



Manuál pro učitele / průvodce dětí

1. Karaton a Karaton akademie	3
1.1 Co je to Karaton	3
1.2 Co je to Karaton akademie	3
1.3 Jak na to	4
2. Vytvoření účtu	4
2.1 Registrace	4
2.2 Typy účtů	4
3. Učitelé	5
3.1 Průvodce	5
3.2 Přehled dětí	5
3.2.1 Jak přidat do tréninku dítě	5
3.2.2 Profil dítěte a Karaton ID	7
3.2.3 Jak přidat více rodičů	8
3.2.4 Jak smazat vytvořený účet dítěte	9
3.3 Nastavení	9
3.3.1 Technika čtení	10
3.3.1.1 Postřehování	11
3.3.1.2 Rozpoznávání textu	11
3.3.1.3 Rozdělování slov	11
3.3.1.4 Hláskování	11
3.3.2 Způsob nastavení cvičení	11
3.3.2.1 Obecná nastavení	12
3.3.2.2 Filtr slov	12
3.3.2.3 Vybraná slova	13
3.3.2.4 Databáze slov	14
3.3.3 Cvičení	14
3.3.4.2 Grafy výsledků	16
3.3.4.3 Historie	17
3.3.5 Šablony	17
4. Rodiče	19
4.1 Přehled dětí	19
4.1.1 Karaton ID	19
4.1.2 Přidat účet dítěte	19
4.1.3 Dokumenty	20
4.2 Výsledky	20
4.3 Odměny	20

# 1. Karaton a Karaton akademie

## Naše vize a poslání

Věříme, že každé dítě dokáže dosáhnout úžasných výsledků. Nezáleží na tom, zda aktuálně čelí výukovým obtížím.

Naším posláním je umožnit dětem využít jejich plný potenciál. Pomáháme jim odstranit překážky, které jim stojí v cestě.

## 1.1 Co je to Karaton

Karaton je dobrodružná vzdělávací hra, která motivuje děti ke každodennímu procvičování čtení a psaní. Procvičování probíhá zábavným způsobem. Děti si vytvoří vlastní postavu, kterou mohou upravit podle svých představ. Společně se pak vydávají za dobrodružstvím, během kterého sbírají materiály k vybudování vlastního ráje na opuštěném ostrově.

Karaton je také zastřešující název pro dva systémy. Prvním z nich je Karaton: hra pro děti, druhým je Karaton: akademie pro učitele (tj. vyučující ze škol i poradenské pracovníky) a rodiče.

V tomto manuálu používáme slovo Karaton ve smyslu Karaton: hra pro děti.

Karaton lze v ČR aktuálně hrát na počítači (přes internetový prohlížeč). Jiné jazykové verze je možné hrát také na mobilních zařízeních (ke stažení na App store nebo Google play).

Manuál ke Karatonu si můžete stáhnout na internetových stránkách a v Karaton akademii.

## 1.2 Co je to Karaton akademie

Karaton akademie je platforma vytvořená pro učitele a pro rodiče. Do akademie jsou odesílány výsledky každého cvičení, kterým dítě projde. Odborníci a rodiče tak mohou monitorovat pokrok konkrétního dítěte.

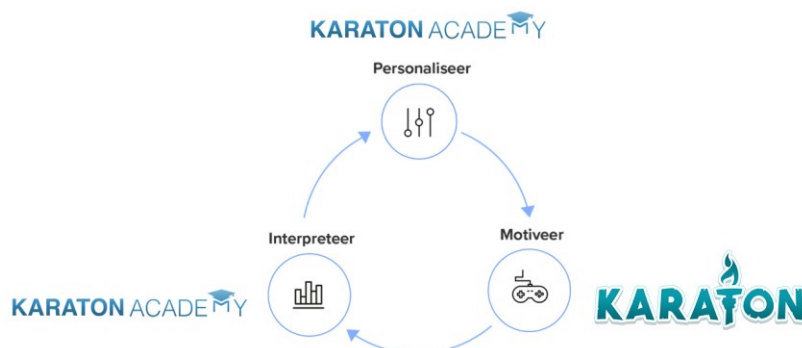
Učitel má také možnost přizpůsobit techniku čtení v Karatonu aktuálním potřebám daného dítěte.

Karaton akademie je dostupná pouze na internetu.

Pokud se v manuálu zmiňujeme o akademii, máme na mysli Karaton akademii.

## 1.3 Jak na to

Nejprve je potřeba založit účet v Karaton akademii. To může provést rodič nebo učitel, který pak vytvoří profil pro dítě. Následně se dospělý přihlásí do hry Karaton (stejným účtem a stejným heslem, které si vytvořil v Karaton akademii) a dítě může začít hrát. V průběhu hry jsou výsledky dítěte odesílány do akademie, kde si je může dospělý zobrazit.



## 2. Vytvoření účtu

### 2.1 Registrace

Vytvoření účtu v Karaton akademii provedete na této internetové stránce: <https://app.karaton-academy.be/> Pro vytvoření nového účtu klikněte na ikonu “Registrovat”. Po Vaší registraci získáte automaticky čtrnáct dní k vyzkoušení Karatonu zdarma.

### 2.2 Typy účtů

Při registraci volíte mezi dvěma typy účtů, účtem pro rodiče a účtem pro učitele. Oba účty Vám umožňují vstup do akademie i do hry Karaton. Zásadní rozdíl mezi účty je v tom, že učitelé mají možnost zasahovat do hry. Mají přístup k detailnějším informacím o výkonu dítěte a jejich prostřednictvím mohou upravovat techniky čtení ve hře. Tento typ účtu slouží primárně speciálním pedagogům, logopedům, učitelům a dalším poradenským pracovníkům.

Pokud si jako rodič vytvoříte účet bez učitel, použije hra algoritmus, který automaticky odhadne aktuální úroveň dítěte. Budete-li chtít přizpůsobit cvičení dítěti na míru, můžete svůj účet propojit s účtem pro učitele i později.

Podrobnější informace o funkcích Karatonu pro učitele najdete v kapitole 3, pro rodiče v kapitole 4.

## 3. Učitelé

### 3.1 Průvodce

Po registraci se objeví průvodce, který vás provede všemi funkcemi akademie. Pokud byste se rozhodli průvodce přeskočit, najdete detailní popis těchto funkcí také v tomto manuálu.

