

# Boardmaker 7

## Brukerhåndbok

## Brukerhåndbok Boardmaker 7

Versjon 1.0

10/2020

Med enerett.

Copyright © Tobii AB (publ)

Ingen deler av dette dokumentet kan reproduseres, lagres i en database eller deles i noen form eller på noen måte (elektronisk, ved fotokopiering, innspilling eller annet) uten skriftlig tillatelse fra utgiveren.

Den angitte opphavsretten inkluderer ethvert format og alle deler av det opphavsrettslig beskyttede materialet, og informasjon som måtte være tillatt under nåværende gjeldende lov eller heretter vedtatt, inkludert, men ikke begrenset til, materiale som er basert på programvare som vises på skjermen, som skjermbilder, menyer, etc.

Informasjonen i dette dokumentet tilhører Tobii Dynavox. Det er forbudt å gjengi deler av eller hele innholdet uten skriftlig forhåndstillatelse fra Tobii Dynavox.

Produkter som refereres til i dette dokumentet kan være varemerker og/eller registrerte varemerker. Utgiver og forfatter har ikke krav på disse varemerkene.

Alle forholdsregler er tatt ved utarbeidelse av dette dokumentet, og utgiver og forfatter tar ikke ansvar for feil eller mangler, eller for skader som oppstår som resultat av bruk av informasjon i dette dokumentet, eller av bruk av programmer som eventuelt følger med. Utgiver og forfatter skal på ingen måte holdes ansvarlig for profittap eller andre kommersielle skader som oppstår eller påstås å oppstå direkte eller indirekte på grunn av dette dokumentet.

Innholdet kan endres uten varsel.

Gå til nettstedet til Tobii Dynavox på

[www.TobiiDynavox.com](http://www.TobiiDynavox.com) for å få oppdaterte versjoner av dette dokumentet.

### **Kontaktinformasjon:**

Tobii Dynavox AB  
Karlsrovägen 2D  
182 53 Danderyd  
Sverige

+46 8 663 69 90

Tobii Dynavox LLC  
2100 Wharton Street, Suite 400  
Pittsburgh, PA 15203  
USA

+1-800-344-1778

# Innhold

1	Introduksjon .....	6
2	Kom i gang .....	7
2.1	Logg inn .....	7
2.2	Kontrollpanelet .....	7
2.2.1	Kontrollpanel – Nylige .....	7
2.2.2	Kontrollpanel – My Boardmaker .....	7
2.3	Redigering .....	9
2.4	Spill av aktiviteter .....	9
2.4.1	Boardmaker 7 Student Center .....	9
2.4.2	Boardmaker-aktiviteter i Snap Core First .....	10
3	Viktige verktøy og begreper .....	12
3.1	Redigering .....	12
3.2	Verktøylinjen .....	13
3.3	Sider-panelet .....	13
3.4	Aktivitetsinnstillinger .....	14
3.5	Egenskaper-panelet .....	15
3.5.1	Justering .....	15
3.5.2	Skrifttype .....	17
3.5.3	Type .....	18
3.5.4	Innhold .....	18
3.5.5	Bakgrunn .....	21
3.5.6	Stil .....	21
3.5.7	Tilstand .....	21
3.5.8	Avansert .....	22
3.6	Symboler-panelet .....	22
3.7	Programvaremoduser for Boardmaker 7 Editor .....	23
3.8	Aktivetsorganisering .....	23
3.8.1	Opprett en mappe og legg til aktiviteter .....	23
3.8.2	Gi nytt navn til en aktivitet .....	24
3.8.3	Gi nytt navn til en side .....	24
4	Maler .....	25
4.1	Opprett en ny aktivitet .....	25
4.2	Opprett en ny side fra en mal .....	26
4.3	Mitt pensum .....	26
4.3.1	Activities-to-Go .....	26
4.3.2	Core First Kommunikasjonsbok .....	27
5	Åpne filer fra Boardmaker v5 og v6 .....	28
6	Tegn og ordne sideobjekter .....	30
6.1	Sideegenskaper .....	30
6.2	Opprett et rutenett med objekter .....	31
6.3	Flere redigeringsverktøy .....	31
7	Knapper .....	32
7.1	Legg til et symbol på en knapp .....	32
7.2	Standardknapper .....	32
7.2.1	Egenskaper for standardknapper .....	32
7.3	Gruppeknapper .....	33

7.3.1	Opprett en gruppeknapp .....	33
7.3.2	Legg til symboler på en gruppeknapp .....	34
7.3.3	Legg til en etikett på en gruppeknapp .....	34
7.3.4	Endre størrelse og plassering på objekter på en gruppeknapp .....	34
7.3.5	Egenskaper for gruppeknapper .....	35
7.4	Symboliseringsknapper .....	35
7.4.1	Tegn en symboliseringsknapp .....	35
7.4.2	Egenskaper for symboliseringsknapper .....	35
7.4.3	Endre et symboliseringssymbol .....	35
7.5	Ordforslagsknapper .....	36
7.5.1	Tegn en ordforslagsknapp .....	36
7.5.2	Egenskaper for ordforslagsknapper .....	36
7.6	Målnapper .....	36
7.6.1	Tegn en målnapp .....	36
7.6.2	Egenskaper for målnapper .....	36
7.7	Frihåndsknapper .....	37
7.7.1	Tegn en frihåndsknapp .....	37
7.7.2	Egenskaper for frihåndsknapper .....	37
7.8	Hotspots .....	37
7.8.1	Tegn rektangulære hotspots .....	37
7.8.2	Tegn frihånds hotspots .....	37
7.8.3	Egenskaper for hotspots .....	37
7.9	Knappeformer .....	37
7.9.1	Former-verktøyet .....	38
7.9.2	Form-innstillingen – Knappeegenskaper .....	38
<b>8</b>	<b>Symboler .....</b>	<b>39</b>
8.1	Søk etter symboler .....	39
8.1.1	Innstillinger for symbolsøk .....	39
8.2	Symbolegenskaper .....	40
8.3	Angi språk for symbol og etikett .....	40
8.4	Rediger symboler .....	40
<b>9</b>	<b>Etiketter .....</b>	<b>43</b>
9.1	Tegn en etikett .....	43
9.2	Etikettegenskaper .....	43
<b>10</b>	<b>Linjer .....</b>	<b>44</b>
10.1	Linjeegenskaper .....	44
<b>11</b>	<b>Avanserte objekter .....</b>	<b>45</b>
11.1	Meldingsvinduer .....	45
11.1.1	Tegn et meldingsvindu .....	45
11.1.2	Egenskaper for meldingsvindu .....	45
11.2	Videoer .....	46
11.2.1	Opprett et videoobjekt .....	46
11.2.2	Videoegenskaper .....	46
11.3	Gruppebokser .....	46
11.3.1	Egenskaper for gruppebokser .....	46
11.4	Avkrysningsbokser og alternativknapper .....	47
11.4.1	Egenskaper for avkrysningsbokser og alternativknapper .....	47
11.5	Tekstbokser .....	47
11.5.1	Egenskaper for tekstbokser .....	47

11.6	Fanetilpasning-objekter .....	47
11.6.1	Egenskaper for fanetilpasning .....	48
11.7	Skannerekkefølge .....	48
12	Opprett PDF (utskrift) .....	49
13	Teksttype-redigering .....	50
14	Handlinger .....	51
14.1	Legg til handlinger i et objekt .....	51
14.2	Handlingsredigering .....	51
14.3	Handlingskategorier .....	53
14.4	Søk etter handlinger .....	54
15	Aktivitetsegenskaper .....	55
16	Brukerinnstillinger .....	56
17	Tilgangsmåter .....	58
17.1	Enkel berøring .....	58
17.2	Klikk ved berøring .....	58
17.3	Klikk ved slipp .....	58
17.4	Skanning .....	58
17.5	Musedveling .....	59
17.6	Gaze Interaction .....	59
Tillegg A	Handlinger .....	61
Tillegg B	Vanlige ord .....	63

# 1 Introduksjon

Velkommen til Boardmaker 7 Editor, Boardmaker-programvarefamiliens fremtid! Boardmaker 7 Editor, utstyrt med et bredt utvalg av kraftfulle maler, et effektivt nytt brukergrensesnitt, integrering med myBoardmaker.com og mange tidsbesparende verktøy, gir deg det du trenger for å møte elevenes behov, raskt.

