfinningar.



Pettsons Uppfinningar 2

Samma koncept som Pettsons uppfinningar med att hjälpa Pettson sätta diverse delar på rätt plats och få ihop konstiga konstruktioner. Denna gång är dock uppfinningarna lite svårare med fler delar



Thinkrolls

Roligt labyrintspel med fokus på fysik.



Digitalt berättande med appen Book Creator



Appen Book Creator fungerar som en förstärkare av den berättelse som du vill berätta. Här kan du nämligen skapa multimodala böcker som kan innehålla bilder, foton, filmer, text, länkar och ljud.

Boken kan man spara som en e-bok och visa digitalt i iBooks på lärplattan eller varför inte lägga ut den på Unikum!

Man kan också spara den som PDF eller skriva ut den (men då hänger förstås inte ljud och video med).

Tips på användningsområden:

- Gör egna sagor med utifrån barnens teckningar. Fotografera barnens teckningar och ta in i appen. Spela in när barnen berättar om teckningen.
- Fotografera sedan sidorna i bok känd för barnen och infoga i appen. Spela in när barnen berättar sagan.
- Använd som portfolio
- Skapa en bok om det tema ni arbetar med

Med de allra minsta (1-3 år)

- Skapa böcker tillsammans

Med de lite äldre (4-6 år)

- Skapa böcker tillsammans
- Skapa bok tillsammans med en kompis.



Projicera

När man projicera förstärker man datorns och lärplattans möjligheter. Alla kan se och fler kan vara delaktiga. Har ni en projektor som inte sitter fast kan man med all fördel projicera på olika material, som på golvet, taket, tyg eller något annat.

- Projicera det som ni filmat eller fotograferat från verksamheten för att ge barnen möjlighet till reflektion och större förståelse.
- Välj att projicera på nya sätt, på andra material och ytor. Vänd projektorn mot taket, in i hörnet eller projicera mot ett hängande tyg. En del tyg släpper igenom bilden så den syns på båda sidor. Använd en spegel och få projektionen på golvet.
- Lek med skuggor. Man kan laborera med skuggor – barnens egna eller genom att bygga med rör eller klossar, eller ställa olika figurer mellan ljuskällan och kuben/tältet.
- Projicera mot ett tält eller en kub klädd i vitt tyg och låt barnen kliva in i en annan värld. Man har då möjligheten att skapa ett "rum i rummet" och en möjlighet att förändra lärmiljön på ett relativt enkelt sätt. Man kan projicera till exempel en film mot väggarna och barnen kan gå in i den som en koja och titta på insidan.
- Om man kopplar lärplattan till projektorn är det möjligt att arbeta tillsammans med t.ex. problemlösning- eller programmeringsappar.
- Webcamtoy är ett roligt verktyg (som fungerar bäst på datorn). Gå in på sidan www.webcamtoy.com och välj bland 80 roliga filter och effekter. Placera gärna datorn så att du får med mycket av rummet, så kan barnen se sig själv där du projicera.

QR-koder

Vad döljer sig bakom de märkliga fyrkanterna? Visst kan det vara lite magiskt och spännande?

QR är en förkortning för Quick response och är i stort sett en tvådimensionell streckkod. Skillnaden mot en vanlig streckkod är att en QR-kod kan innehålla mycket mer information, t. ex: bild, ljud, text eller video. För att se vad som döljer sig bakom koden skannar du den med en smartphone eller en lärplatta.

När man kommit igång och börjat använda QR-koder upptäcker ni nog alla QR-koder som finns runt omkring er i er vardag. På flingpaketet, mjölkpaketet, på lapparna i deras kläder, ja överallt finns de.

Tips på användningsområden:

- I alla lägen där du behöver ge instruktioner på liten eller obegränsad yta
- Recensioner - eller upplästa böcker
- Presentationer - berätta om konstverket t.ex
- Skattjakt/tipsrunda - En kod med ledtrådar leder dig vidare till nästa ställe, och till nästa...
- I stället för en krånglig webbadress
- Adventskalender
- Till videoklipp som ni ska projicera – så kan barnen få välja
- Sångpåsar
- Språkliga uppdrag, inlästa av en pedagog (Spring runt en kompis, ställ dig på en pinne, hitta någonting stort eller litet, göm dig bakom ett träd)

QR-koder – rekommenderade appar



Cloud QR

Skapa QR-koder av text, länkar, bilder, ljud och video. Skanna QR-koden för instruktion. En QR-kod är precis som vilken webb-länk som helst och därför måste materialet du vill skapa en QR-kod till finnas på webben. Tänk på att behandla det du publicerar på samma vis som om du skulle publicera det på en blogg eller öppen Facebook-grupp. (Latgund finns under IKT – Lathundar)



Cloud QR Wifi

Cloud QR Wifi låter dig skapa QR-koder utan att publicera innehållet på internet. Bilder, ljud och video sparas istället lokalt på din enhet. Enbart personer på samma wifi-nätverk som du kan skanna koderna medan Cloud QR Wifi är igång. Koderna kan också skannas av samma enhet som skapat koden oavsett om du är ansluten till wifi eller internet.

Du kan även stänga av webbservern så att ingen kan komma åt koderna ens på det lokala nätverket. Det gör att det bara är den enheten som skapat QR-koden som kan skanna den. Perfekt om du vill vara helt säker på att filer inte kommer på villovägar.



Cloud QR Skanner

I den här appen kan man bara skanna QR-koder. Ingen reklam och inte möjligt att klicka sig vidare till annat.

Guidad åtkomst

I lärplattan är det lätt att klicka sig till hemskärmen eller byta app. Ibland vill man att barnen ska använda en speciell app och då är det bra att det finns en funktion i lärplattan som heter Guidad åtkomst. Aktiverar man den funktionen kan man låsa lärplattan till en viss app eller en del av en app. Det gör att barnen "stannar" i appen tills någon låser upp begränsningen.

Så här aktiverar du Guidad åtkomst (det behöver du bara göra en gång):

1. Öppna Inställningar
2. Hjälpmedel > Guidad åtkomst > Aktivera
3. Klicka på Lösenkodsinställningar
4. Klicka på Ställ in lösenkod för Guidad åtkomst
5. Skriv in en kod som du kommer komma ihåg

Så här använder du Guidad åtkomst:

Starta en app som barnen ska använda och tryck snabbt tre gånger på Hemknappen

- Välj Starta
- Skriv lösenordet
- Du kan också rita cirklar med ditt finger runt områden som barnen inte ska kunna klicka på.

För att avsluta:

- Tryck snabbt tre gånger på hemknappen
- Skriv in lösenordet
- Tryck på "Avsluta".