### 3.2 Přehled dětí

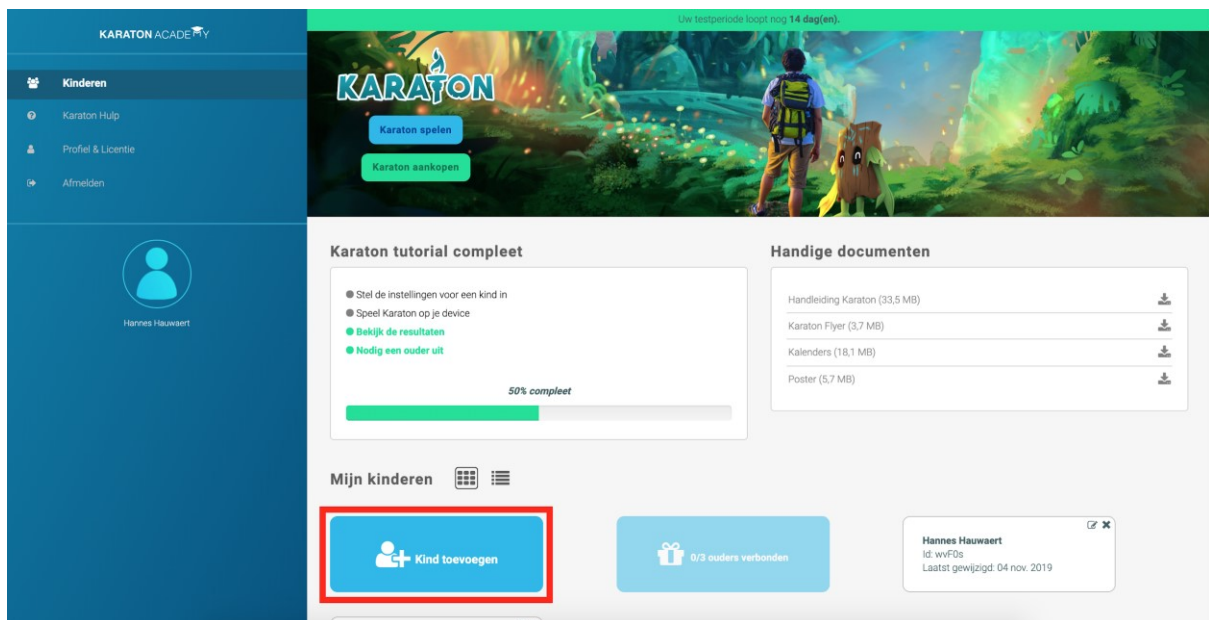
První obrazovka, kterou uvidíte, je hlavní ovládací panel. Je rozdělena do tří částí:

- 1) Nalevo je ovládání.
- 2) Uprostřed nahoře jsou tipy a nápady, jak s Karatonem pracovat.
- 3) Do třetice máte k dispozici přehled všech dětí, které pracují za Vaší podpory. Vlevo nahoře je také ikona „hra“. Když ji označíte, můžete hrát Karaton na svém počítači. První dítě na seznamu je vytvořeno automaticky, jmenuje se po Vás. Jde o testovací účet, který je Vám k dispozici. Jeho prostřednictvím můžete hrát a sami zkoušet všechny funkce Karatonu.

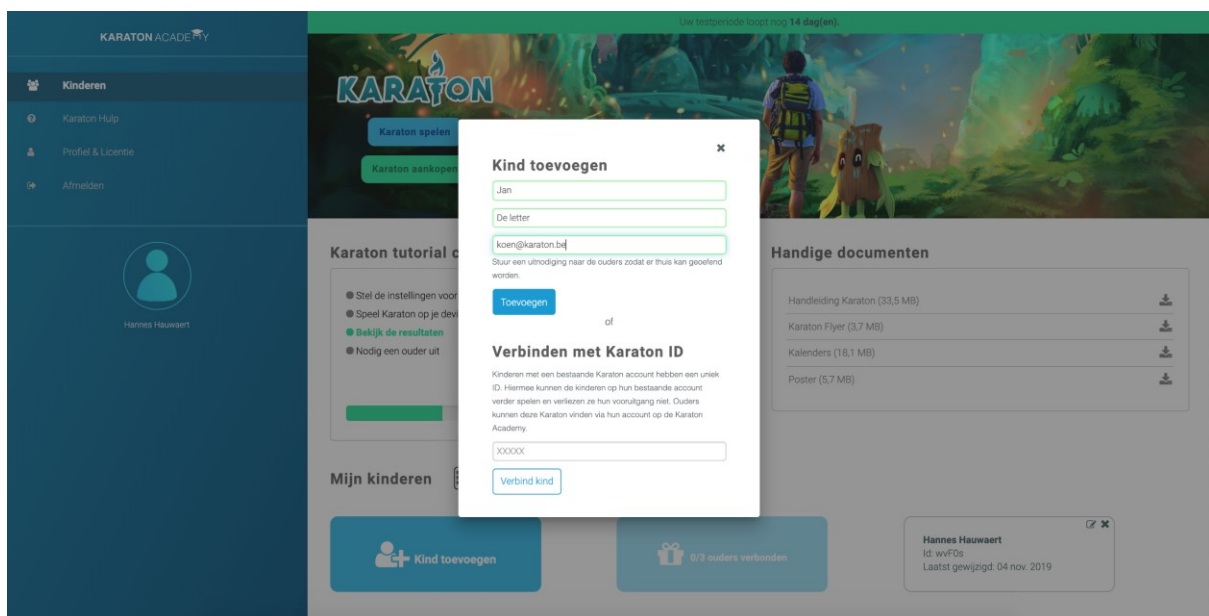
The screenshot shows the Karaton Academy dashboard. On the left is a dark blue sidebar with the 'KARATON ACADEMY' logo and a menu for 'Kinderen' (Children) containing 'Karaton Hulp', 'Profiel & Licentie', and 'Afmelden'. Below the menu is a user profile for 'Hannes Hauwaert'. The main content area has a green header with a countdown: 'Uw testperiode loopt nog 14 dag(en)'. Below this is a large banner image of a character in a forest with a 'KARATON' logo and buttons for 'Karaton spelen' and 'Karaton aankopen'. The dashboard is divided into three main sections: 1) 'Karaton tutorial compleet' with a checklist of tasks and a '25% compleet' progress bar. 2) 'Handige documenten' listing files like 'Handleiding Karaton (33,5 MB)', 'Karaton Flyer (3,7 MB)', 'Kalenders (18,1 MB)', and 'Poster (5,7 MB)'. 3) 'Mijn kinderen' (My children) section with a '+ Kind toevoegen' button, a '0/3 ouders verbonden' indicator, and a user profile for 'Hannes Hauwaert' with ID 'vwF0s' and last update '04 nov. 2019'.

#### 3.2.1 Jak přidat do tréninku dítě

Pro přidání dalšího dítěte do hry klikněte na tlačítko „přidat dítě“ na hlavní straně.



Následně se objeví okno, do kterého zadáte křestní jméno a příjmení nového dítěte. Chcete-li, aby mohlo dítě v tréninku pokračovat i doma, zadejte také e-mailovou adresu jeho rodiče.