- **Lett å lære og bruke** – Boardmaker 7 Editor har et intuitivt, nytt brukergrensesnitt og enkel sidenavigasjon.
- **Opprett engasjerende aktiviteter raskt** – Velg blant hundrevis av effektive og brukervennlige oppstartsmaler for å lage raske løsninger for elevene dine.
- **En ny vri på en gammel favoritt** – Importer tavlene dine fra Boardmaker versjon 5 og 6, og bruk Boardmaker 7 Editor til å redigere, skrive dem ut og dele dem.
- **Sømløs integrering med myBoardmaker.com** – Last ned de nettbaserte filene dine for redigering i Boardmaker 7 Editor.

## 2 Kom i gang

### 2.1 Logg inn

Hvis du har et abonnement velger du **Logg inn** for å skrive inn e-post og passord.

Hvis du har kjøpt en evigvarende lisens velger du **Angi lisensnøkkel** for å skrive inn lisensinformasjonen din.

Velg **Gratis prøveperiode** for å teste før du kjøper!



Visse Distriktsbrukere vil kanskje ikke bli bedt om å logge inn eller oppgi lisensinformasjon.

### 2.2 Kontrollpanelet

Kontrollpanelet er hovedportalen for tilgang til, og oppretting av aktiviteter. Det gir deg tilgang til aktiviteter som er lagret på datamaskinen din og på myBoardmaker.com, i tillegg til knapper for de vanligste Boardmaker 7 Editor-oppgavene:

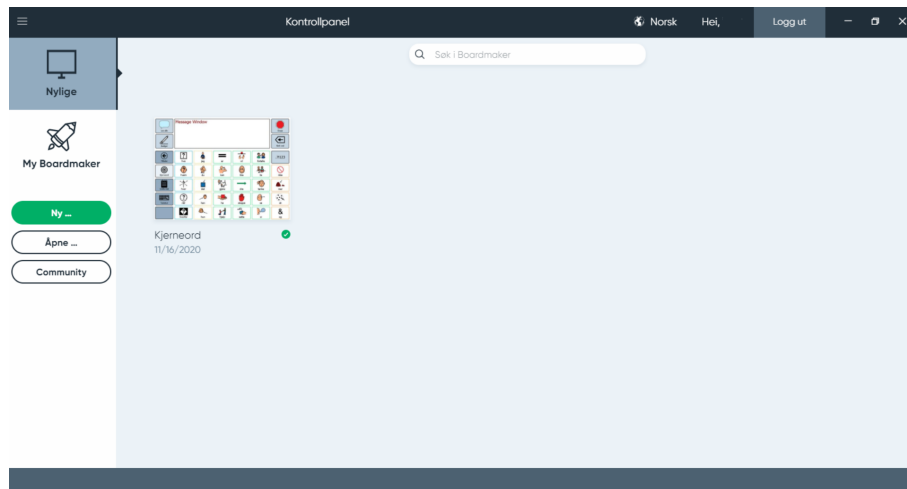
- **Ny ...** – opprett en ny, tom aktivitet, eller en malbasert aktivitet.
- **Åpne ...** – åpne en eksisterende aktivitet som er lagret på datamaskinen din.
- **Community** – Åpner myBoardmaker.com i nettleseren din, der du kan finne aktiviteter delt av andre Community-medlemmer.



Du må være logget inn med myBoardmaker.com-kontoen din for å få tilgang til Community. Du kan registrere deg for en konto helt gratis.

#### 2.2.1 Kontrollpanel – Nylige

Aktivitene som har vært åpnet nylig vises i Nylig-visningen på kontrollpanelet. Plasser markøren over en aktivitet for å få opp valg for Rediger og Spill av.



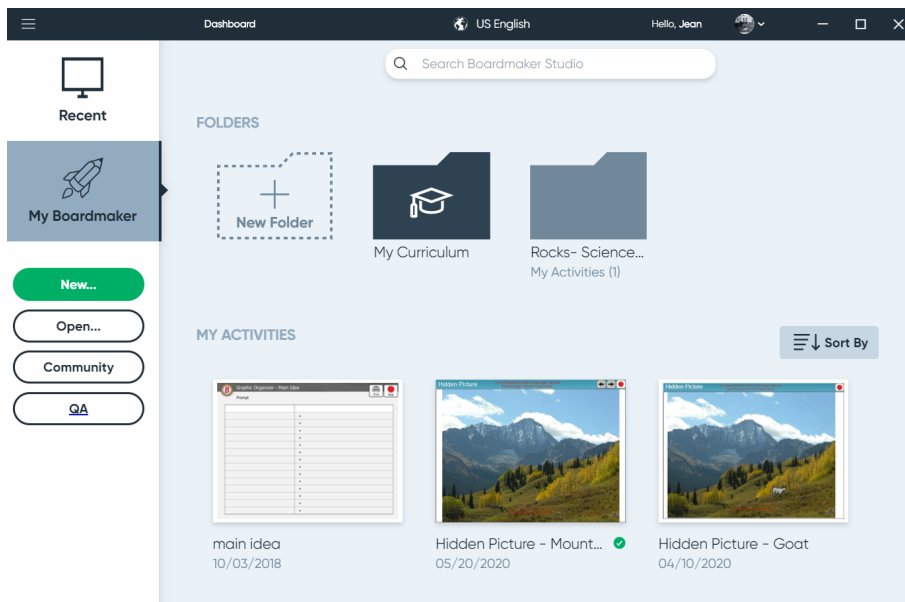
Figur 2.1 Kontrollpanel – Nylige

#### 2.2.2 Kontrollpanel – My Boardmaker

**My Boardmaker** viser aktivitetene som er lagret på myBoardmaker.com og/eller på datamaskinen din. Logg inn med e-postadressen og passordet som er tilknyttet myBoardmaker.com-kontoen din for å få tilgang til nettaktiviteter. Hvis du ikke har en myBoardmaker.com-konto velger du **Opprett konto** for å opprette en gratis konto.





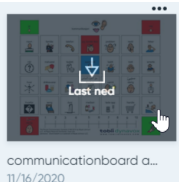
Tobii Dynavox har samlet kontotilgang til alle nettsider og apper, inkludert GoBoardmaker.com, myTobiiDynavox.com, efunding.TobiiDynavox.com, myMessageBanking.com, Boardmaker 7 Student Center, Snap + Core First, Compass, Snap Scene, og ALL. Hvis du har en eksisterende konto på noen av disse Tobii Dynavox-nettsidene eller -appene, kan du bruke den samme e-postadressen og det samme passordet for å få tilgang til myBoardmaker.com.



**Figur 2.2** Kontrollpanel – My Boardmaker

Aktivitetene du finner i *My Boardmaker*-delen av kontrollpanelet er filer som er tilgjengelige på myBoardmaker.com-kontoen din.

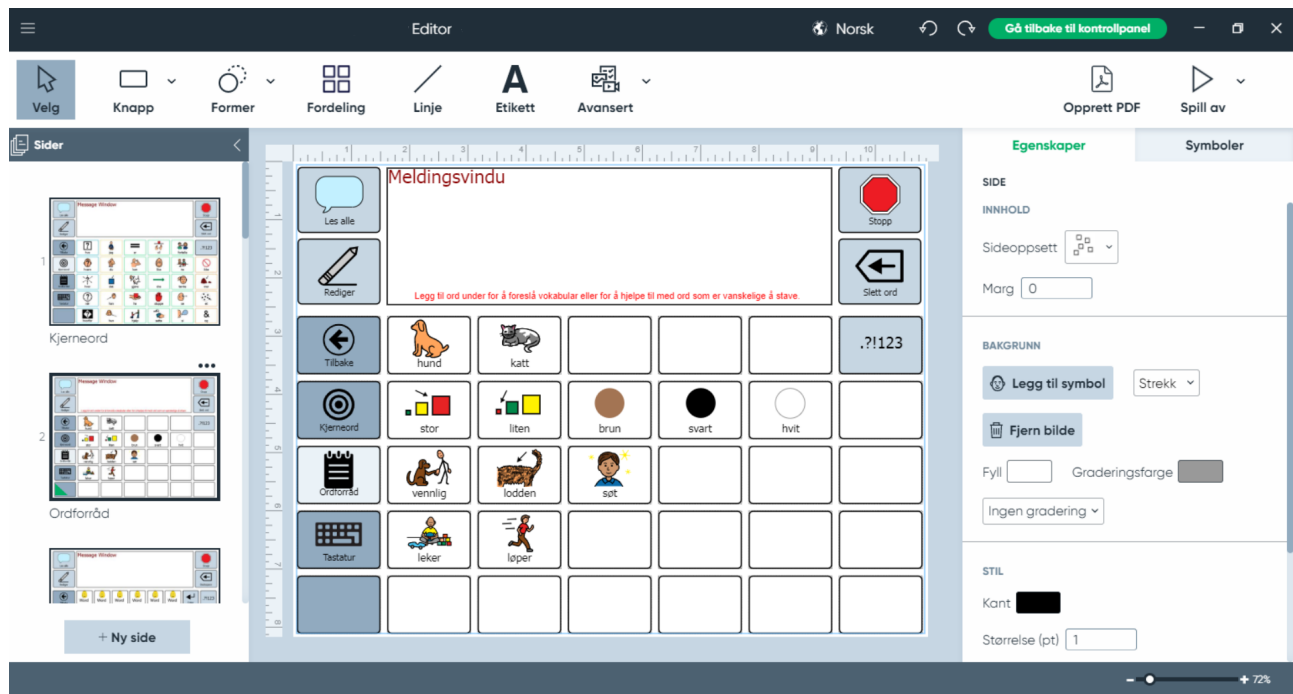
- Mapper som finnes på myBoardmaker.com vises også under Kontrollpanel – My Boardmaker. Velg en mappe for å bla gjennom aktivitetene i den.
- Aktiviteter med ikonet  er tilgjengelige på myBoardmaker.com i tillegg til på datamaskinen din. Disse aktivitetene kan spilles av eller redigeres i Boardmaker 7 Editor når som helst, selv om du ikke er tilkoblet internett. Endringer du gjør i disse filene i Boardmaker 7 Editor synkroniseres med filen på myBoardmaker.com neste gang du er koblet til internett.
- Aktiviteter som ikke har ikonet  ligger kun på myBoardmaker.com, så du kan foreløpig ikke jobbe med dem i Boardmaker 7 Editor eller få tilgang til dem mens du ikke er tilkoblet internett. For å gjøre disse aktivitetene tilgjengelig for avspilling eller redigering i Boardmaker 7 Editor, plasserer du markøren over aktiviteten og velger **Last ned**. Etter en kort konverteringsprosess blir aktiviteten tilgjengelig for avspilling eller redigering.



Du må ha en aktiv internettilkobling og være logget på myBoardmaker.com-kontoen din.



## 2.3 Redigering



I Redigering kan du redigere, forhåndsvise og spille av aktivitetene dine.

## 2.4 Spill av aktiviteter

Forhåndsvisnings- og Avspillingsmodus i Boardmaker 7 Editor er utformet for å teste aktiviteten du redigerer, eller for å presentere gruppeinstruksjoner når du er tilkoblet en interaktiv tavle.

Elever må spille av aktiviteter via appene Boardmaker 7 Student Center eller Snap Core First.



Studentledelse og tildeling av aktiviteter i appen Boardmaker 7 Student Center krever et abonnement.

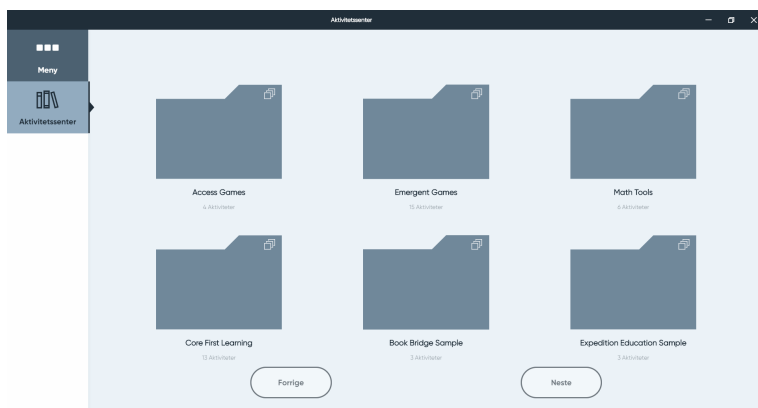
### 2.4.1 Boardmaker 7 Student Center

Appen Boardmaker 7 Student Center er utformet for å gjøre det enkelt for lærere å tildele og spore aktiviteter for elevene deres på nett. Elever får individuell tilgang til sine tildelte aktiviteter, og de kan bruke hvilken som helst enhet som har Boardmaker 7 Student Center-appen installert.

Se brukerveiledningen for Boardmaker 7 Student Center for detaljert informasjon.

- Tilgjengelighet – tilpass elevens tilgangsmåte-innstillinger én gang, og innstillingen er på plass hver gang de logger seg inn i appen.
- Sporing – lærere kan spore elevenes fremgang når de bruker aktiverte måloppnåelsesaktiviteter.
- Lærerverktøy – tildel aktiviteter, generer rapporter og mer med myBoardmaker.com

- Gratis bruk – appen Boardmaker 7 Student Center er gratis å installere og bruke på et ubegrenset antall enheter!



**Figur 2.3** Boardmaker 7 Student Center

## 2.4.2 Boardmaker-aktiviteter i Snap Core First



Vi anbefaler på det sterkeste at alle elever spiller av Boardmaker-aktiviteter i Boardmaker 7 Student Center. Boardmaker 7 Student Center har mange fordeler, inkludert lister for tildelte aktiviteter, sporing av måloppnåelse og overlegen aktivitetsoverensstemmelse.