Pokud přidáte e-mailovou adresu rodiče, bude mu odeslán e-mail s pozváním do hry a žádostí o vytvoření účtu. Vytvoří-li si rodič účet, je automaticky propojen se svým dítětem, které může pokračovat v procvičování v domácím prostředí. Rodič zároveň získává čtrnáct dní k vyzkoušení Karatonu zdarma.



Beste ouder,

Je hebt een uitnodiging gekregen van Hannes Hauwaert om Jan De letter gebruik te laten maken van Karaton tijdens en na de therapieessies.

Met de onderstaande link kan je je account activeren waardoor je kind met Karaton, 14 dagen lang, thuis al spelend kan bijleren!

OPGELET! Enkel als je via een uitnodiging je Karaton account maakt zal deze verbonden zijn met de professional die je deze uitnodiging verstuurde.

[Gratis proefperiode starten!](#)

## DŮLEŽITÉ!

- 1) Rodič si musí vytvořit svůj účet prostřednictvím odkazu z e-mailu, který mu přijde. Jinak nedojde k propojení účtu rodiče a dítěte a dítě nebude moci hrát hru doma.
- 2) Pokud rodič neobdržel e-mail, je vhodné zkontrolovat složku spam.

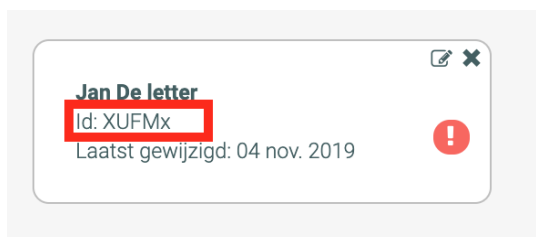
### 3.2.2 Profil dítěte a Karaton ID

Nově vytvořený profil dítěte je automaticky přidán do seznamu dětí.

## Karaton ID

Pod jménem dítěte najdete jeho Karaton ID. Karaton ID je unikátní kód, který vám umožní identifikovat konkrétní dítě. Pokud již dítě hrálo Karaton s jiným učitelem, můžete po stisknutí tlačítka “přidat dítě” vložit pouze tento kód a profil dítěte bude nahrán.

Vykřičník vedle jména znamená, že byl rodiči odeslán e-mail, ale rodič si zatím účet nevytvořil.



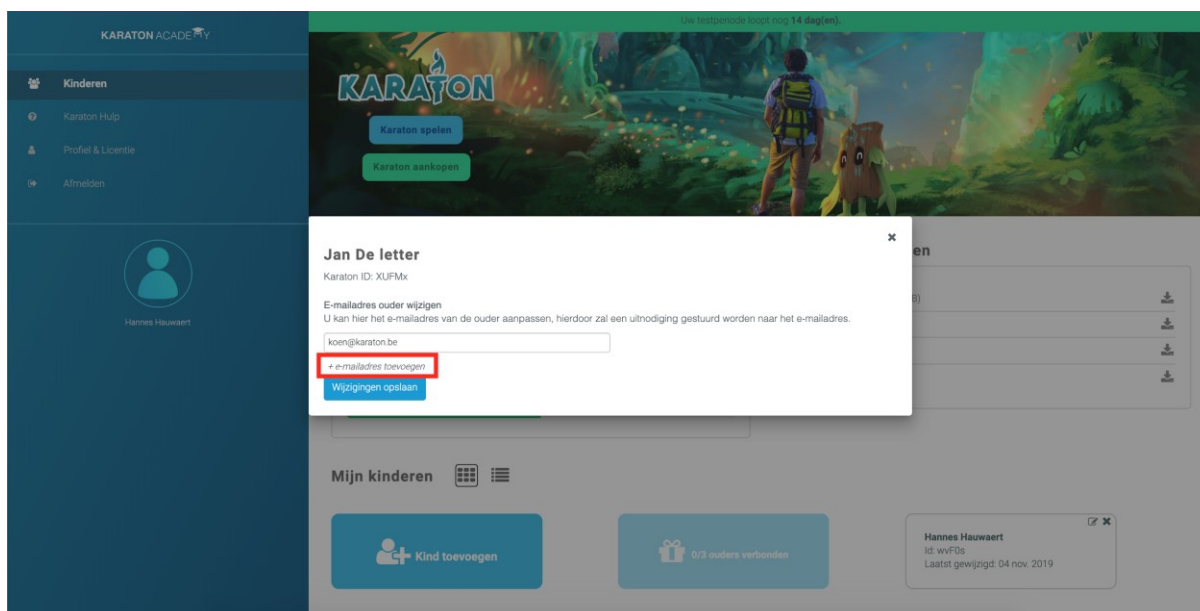
### 3.2.3 Jak přidat více rodičů

Pokud chtějí dítě sledovat oba rodiče (například v případě, že nežijí společně), je možné k jednomu dítěti přidat více dospělých. V pravém horním rohu najdete ikonu pro úpravu profilu dítěte.



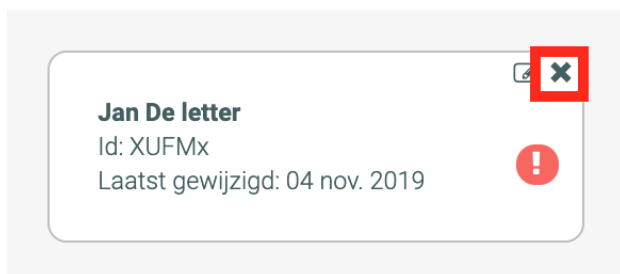
Do nového okna zadejte e-mailovou adresu rodiče, kterého chcete přidat. Tímto způsobem můžete také upravit již uloženou adresu, například v případě, že objevíte překlep. Změny potvrdíte stisknutím tlačítka “uložit úpravy”.





### 3.2.4 Jak smazat vytvořený účet dítěte

Již vytvořený účet dítěte můžete smazat kliknutím na křížek v pravém horním rohu. Takto odstraníte dané dítě ze svého seznamu.



## 3.3 Nastavení

Pro zobrazení osobního účtu dítěte klikněte v přehledu na ikonu dítěte. Nalevo se zobrazí čtyři hlavní části: nastavení, úkoly, výsledky a profily. Na pravé straně vidíte stručný přehled jednotlivých technik čtení a jak si v nich dítě vede.

### Automatická nastavení

Nad technikami čtení je tlačítko, které aktivuje automatická nastavení. Pokud je aktivováno, využívá hra algoritmus, který automaticky přizpůsobuje úroveň všech technik čtení aktuálnímu výkonu dítěte. Pokud je aktivní, není možné upravovat nastavení technik čtení. Pro deaktivování algoritmu stiskněte tlačítko znovu.