Elever kan spille av Boardmaker-aktiviteter i Snap Core First. Snap Core First henter Boardmaker-aktiviteter fra mappen Snap-aktiviteter i elevens egen Tobii Dynavox-konto. Hvis du er lærer, og du ønsker å tildele aktiviteter til bruk i Snap Core First, kan du dele aktivitetene til elevens Tobii Dynavox-konto, eller til en gruppe de har tilgang til, og deretter få en forelder eller assistent til å flytte aktivitetene til den riktige mappen for dem.

Se [brukerveiledningen for Snap Core First](#) for detaljer og instruksjoner om avspilling av Boardmaker-aktiviteter i Snap Core First.



Sporing av resultatmålokterte aktiviteter er ikke tilgjengelig i Snap Core First.  
Visse Boardmaker-handlinger fungerer ikke i Snap Core First.

ApplySpeechStyle	Pitch
ChangeWordForm	Print
ChangeWordVariant	PrintMessageWindow
DoEmphasis	PrintProject
DoPitch	Rate
DoRate	SaveText
DoSpell	SaveTextAs
DoVoice	SaveToTextFile
DoVolume	SaveWordList
FileNew	SetAccessMethod
Font	SetBooleanSetting
FontFace	SetNumberSetting
GetMessageFileName	SetStringSetting
InsertImage	SetVoice
InsertPause	SpeechVolume
InsertSoundFile	SpellCheck
InsertSpeechEffect	SpellMode

IsPartOfSpeech  
IsWordInDictionary

LoadText

LoadTextAndSymbolate

LoadTextFromFile

LoadWordList

NewPageFromTemplate

NewSpeechStyle

PerfEvent

SymbolateText

SymbolateWhat

SymbolateWords

SymbolsForWord

SymbolsFromTag

TransformWord

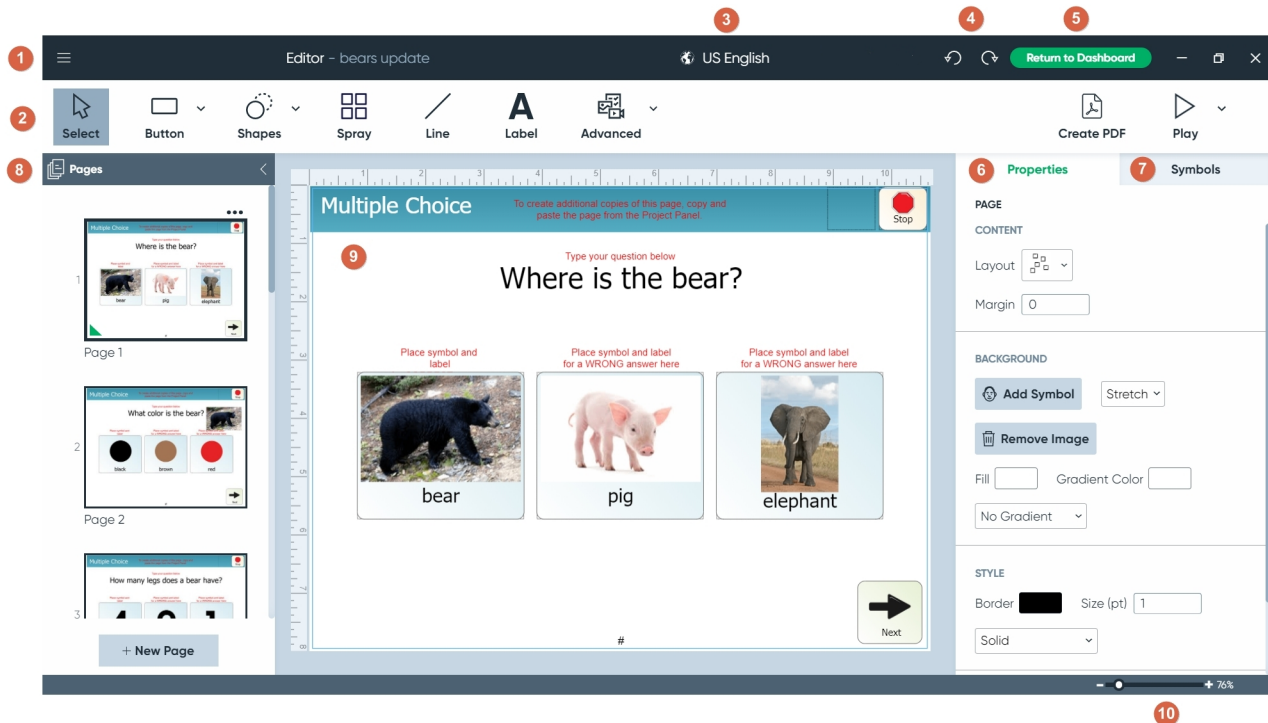
Voice

WordsFromTag

WriteTextToFile

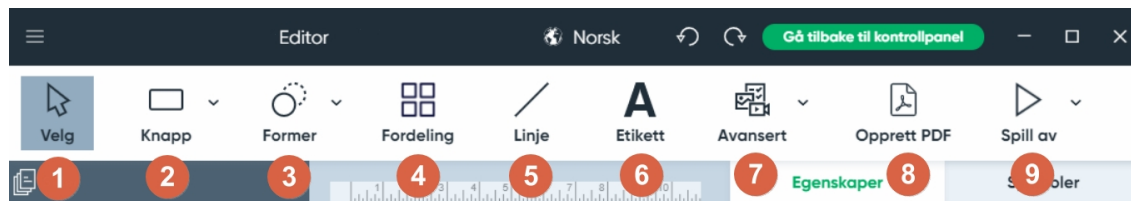
# 3 Viktige verktøy og begreper










## 3.1 Redigering



Navn	Beskrivelse
1	Filmeny Lagre, Åpne, Importer, Brukerinnstillinger, Aktivitetsinnstillinger og -egenskaper, Hjelp og mer.
2	Verktøylinje Inneholder redigerings- og tegneverktøyene i tillegg til Skriv ut og Spill av.
3	Språk Angi programvarespråk.
4	Angre og Gjør om Angre og gjør om den siste endringen som ble gjort i aktiviteten.
5	Gå tilbake til kontrollpanel Lukk gjeldende aktivitet og gå tilbake til kontrollpanelet.
6	Egenskaper-panelet Vis og rediger egenskapene til det/de valgte objektene.
7	Symboler-panelet Søk etter symboler, bilder på nettet, eller bilder lastet opp til Mitt bibliotek-mappen på myBoardmaker.com for å legge dem til i aktiviteten din.
8	Sider-panelet Viser sidene i den gjeldende aktiviteten.
9	Redigeringsområde Området der du oppretter og redigerer siden(e).
10	Forstørrelseskontroll Juster visningen av redigeringsområdet.

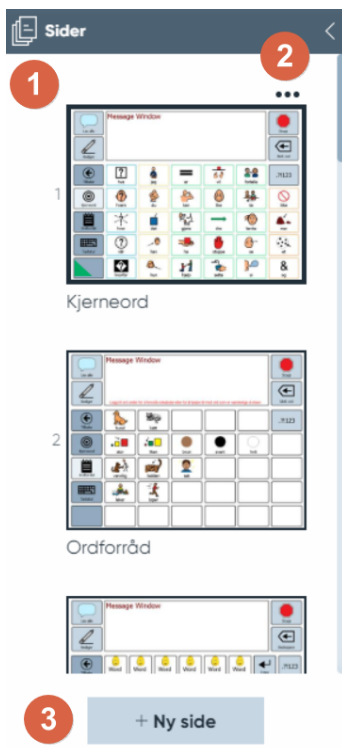
## 3.2 Verktøylinjen




Navn	Beskrivelse
1  Velg/Hurtigvalg	Velg objekter på siden, eller velg selve siden.
2  Knapp	Opprett en knapp. Tilgjengelige knappetyper: Standard, gruppe, ordforslag, mål, symbolisering, hotspot, frihånd, frihånds hotspot
3  Former	Lag knapper i ulike former.
4  Fordeling	Spre ut kopier av et valgt element for å lage et rutenett.
5  Linje	Tegn en horisontal, vertikal eller diagonal linje.
6  Etikett	Opprett en ny tekstetikett.
7  Avansert	Opprett ett av de følgende objektene: Meldingsvindu, video, gruppeboks, avkrysningsboks, alternativknapp, tekstboks, fanetilpasning, skann.
8  Opprett PDF	Lag en PDF av aktiviteten din. PDF-en kan deretter skrives ut.
9  Spill av	Gå inn i Avspillingsmodus for å spille av aktiviteten din fra begynnelsen av, eller Forhåndsvis side for å kun spille av den gjeldende siden.



## 3.3 Sider-panelet

Sider-panelet viser sidene i den gjeldende aktiviteten. (Se avsnitt 3.8 *Aktivitetsorganisering*, side 23)



	Navn	Beskrivelse
1	Sider	Velg en side for å vise den i redigeringsområdet.
2	Sidealternativer	Velg  for å lage en kopi av siden, slette den, eller redigere de delte variablene.
3	Ny side	Legg til en ny side i aktiviteten din. Du kan opprette en tom side, kopiere en side fra en annen aktivitet, eller kopiere en side fra en mal.



Velg venstre-pilen  for å minimere Sider-panelet. Dette gir deg en større visning av siden i redigeringsområdet. For å utvide Sider-panelet velger du høyre-pilen .

### 3.4 Aktivitetsinnstillinger

Noen skjermaktiviteter (interaktive aktiviteter) har aktivitetsinnstillinger som styrer hvordan aktiviteten fungerer. I mange tilfeller tilpasser du og legger til innhold i en aktivitet via Aktivitetsinnstillinger i stedet for å redigere siden. Hvis du har opprettet en interaktiv aktivitet fra en mal, må du sjekke Aktivitetsinnstillingene før du begynner å redigere sidene.



Aktiviteter som bruker Aktivitetsinnstillinger til nøkkelfunksjoner åpner automatisk dialogen Aktivitetsinnstillinger når du åpner aktiviteten i redigering.

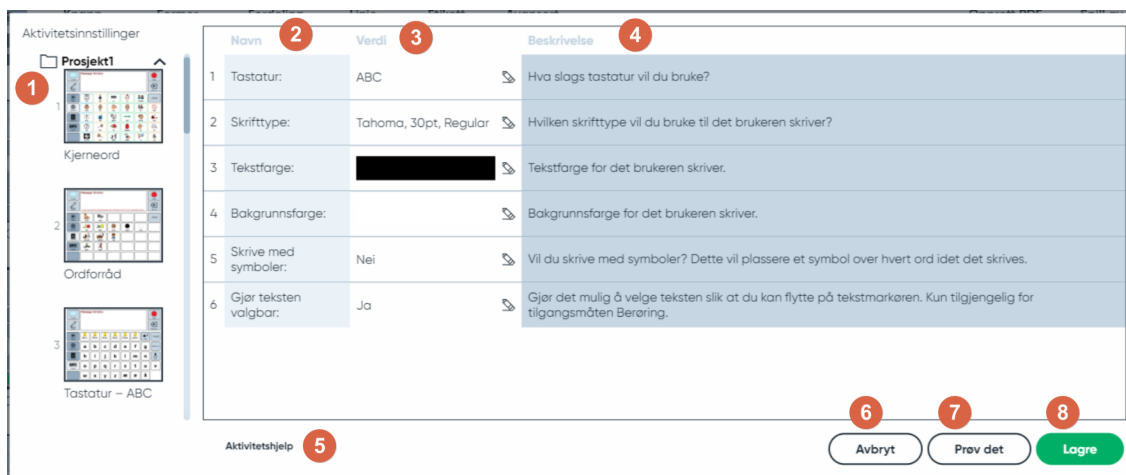
1. Velg **Filmeny > Aktivitetsinnstillinger** for å åpne boksen for *Aktivitetsinnstillinger*.
2. For hver innstilling velger du Verdikolonnen for å angi en verdi.



Det kan være ulike innstillinger for hver side i tillegg til på aktivitetsnivået. Klikk på hver side i Aktivitetspanelet for å vise sideinnstillingene (hvis det er noen).

3. For å teste innstillingene dine i Forhåndsvisningsmodus velger du **Prøv det**.

#### 4. Velg **Lagre** for å lagre endringene og gå tilbake til redigering.



	Navn	Beskrivelse
1	<b>Aktivitetspanel</b>	Viser aktiviteten og sidene. Klikk på aktivitetsnavnet øverst i Aktivitetspanelet for å se innstillingene på aktivitetsnivå. Velg en side for å vise innstillingene for den siden.
2	<b>Navnekolonne</b>	Viser navnet på hver aktivitetsinnstilling.
3	<b>Verdikolonne</b>	Viser gjeldende verdi for hver aktivitetsinnstilling.
4	<b>Beskrivelseskolonne</b>	Viser en beskrivelse av hver aktivitetsinnstilling. Beskrivelsen forteller deg hvordan innstillingen brukes i aktiviteten, slik at du kan tilpasse den riktig.
5	<b>Aktivitetshjelp</b>	Velg denne knappen for å se tips for bruk av denne aktiviteten.
6	<b>Avbryt-knapp</b>	Forkast endringene og gå tilbake til redigering.
7	<b>Prøv det-knapp</b>	Velg denne knappen for å forhåndsvis aktiviteten i Avspillingsmodus for å teste aktivitetsinnstillingene. Når du er ferdig med å teste, og du går ut av Avspillingsmodus, er boksen for Aktivitetsinnstillinger fortsatt åpen i tilfelle du trenger å gjøre justeringer.
8	<b>Lagre-knapp</b>	Velg denne knappen for å lagre endringene og gå tilbake til redigering.

## 3.5 Egenskaper-panelet

Alternativene du finner i *Egenskaper*-panelet brukes for å tilpasse skjermobjekter. Når et objekt (eller selve siden) velges, viser *Egenskaper*-panelet de tilgjengelige egenskapsalternativene for det objektet.



Gruppene i *Egenskaper*-panelet varierer avhengig av det valgte objektet. Nedenfor beskrives vanlige egenskaper som fungerer på samme måte for flere typer objekter. Egenskaper som er unike for hver objekttype beskrives i objekt-avsnittene.