Aby byla hra využita co nejefektivněji, je vhodné upravit nastavení individuálně, dítěti na míru.

Jan De letter

Instellingen

- Flitsend lezen
- Herkennd lezen
- Splitsen
- Spelling
- Opdrachten
- Resultaten
- Profiel & Licentie

0 Totaal aantal oefeningen 0 Oefeningen deze week 0 Oefeningen vandaag

Automatiseren van instellingen **Activeren**

**Flitsend lezen**  
0 Woorden 0%  
Nog niet geoefend deze week

**Herkennd lezen**  
14 Woorden 86%  
14%

**Splitsen**  
10 Woorden 20%  
80%

**Spelling**  
6 Woorden 83%  
17%

Algemene instellingen:  
Afders: 3  
Flitsnelheid: 2 sec  
Aantal woorden: 50

Woordenlijstfilter:  
Lettergrepen: 1  
Samenstelling: Niet-samengesteld  
Klankzuiver: Klankzuiver, Niet-klankzuiver

### 3.3.1 Technika čtení

Karaton byl vytvořen ve spolupráci s belgickou univerzitou Hogent v Gentu. Aktuálně jsou do hry zařazeny čtyři vědecky prověřené techniky čtení: postřehování, rozdělování slov, rozpoznávání textu a hláskování. Každou z těchto technik může učitel přizpůsobit dítěti na míru tak, aby bylo procvičování co nejefektivnější.

Tyto techniky jsou procvičovány prostřednictvím krátkých her, ve kterých hráč získává stavební materiál. Za každé správně označené slovo získává hráč jeden stavební prvek, aby si tak postupně mohl budovat a rozšiřovat své sídlo. Pro více informací o těchto mini hrách si stáhněte manuál ke hře Karaton. Ten je k dispozici na hlavní straně Karaton akademie, nalevo, v části určené k ovládání.

KARATON ACADEMY

Luw testperiode loopt nog 14 dag(en).

Kinderen

- Karaton Hulp
- Profiel & Licentie
- Afmelden

Hannes Hauwaert

**KARATON**

Karaton spelen

Karaton aankopen

**Karaton tutorial compleet**

- Stel de instellingen voor een kind in
- Speel Karaton op je device
- Bekijk de resultaten
- Nodig een ouder uit

75% compleet

**Handige documenten**

- Handleiding Karaton (33,5 MB)
- Karaton Flyer (3,7 MB)
- Kalenders (18,1 MB)
- Poster (5,7 MB)

Mijn kinderen

Kind toevoegen

0/3 ouders verbonden

Hannes Hauwaert  
ID: wvF0s  
Laatst gewijzigd: 04 nov. 2019

### 3.3.1.1 Postřehování

V rámci tréninku techniky postřehování se dítěti ukazují slova na omezenou dobu. Následně má dítě určit, které z nabídnutých čtyř slov (1 správné a 3 nesprávná) vidělo.

### 3.3.1.2 Rozpoznávání textu

Při procvičování techniky rozpoznávání textu slyší dítě slovo a má zvolit jeho psanou podobu. Dostane na výběr ze čtyř možností a má určit, která je správná.

### 3.3.1.3 Rozdělování slov

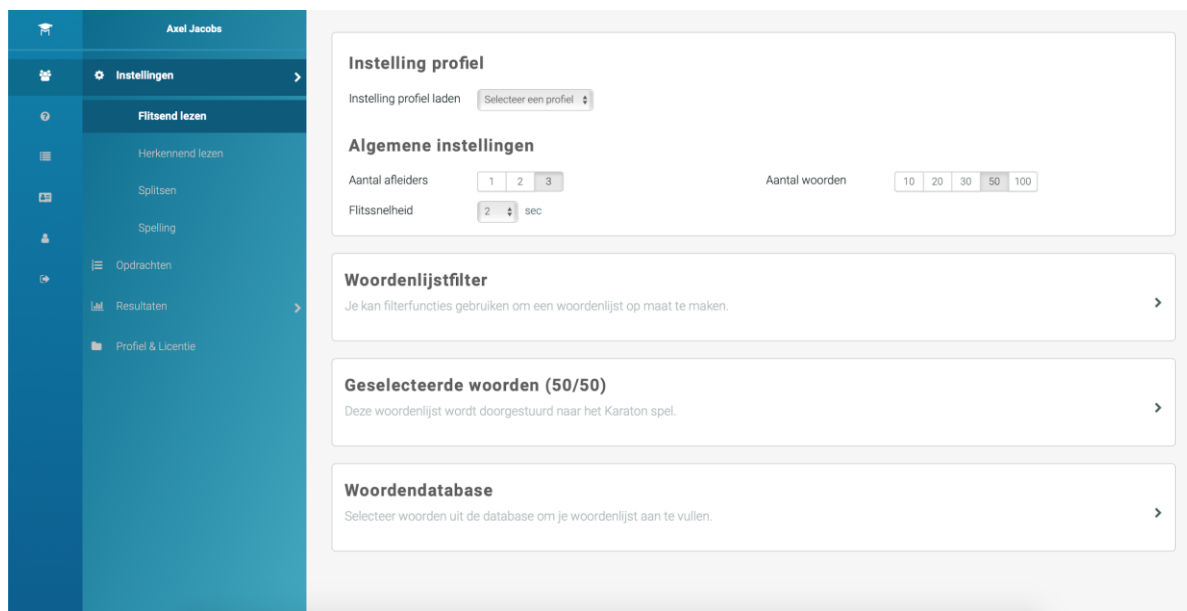
V rámci tréninku rozdělování slov má dítě rozdělit zadané slovo na slabiky.

### 3.3.1.4 Hláskování

Hláskování procvičujeme třemi způsoby: přepisováním viděného, postřehováním viděného a psaním slyšeného. Nejsnazší je přepisování, kdy má dítě správně napsat slovo, které vidí. U postřehování je slovo zobrazeno na několik vteřin, následně ho má dítě napsat. Posledním způsobem je zaznamenávání slyšeného, kdy dítě nemá k dispozici zrakovou oporu.

## 3.3.2 Způsob nastavení cvičení

Nastavení technik čtení se skládá ze čtyř částí: obecná nastavení, filtr slov, vybraná slova a databáze slov. Tyto části jsou u všech technik čtení stejné. Výjimku tvoří několik nastavení, která jsou charakteristická pro danou techniku. Například u techniky rozdělování slov nelze nastavit jednoslabičná slova, která nemohou být rozdělena na slabiky.



## DŮLEŽITÉ!

Individuální nastavení musí být provedeno u všech technik čtení. V opačném případě se dítě nebude posouvat a zůstane na stejné úrovni.