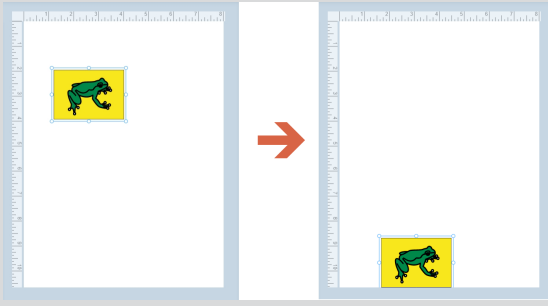
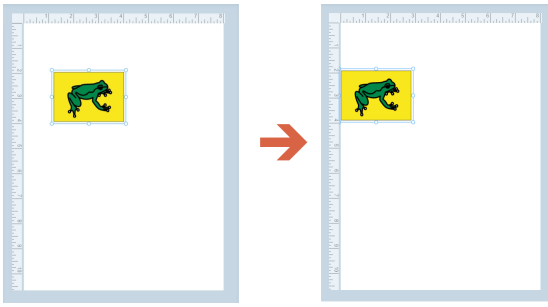
### 3.5.1 Justering

Justeringsegenskapene justerer det/de valgte objektene i forhold til sidens dimensjoner eller i forhold til hverandre. Ett

enkelt valgt objekt justeres i forhold til sidedimensjonene. Når flere objekter velges justeres de i forhold til objektet som ble valgt først.



**Figur 3.1** Justeringsverktøy – Topp, Horisontalt midtstilt, Bunn, Venstre, Vertikalt midtstilt, Høyre, Midtstilt, Juster til rutenett

Verktøy	Ett objekt	Flere objekter – gul knapp valgt først
 Topp		
 Horisontalt midtstilt		
 Bunn		
 Venstre		



Verktøy	Ett objekt	Flere objekter – gul knapp valgt først
 Vertikalt midtstilt		
 Høyre		
 Midtstilt		
 Til rutenett*		

\* Siderutenett må være aktivert. Se avsnitt 16 Brukerinnstillinger

### 3.5.2 Skrifttype

Egenskapene du finner i Skrifttype-delen brukes for å tilpasse teksten på det valgte objektet.

- **Skrifttype** – velg en skrifttype fra menyen.
- **Skriftstørrelse** – velg en skriftstørrelse.
- **Skriftstil** – angi om den valgte teksten skal gjøres fet, kursiv og/eller understreket.
- **Horisontal justering** – juster den gjeldende teksten til venstre, midtstilt eller høyre.
- **Vertikal justering** – juster den gjeldende teksten til topp, midtstilt eller bunn.
- **Skriffarge** – velg en farge, eller angi en Hex- eller RGBA-verdi for den gjeldende teksten.

- **Markeringsfarge** – velg en farge, eller angi en Hex- eller RGBA-verdi for markeringen bak den gjeldende teksten.



**Figur 3.2** Etikett med svart skriftfarge og grønn markeringsfarge.

### 3.5.3 Type

#### Type-egenskaper (kun for knapper)

- Velg en knapptype:
  - *Gruppe* – se avsnitt 7.3 *Gruppeknapper*.
  - *Standard* – se avsnitt 7.2 *Standardknapper*.
  - *Symbolisering* – se avsnitt 7.4 *Symboliseringsknapper*.
  - *Ordforslag* – se avsnitt 7.5 *Ordforslagsknapper*.

### 3.5.4 Innhold



Egenskapene i Innhold-delen av Egenskaper-panelet varierer avhengig av den gjeldende innstillingen i Oppsett-egenskapen, hvis tilgjengelig.

#### Innholdsegenskaper – Knapputformingene Standard og Ordforslag

- **Oppsett** – velg oppsett for symbolet og etiketten: *Etikett øverst, etikett nederst, kun symbol (ingen etikett), etikett venstre, etikett høyre, kun etikett (intet symbol)*.

#### Innholdsegenskaper – Når det valgte oppsettet er Frihånd

- **Oppsett** – frihånd-oppsettet legger ikke til noen automatisk formatering. Objekter kan fordeles fritt.



**Figur 3.3** Frihånd-oppsett

- **Marg** – hvor stort mellomrom, i piksler, det skal være mellom objekter og kanten av siden eller objektet de er inni.

### Innholdsegenskaper – Når det valgte oppsettet er Automidtstill

- **Oppsett** – automidtstill-oppsettet fordeler objekter i rader eller kolonner, midtstilt på siden eller i objektet de er inni.



Figur 3.4 Automidtstill-oppsett

- **Rutenettmarg** – mellomrommet, i piksler, mellom objekter.
- **Sorter etter** – velg å fordele objekter i rader (horisontalt) eller i kolonner (vertikalt).
- **Dynamisk innsetting** – dynamisk innsetting viser en forhåndsvisning av hvor objektene du drar i kommer til å plasseres i oppsettet.
  - *Kun design* – vis dynamisk innsetting i redigering, men ikke i Forhåndsvisnings- eller Avspillingsmodus.
  - *Alltid* – vis dynamisk innsetting i redigering og i Forhåndsvisnings- og Avspillingsmodus.
  - *Aldri* – aldri vis dynamisk innsetting.
- **Marg** – hvor stort mellomrom, i piksler, det skal være mellom objekter og kanten av siden eller objektet de er inni.

### Innholdsegenskaper for side – Når det valgte oppsettet er Automatisk rutenett

- **Oppsett** – oppsettet Automatisk rutenett fordeler objekter i rader eller kolonner, fra øverste venstre hjørne.

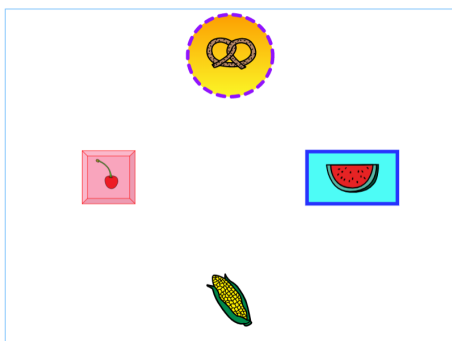


Figur 3.5 Automatisk rutenett-oppsett

- **Rutenettmarg** – mellomrommet, i piksler, mellom objekter.
- **Sorter etter** – velg å fordele objekter i rader (horisontalt) eller i kolonner (vertikalt).
- **Dynamisk innsetting** – dynamisk innsetting viser en forhåndsvisning av hvor objektene du drar i kommer til å plasseres i oppsettet.
  - *Kun design* – vis dynamisk innsetting i redigering, men ikke i Forhåndsvisnings- eller Avspillingsmodus.
  - *Alltid* – vis dynamisk innsetting i redigering og i Forhåndsvisnings- og Avspillingsmodus.
  - *Aldri* – aldri vis dynamisk innsetting.
- **Marg** – hvor stort mellomrom, i piksler, det skal være mellom objekter og kanten av siden eller objektet de er inni.

### Innholdsegenskaper – Når det valgte oppsettet er Automatisk sirkelformet

- **Oppsett** – oppsettet Automatisk sirkelformet fordeler objekter i en sirkel rundt midten av siden eller gruppeobjektet.

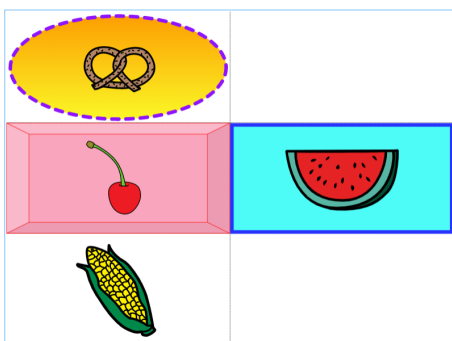


Figur 3.6 Automatisk sirkelformet-oppsett

- **Rutenettmarg** – mellomrommet, i piksler, mellom objekter.
- **Sorter etter** – velg å fordele objekter i rader (horisontalt) eller i kolonner (vertikalt).
- **Dynamisk innsetting** – dynamisk innsetting viser en forhåndsvisning av hvor objektene du drar i kommer til å plasseres i sideoppsettet.
  - *Kun design* – vis dynamisk innsetting i redigering, men ikke i Forhåndsvisnings- eller Avspillingsmodus.
  - *Alltid* – vis dynamisk innsetting i redigering og i Forhåndsvisnings- og Avspillingsmodus.
  - *Aldri* – aldri vis dynamisk innsetting.
- **Marg** – hvor stort mellomrom, i piksler, det skal være mellom objekter og kanten av siden eller objektet de er inni.

### Innholdsegenskaper – Når det valgte oppsettet er Rutenett

- **Oppsett** – rutenett-oppsettet gjør at du kan lage et tilpasset rutenett med et spesifisert antall kolonner og rader. Objekter kan plasseres i hvilken som helst celle i rutenettet.



Figur 3.7 Rutenett-oppsett

- **Rutenettmarg** – mellomrommet, i piksler, mellom objekter.
- **Rutenettkolonner** – antallet kolonner i rutenettet.
- **Rutenettrader** – antallet rader i rutenettet.
- **Innsettingstype** – velg hvordan objekter i rutenettet reagerer når et nytt objekt legges til.
  - *Flytt til høyre* – når et objekt plasseres i en celle som allerede inneholder et objekt flyttes det første objektet én celle til høyre. Flyttesekvensen fortsetter fra venstre til høyre og fra øverst til nederst.
  - *Flytt ned* – når et objekt plasseres i en celle som allerede inneholder et objekt flyttes det første objektet én celle nedover. Flyttesekvensen fortsetter fra øverst til nederst og fra venstre til høyre.
  - *Erstatt* – når et objekt plasseres i en celle som allerede inneholder et objekt erstatter det nye objektet det første objektet.
  - *Kun tom* – et objekt kan kun plasseres i en tom celle.
  - *Bytt ut* – når et objekt plasseres i en celle som allerede inneholder et objekt bytter det nye objektet plass med det første objektet, slik at ingen andre objekter i rutenettet påvirkes.

- **Festetype** – velg hvordan et objekt vises når det plasseres i rutenettet.
  - *Midtstill* – midtstill objektet i cellen uten å endre størrelsen på objektet.
  - *Fyll* – tilpass størrelsen på objektet slik at det fyller cellen.
- **Linjer synlig** – velg når linjene i rutenettet skal være synlige.
  - *Kun design* – vis linjer i redigering, men ikke i Forhåndsvisnings- eller Avspillingsmodus.
  - *Alltid* – vis linjer i redigering og i Forhåndsvisnings- og Avspillingsmodus.
  - *Aldri* – aldri vis rutenettlinjer.
- **Marg** – hvor stort mellomrom, i piksler, det skal være mellom sideobjekter og kanten av siden eller objektet de er inni.

### 3.5.5 Bakgrunn






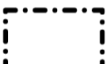

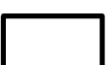
#### Egenskaper for bakgrunn

- **Legg til symbol** – velg et symbol eller bilde å vise som bakgrunn.
- **Oppsett for bakgrunnsymbol** – velg hvordan symbolet vises i bakgrunnen.
  - *Faktisk* – vis symbolet i sin opprinnelige størrelse.
  - *Strekk* – strekk symbolet slik at det fyller sidens eller objektets dimensjoner.
  - *Mosaikk* – gjenta symbolet som en flis over hele sidens eller objektets dimensjoner.
- **Fjern bilde** – fjern symbolet eller bildet fra bakgrunnen.
- **Fyll** – velg bakgrunnsfarge.
- **Gradert farge** – velg en farge for den graderte bakgrunnen.
- **Graderingsstil** – velg en graderingsstil for bakgrunnen.

### 3.5.6 Stil

- **Kantlinjefarge** – velg en farge, eller angi en Hex- eller RGBA-verdi for kantlinjen.
- **Kantlinjetykkelse** – angi en numerisk punktverdi for tykkelsen på kantlinjen.
- **Kantlinjestil** – velg en kantlinjestil.

Tabell 3.1 Kantlinjestiler

	Heltrukket		Rund prikk
	Firkantet prikk		Rund strek
	Firkantet strek		Rund strek-prikk
	Firkantet strek-prikk		Rund

### 3.5.7 Tilstand

- **Deaktivert** – et deaktivert objekt er synlig, men ikke valgbart i Forhåndsvisnings- og Avspillingsmodus. Det kan kjenne det igjen ved det grå fargeoverlegget.
- **Skjult** – et skjult objekt er ikke synlig eller valgbart i Forhåndsvisnings- og Avspillingsmodus.
- **Valgbart** – når et objekt er markert som «Ikke valgbart» ser det visuelt sett vanlig ut, men det kan ikke velges i Forhåndsvisnings- og Avspillingsmodus.

- **Låst** – et låst objekt er ikke valgbart med venstreklikk i redigering. Dette beskytter knappen fra å bli flyttet eller redigert ved en feiltakelse. For å låse opp og redigere et låst objekt høyreklikker du på knappen i redigering og velger Lås opp fra menyen.



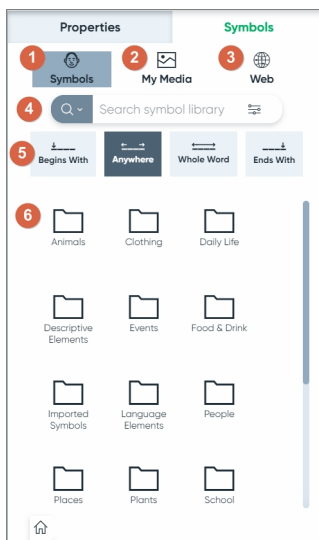
Et låst objekt følger ikke oppsettreglene til det overordnede objektet. For eksempel, hvis en låst knapp er i en gruppeknapp med et annet oppsett enn frihånd, forblir den låste knappen i sin opprinnelige posisjon når andre objekter legges til i gruppeknappen.





### 3.5.8 Avansert

- **Objektnavn** – objektnavnet er en unik egenskap som identifiserer objektet for programmeringsformål. Programvaren navngir hvert objekt automatisk, men det kan hende du synes det er lettere å endre navnet til noe du lett kan kjenne igjen.
- **Dratype** – bruk Dratype-menyen til å velge om knappen skal kunne flyttes til en ny posisjon i Forhåndsvisnings- og Avspillingsmodus.
  - *Ingen* – objektet kan ikke flyttes.
  - *Flytt* – objektet kan flyttes.
  - *Kopier* – objektet lager en kopi av seg selv, som kan flyttes til en ny posisjon.
- **Er mål** – når denne er aktivert angis det gjeldende objektet som et mål som godtar andre sideobjekter som dras eller kopieres inn i det i Forhåndsvisnings- og Avspillingsmodus. Når den er deaktivert smetter objekter som dras eller kopieres inn i det tilbake til sin opprinnelige posisjon i Forhåndsvisnings- og Avspillingsmodus.
- **Målskanning** – ved bruk av andre tilgangsmåter enn Enkel berøring, kan du angi hvordan skanningsmarkeringen skal oppføre seg.
  - *Skann* – marker hele gruppeknappen som ett enkelt mål. Det drabare objektet som flyttes inn i Målknappen plasseres i den neste tilgjengelige posisjonen slik det er definert av oppsettet i målknappen.
  - *Skann og plasser* – flytt markeringen inn i Målknappen til en spesifikk posisjon slik det er definert av oppsettet i målknappen.
  - *Deaktivert* – skanningsmarkeringen passerer Målknappen.
- **Auditiv tilbakemelding** – en auditiv tilbakemelding er en kort melding som leses opp for å identifisere et objekt når markøren eller skanningsmarkeringen beveger seg over objektet. Skriv i tekstfeltet for Auditiv tilbakemelding for å angi teksten for den auditive tilbakemeldingen.
- **Handlinger** – velg å åpne Handlingsredigering, der du kan se, legge til og redigere handlingene som er tildelt det gjeldende objektet. Se avsnitt 14 *Handlinger*.