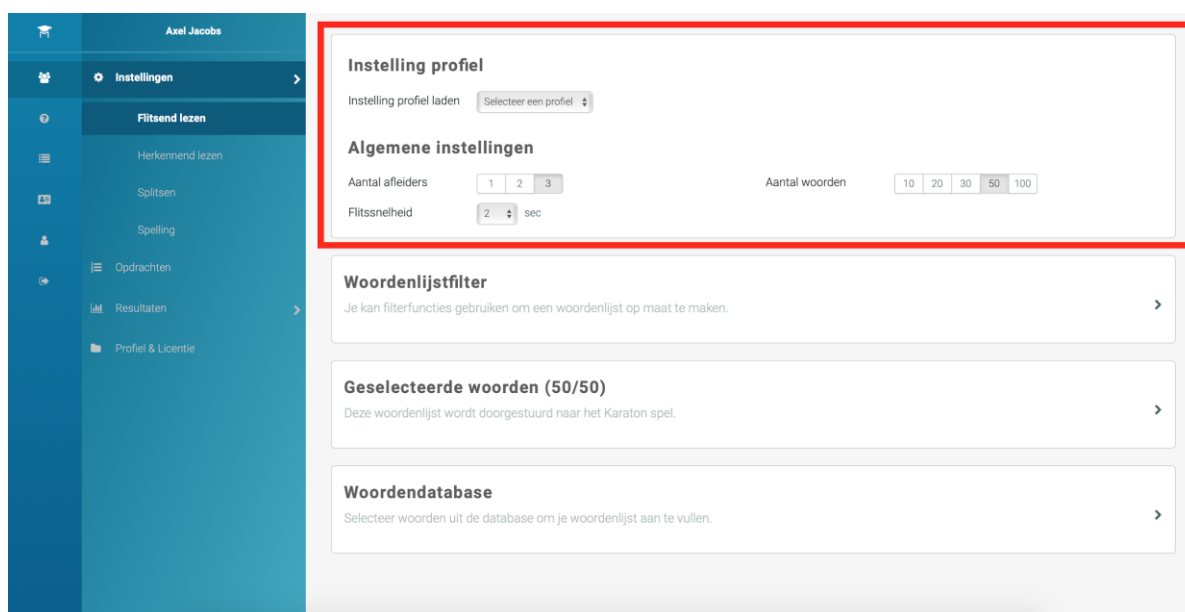
Pokud nevidíte možnost nastavení, klikněte na název, který chcete upravit, a otevřete nabídku.

### 3.3.2.1 Obecná nastavení

V každém cvičení se objevuje jedno klíčové slovo a alespoň jeden tzv. distraktor (vždy je tedy jedno slovo správně a alespoň jedno chybně). Nastavením počtu distraktorů můžete zvolit, kolik chybných slov bude u dané techniky čtení dítěti nabízeno.

Můžete také ovlivnit množství zobrazovaných slov. V technice na obrázku níže bude dítěti předkládáno třicet slov. Tato slova se opakují, dokud nejsou odborníkem změněna.

Na rozdíl od dalších částí (filtr slov, vybraná slova, databáze slov), které jsou u jednotlivých technik čtení stejné, narazíte v části obecných nastavení na malé rozdíly. Například u techniky postřehování můžete nastavit délku zobrazení slova (0,5 až 7 vteřin). Tento parametr najdete pouze u této techniky. U hláskování si zase můžete vybrat způsob procvičování (přepis, postřehování, nebo poslech).



### 3.3.2.2 Filtr slov

Karaton akademie obsahuje aktuálně několik set českých slov. Tato sekce rozhoduje o tom, která slova se budou dítěti ve hře zobrazovat.

Úroveň hry je určena tím, jaká slova jsou do hry vybrána. Výběr slov je dán nastavením několika filtrů. Jde například o počet slabik ve slově, slova s otevřenými či uzavřenými slabikami, slova se shluky souhlásek. Můžete také vybírat slova s konkrétními grafémy. Například pro dítě, které má problémy s rozlišením délky samohlásky "a", můžete zvolit "a" a "á".

## DŮLEŽITÉ!

Pokud zadáte parametry příliš úzce, může se stát, že daná kritéria nesplňuje dostatečný počet slov, a tedy nebude naplněn celý seznam slov.

### 3.3.2.3 Vybraná slova

Seznam vybraných slov bude nejprve prázdný. Zmáčkněte proto tlačítko “přidejte slovo”. V seznamu se objeví padesát slov z databáze, která odpovídají kritériím, která jste zadali ve filtru slov.

Až vytvoříte seznam slov, označte “uložit nastavení”. Tím pošlete slova do hry. Jakmile spustíte novou hru, budou tato slova nahrána.

Samenstelling:  Samengesteld  Niet-samengesteld

Klinkercategorie:  kort  lang  tweeteeken  drieteeken

Klinkzuiver:  Klinkzuiver  Niet-klinkzuiver

Selecteer op grafeem

aa ee oo uu  
a e i o u

aa1 ool oel eeu ieu

aa ee oo uu  
b c d f g h  
j k l m n p  
r s t v w z

au ou ei ij ie oe eu ui  
ng nk ch sch

**Geselecteerde woorden (50/50)**

Deze woordenlijst wordt doorgestuurd naar het Karaton spel.

<input checked="" type="checkbox"/> beest	<input checked="" type="checkbox"/> bram	<input checked="" type="checkbox"/> brug	<input checked="" type="checkbox"/> bruid
<input checked="" type="checkbox"/> damp	<input checked="" type="checkbox"/> deelt	<input checked="" type="checkbox"/> dor	<input checked="" type="checkbox"/> droog
<input checked="" type="checkbox"/> erf	<input checked="" type="checkbox"/> fel	<input checked="" type="checkbox"/> fles	<input checked="" type="checkbox"/> geef
<input checked="" type="checkbox"/> geest	<input checked="" type="checkbox"/> geit	<input checked="" type="checkbox"/> goeds	<input checked="" type="checkbox"/> groep
<input checked="" type="checkbox"/> kaal	<input checked="" type="checkbox"/> kaar	<input checked="" type="checkbox"/> kleur	<input checked="" type="checkbox"/> koe
<input checked="" type="checkbox"/> kon	<input checked="" type="checkbox"/> koord	<input checked="" type="checkbox"/> koot	<input checked="" type="checkbox"/> kop
<input checked="" type="checkbox"/> krom	<input checked="" type="checkbox"/> kuip	<input checked="" type="checkbox"/> laatst	<input checked="" type="checkbox"/> mem
<input checked="" type="checkbox"/> na	<input checked="" type="checkbox"/> naast	<input checked="" type="checkbox"/> neemt	<input checked="" type="checkbox"/> pa
<input checked="" type="checkbox"/> part	<input checked="" type="checkbox"/> pij	<input checked="" type="checkbox"/> roep	<input checked="" type="checkbox"/> romp
<input checked="" type="checkbox"/> scheer	<input checked="" type="checkbox"/> schikt	<input checked="" type="checkbox"/> schuin	<input checked="" type="checkbox"/> smeek
<input checked="" type="checkbox"/> sprong	<input checked="" type="checkbox"/> streng	<input checked="" type="checkbox"/> toets	<input checked="" type="checkbox"/> tok
<input checked="" type="checkbox"/> troep	<input checked="" type="checkbox"/> vit	<input checked="" type="checkbox"/> voelt	<input checked="" type="checkbox"/> wed
<input checked="" type="checkbox"/> zucht	<input checked="" type="checkbox"/> zwom		

### 3.3.2.4 Databáze slov

Databáze slov obsahuje všechna slova, která splňují podmínky nastavené filtrem slov. Pokud jsou v databázi taková slova, které již dítě trénovalo a má je zvládnutá, můžete je odstranit zmáčknutím křížku před slovem. Dalším způsobem je kliknout na slovo označené šedou barvou. Následně můžete doplnit seznam slov jinými slovy z databáze.

nee  plus  reed  rit

rit  run  schijf  slim

steen  step  stof  strot

struik  tips  trouw  vaal

veil  wat  zak  zeef

zuik  zwaar

**Woordendatabase**

Selecteer woorden uit de database om je woordenlijst aan te vullen.

aan	aard	abt	acht	af	al
als	ark	arm	baard	baas	balk
ban	band	bang	barst	bas	beeld
beest	belt	ben	bent	berg	best
beu	beur	beurt	bid	bied	bief
bier	biet	bij	bind	bit	blaar
blaas	blad	blauw	bleef	bleek	bles
bles	blij	blijf	blik	bloed	bloem
blok	bloot	bob	bocht	boe	boef
boek	boel	boen	boer	boet	bok

Pagina 1 van de 20, 1184 woorden gevonden.

### 3.3.3 Cvičení

Zda vámi zvolená nastavení fungují podle vašich představ, si nejlépe ověříte přímo ve hře. Každé cvičení tvoří sada několika slov (tato sada může být například vytvořena tak, aby ověřila, zda je dítě schopné postoupit na vyšší úroveň). Vytvořením konkrétní sady slov jsou au-

tomatically přepsána obecná nastavení. Po dokončení úkolu jsou obecná nastavení opět aktivována.

Nové cvičení vytvoříte kliknutím na “vytvořit cvičení”. Poté, co je úkol splněn, můžete zobrazit jeho výsledky. Zobrazena budou také cílová slova a chybné odpovědi.

Oefenvorm	Aantal woorden	Gemaakt op	Bekijk resultaten	
Spiltsen	10	11 dec. 2018	Bekijk resultaten	✕
Spelling - Visueel dictee	30	14 feb. 2018	Bekijk resultaten	✕
Spelling - Auditief dictee	10	20 mrt. 2018	Bekijk resultaten	✕
Spelling - Visueel dictee	10	20 mrt. 2018	Bekijk resultaten	✕
Spelling - Overtypen	10	20 mrt. 2018	Bekijk resultaten	✕
Herkenkend Lezen	10	11 mrt. 2019	Bekijk resultaten	✕
Flitsend Lezen	50	09 okt. 2017	Bekijk resultaten	✕
Flitsend Lezen	20	20 okt. 2017	Bekijk resultaten	✕
Flitsend Lezen	10	14 feb. 2018	Bekijk resultaten	✕
Flitsend Lezen	30	14 feb. 2018	Bekijk resultaten	✕
Flitsend Lezen	30	19 feb. 2018	Bekijk resultaten	✕

Nastavení konkrétního cvičení funguje stejně jako v případě obecných nastavení. Jedinou výjimkou nastavení techniky čtení.

**Opdracht Instellingen**

Aantal afleiders: 1 2 3

Flitsnelheid: 2 sec

Oefenvorm: Flitsend Lezen

Aantal woorden: 10 20 30 50 100

**Woordenlijstfilter**

Lettergrepen: 1 2 3 3+

Samenstelling: Samengesteld Niet-samengesteld

Klankzuiver: Klankzuiver Niet klankzuiver

Wordstructuren: Selecteer woordstructuren

Klinkercategorie: kort lang tweeteken drietecken

doof

Selecteer op grafeem

a e i o u

aa ee oo uu

b c d f g h j k l m

ng nk ch sch

n p r s t v w z

**Geselecteerde woorden (0/30)**

Deze woordenlijst wordt doorgestuurd naar Karaton.

Er zijn niet genoeg woorden geselecteerd. [Vul aan](#)

## DŮLEŽITÉ!

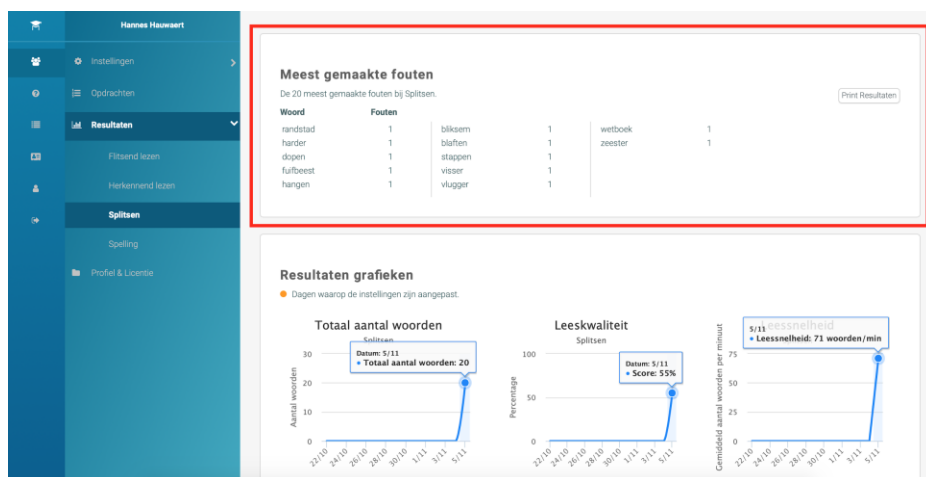
Pokud změníte obecná nastavení, ale změny se ve hře neobjeví, zkontrolujte, zda je cvičení pro danou hru stále používané.

### 3.3.4 Výsledky

V Karaton akademii máte také přístup k podrobnému přehledu výsledků hry. Výsledky jsou rozděleny do tří částí: nejčastější chyby, graf výsledků a historie.

#### 3.3.4.1 Nejčastější chyby

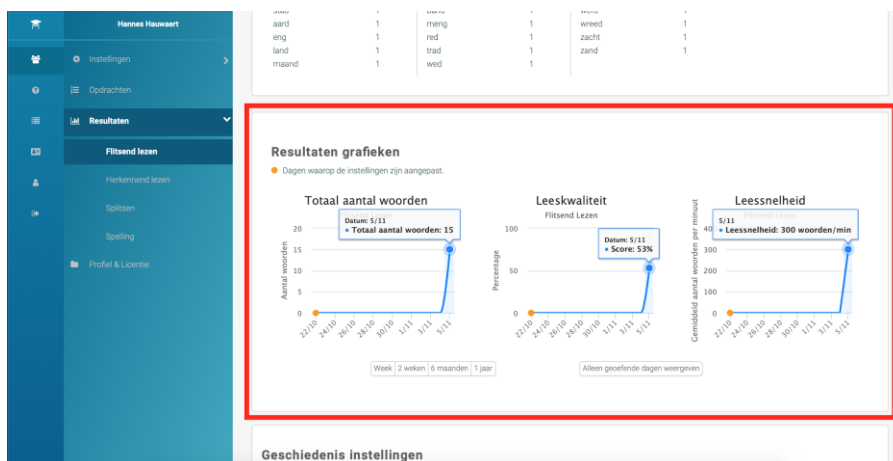
Tato část zobrazuje slova, ve kterých dítě nejčastěji chybuje. U každého slova je uveden počet chybných odpovědí. Čím častěji se konkrétní sada slov opakuje, tím přesnější jsou výsledky. Pro některé děti tak může být vhodné procvičovat stejnou sadu slov delší dobu, abyste viděli, ve kterých slovech ještě chybuje.



#### 3.3.4.2 Grafy výsledků

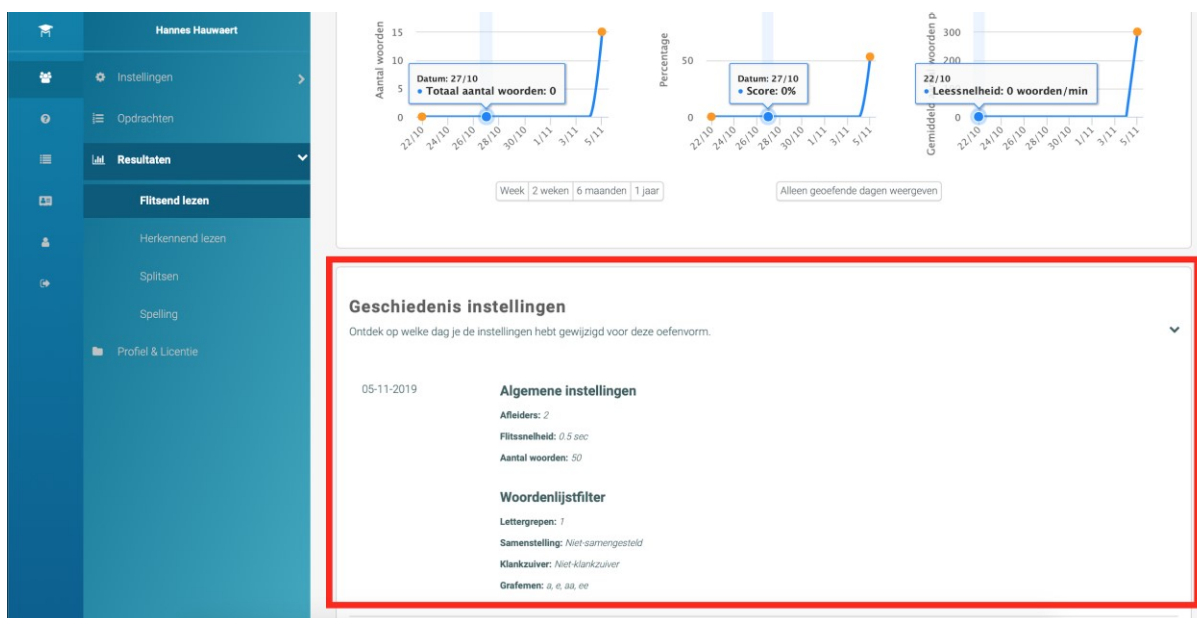
Grafy zobrazují chování dítěte ve hře. První graf uvádí přehled o celkovém počtu slov, s nimiž dítě pracovalo, a o přesnosti jeho čtení. Ta je vyjádřena procentem slov, jež byla přečtena správně. Druhý graf zachycuje rychlost čtení a současně přesnost čtení. Rychlost čtení značí rychlost, s níž dítě na prezentovaná slova reaguje. Jinými slovy, jak rychle, resp. jak pomalu děti označí odpovědi ve hře. Tak se může stát, že vidíme, že dítě trénovalo s mnoha slovy, mělo poměrně rychlé reakce, ale přesnost čtení byla spíše horší. Takový výsledek naznačuje, že dítě pracuje pokusem a omylem (jen hraje, aby získalo co nejvíce bodů, ale nepromýšlí odpovědi). Patrně potřebuje více času na trénink čtení.





### 3.3.4.3 Historie

Historie ukazuje změny v nastavení technik čtení (kdy a jaké změny byly provedeny). Změny nastavení jsou také znázorněny v grafech oranžovými tečkami. Pokud se v grafu objevuje nápadný pokles výkonu, může to mít souvislost s nedávnou změnou nastavení. Nově nastavená úroveň může být pro dítě příliš obtížná.



### 3.3.5 Šablony

Šablony označují již vytvořená nastavení nebo seznamy slov, které můžete kdykoli znovu použít. Seznamy slov pro danou úroveň si můžete vytvořit s předstihem a urychlit tak pozdější přípravu.

Každá šablona má jedinečný pětimístný kód. Připravená nastavení tak můžete sdílet i s dalšími učiteli.

Novou šablonu vytvoříte stisknutím tlačítka „nové nastavení“ ve spodní části obrazovky.

Code	Naam	Soort	Code	Acties
AVI-E4	Spelling	nHXef	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
AVI-E5	Spelling	eZOJL	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
AVI-M3	Spelling	7drZI	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
AVI-M4	Spelling	Rbrcp	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
AVI-M5	Spelling	aPmKL	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
AVI-start	Spelling	95bzc	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Dit is Hannes zijn test	Spelling	Shv1C	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
test 4	Spelling	pnMzy	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
AVI-E3	Splitsen	1Thkz	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
AVI-E4	Splitsen	g3DFG	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
AVI-E5	Splitsen	QP20u	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
AVI-M3	Splitsen	gzTVN	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
AVI-M4	Splitsen	4HHw2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
AVI-M5	Splitsen	ebwgW	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
AVI-start	Splitsen	vBv7p	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
splitsen avi 1	Splitsen	ne1zh	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Test splitsen	Splitsen	N80Bg	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

**Nieuwe instelling**

Při vytváření nové šablony máte dvě možnosti.

- 1) Vytvoříte zcela novou šablonu (stejným způsobem jako provádíte nová nastavení).
- 2) Načtete zadáním pětimístného kódu již existující šablonu, kterou vytvořil váš kolega. Po načtení profilu můžete upravit jeho název a používaná slova.

**Bestaande template laden**

Voeg een bestaande template toe die je van een andere logopedist hebt gekregen. De code van de templates staan in het overzichtscherf 'Mijn instellingen'.

OF

**Naam template**

**Template Instellingen**

Aantal afleiders:

Flitssnelheid:    sec

Oefenvorm:

Aantal woorden:

**Woordenlijstfilter**

Je kan filterfuncties gebruiken om een woordenlijst op maat te maken.

Gebruikte woorden (50/50)

## 4. Rodiče

Ve spolupráci s belgickou univerzitou Hogent jsme v Karatonu vytvořili speciální algoritmus také pro rodiče. Tento algoritmus testuje aktuální úroveň čtení dítěte a této úrovni přizpůsobuje všechna cvičení. Pokrok svého dítěte mohou rodiče sledovat v Karaton akademii.

### Registrace

Když se zaregistrujete do Karatonu jako rodič, můžete ihned vytvořit profil svého dítěte. Pokud již Vaše dítě Karaton hrálo, můžete ho přidat pomocí jeho ID.

### 4.1 Přehled dětí

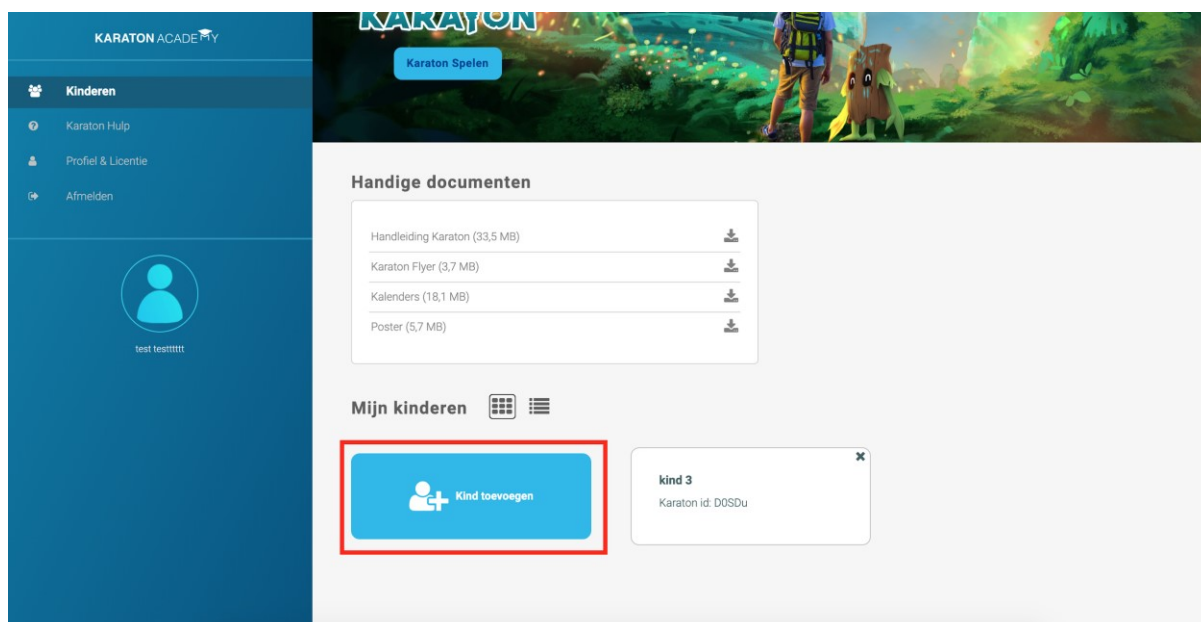
Přehled dětí zobrazuje všechny děti, které jsou připojeny k vašemu účtu. Nahoře na obrazovce jsou užitečné dokumenty ke stažení (manuál ke Karatonu, ke Karaton akademii, plakát, kalendář procvičování).

#### 4.1.1 Karaton ID

Karaton ID je jedinečný kód přiřazený konkrétnímu dítěti. Díky němu mohou být s dítětem propojena jeho herní data (např. získané materiály, postavené budovy, dosažená úroveň). Dítě si tak nemusí pamatovat e-mailovou adresu a heslo. ID také umožňuje sdílení dat s odborníkem.

#### 4.1.2 Přidat účet dítěte

Nové dítě přidáte stisknutím tlačítka "přidat dítě". Můžete vytvořit nový profil, nebo přidat již existující dítě pomocí Karaton ID.



### 4.1.3 Dokumenty

V záložce Dokumenty si můžete stáhnout Karaton – manuál pro učitele / průvodce dětí a také Karaton – manuál ke hře. Naleznete zde také kalendář, do kterého lze zapisovat průběh nácviku, a plakát a leták, jejichž prostřednictvím můžete Karaton představit dalším kolegům.

## 4.2 Výsledky

Výsledky jsou zobrazeny v profilu dítěte. Ve statistikách vidíte množství procvičovaných slov a dosaženou úroveň obtížnosti dané techniky čtení. Horní graf ukazuje počet slov a správnost jejich přečtení. V grafu níže pak vidíte úroveň jednotlivých technik čtení.

**Náš tip!** Pro výkon dítěte je velmi důležitá motivace, zvláště jedná-li se o učivo, které mu moc nejde. Abyste své dítě motivovali, každý týden s ním projděte jeho pokroky. Ukažte mu grafy výsledků v Karaton akademii, vysvětlete mu, co znamenají. Dítě tak dostává informaci, že úsilí, které do procvičování vkládá, nese výsledky.

## 4.3 Odměny

V Karaton akademii najdete také funkci odměn. Rodiče zde mohou nastavit odměny, které jejich dítě na základě výsledků ve hře získá.

Bodový systém je propojený s Karatonem. Za každé správně přečtené slovo získá dítě jeden bod. V příkladu níže vidíme, že přečte-li dítě 300 slov správně, může být vzhůru o hodinu déle nebo body nevyčerpat a šetřit dál, aby za 1000 bodů získalo nové lego.

KARATON ACADEMY

Kinderen

- Karaton Hulp
- Profiel & Licentie
- Afmelden

test testtttt

kind 3

Resultaten Beloningen

**Beloningen**

Beloningen die uw zoon/dochter kan 'kopen' met de verzamelde Leeskrachtpunten.

Leeskrachtpunten: 0

- 1 uur langer opblijven (300 punten)
- Nieuw doos lego (1000 punten)
- Disney Land (5000 punten)

+ Nieuwe beloning maken