## 3.6 Symboler-panelet

Bruk Symboler-panelet for å finne og legge til symboler og bilder i aktiviteten.



Navn	Beskrivelse
1	<p><b>Symbolsøk</b> Skriv i tekstfeltet for å søke etter et symbol. Du kan også bla gjennom symboler etter kategori ved å klikke på mappene.</p>
2	<p><b>Mitt bibliotek</b> Hent bildene som er lagret i Mitt bibliotek-delen av din myBoardmaker.com-konto.</p> <p> Mitt bibliotek er ikke tilgjengelige for gratis Community-kontoer. Du trenger en internettilkobling for å få tilgang til Mitt bibliotek.</p>
3	<p><b>Nett</b> Søk på nettet etter bilder som matcher nøkkelordet(/-ene) du taster inn i søketekstfeltet.</p> <p> Du trenger en internettilkobling for å søke på nettet.</p>
4	<p><b>Søkefelt</b> Tast inn søkeord i tekstfeltet. Bruk knappene nedenfor (valgfrie) for å spesifisere hvilke deler av ordet du vil søke i (Begynner på, Hvor som helst, Hele ordet, Sluttes på).</p> <p>Velg  Søketype for å velge Normal, Rimer på, Mønster eller Høres ut som.</p> <p>Velg  Filtre for å spesifisere farger eller svart-hvitt, og for å endre søkespråket.</p>
5	<p><b>Innstillinger for etikettsøk</b> Velg hvor i symboletikettene du ønsker å søke:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Begynner på</b> – søk kun i den første delen av etiketten.</li> <li>• <b>Hvor som helst</b> – søk i alle deler av etiketten.</li> <li>• <b>Hele ordet</b> – søk kun etter hele ordet, eksakt slik du tastet det inn.</li> <li>• <b>Sluttes på</b> – søk kun i den siste delen av etiketten.</li> </ul>
6	<p><b>Søkeresultater</b> Resultatene av søket ditt vises her. Du kan også bruke mappene i dette området til å bla i symboler etter kategori.</p>

## 3.7 Programvaremoduser for Boardmaker 7 Editor

Moduser for Boardmaker 7 Editor:

- **Kontrollpanel** – søk i aktivitetene og malene dine.
- **Redigering** – rediger aktiviteter ved å legge til innhold i sider.
- **Spill av** – se aktivitetene dine slik elevene dine kommer til å se dem. Aktiviteten spilles av fra første side (ikke nødvendigvis den siden som er åpen i redigering).
- **Forhåndsvis side** – spill av den gjeldende siden, slik at du kan se den slik eleven din kommer til å se den.



Når du er i Avspillings- eller Forhåndsvisningsmodus bruker du **Stopp**-knappen eller <Esc>-tasten på tastaturet ditt for å komme tilbake til redigering.

Boardmaker 7 Editor er utformet for bruk til oppretting og redigering av aktiviteter. Elever må spille av de interaktive Boardmaker-aktivitetene du lager i Boardmaker 7 Student Center.

## 3.8 Aktivitetsorganisering

- **Mapper** brukes for å organisere aktivitetene dine. Opprett mapper direkte i My Boardmaker-området av kontrollpanelet, eller på myBoardmaker.com.
- **Aktiviteter** er filer som inneholder sider som brukes sammen. Du kan tenke på en aktivitet som en bok som består av flere sider.
- **Sider** er som sidene i en bok – de inneholder innholdet som brukere skal lese (eller samhandle med). Dette innholdet består av objekter slik som knapper, meldingsvinduer, symboler, og så videre.

### 3.8.1 Opprett en mappe og legg til aktiviteter

1. Gå til **My Boardmaker**-delen av kontrollpanelet.

2. Velg **Ny mappe**.
3. Skriv inn et navn på den nye mappen.
4. Velg **Opprett**.
5. Klikk og dra aktiviteter inn i mappen.



Når du lagrer en nylig opprettet aktivitet kan du velge mappen den skal lagres i.

### 3.8.2 Gi nytt navn til en aktivitet

1. Gå til **My Boardmaker**-delen av kontrollpanelet.
2. Plasser markøren over aktiviteten du ønsker å gi et nytt navn.
3. Velg ikonet med tre prikker.
4. Velg **Gi nytt navn**.
5. Skriv inn det nye navnet.
6. Velg **Gi nytt navn**.

### 3.8.3 Gi nytt navn til en side

1. Åpne aktiviteten i redigering.
2. Klikk på sidenavnet i Sider-panelet på venstre side av skjermen.
3. Bruk tastaturtastene til å slette det eksisterende sidenavnet, og skriv inn det nye navnet.
4. Klikk hvor som helst utenfor sidenavnet for å lagre endringene.



# 4 Maler

Maler gir deg rammeverket til å opprette egne aktiviteter. Malene er utformet slik at du raskt og enkelt kan fylle dem med ditt eget innhold. Noen maler har også en Prøveversjon som er forhåndsutfyllt med innhold du kan bruke med én gang eller redigere etter behov.

Når du oppretter en ny aktivitet eller side basert på en mal, blir malsiden(e) kopiert inn i den nye aktiviteten/siden, og så kan du tilpasse innholdet slik du ønsker.


Det finnes maler for følgende typer aktiviteter:

- **Kunst og kreativitet** – utvikle kreativitet og kunstnerisk uttrykk
- **Bøker og presentasjoner** – utvikle leseferdigheter og presenter ny informasjon.
- **Kalendere** – gå gjennom kommende hendelser og utvikle matematiske og tidsbaserte ferdigheter.
- **Klasseromsrutiner** – maler for daglig oppmøte og innlogging for elever.
- **Enhetsoverlegg** – lag overlegg for mange ulike typer digitaliserte kommunikasjonsenheter.
- **Utforsk** – utforsk ny informasjon, bilder og symboler gjennom aktiviteter uten feiltrinn.
- **Flashcards** – utvikle og mestre ordforråd.
- **Spill** – forsterk konsepter og kunnskap i morsomme og engasjerende formater.
- **Grafiske organisatorer** – lag sykluser, listekart, storyboards, trær og nettverk for å demonstrere visuelle relasjoner.
- **Betegnelser** – sett navn på deler av en helhet.
- **Hører sammen** – finn ord som hører sammen med relaterte bilder eller elementer.
- **Matematikk** – utvikle matematiske ferdigheter på områder som telling, mønstre, penger og grafer.
- **Spørsmål og svar** – forsterk og vurder kunnskap på et gitt område.
- **Sekvenser** – sett elementer i riktig rekkefølge.
- **Sortering** – sorter elementer i to, tre eller fire grupper.
- **Visuelle timeplaner** – introduser og gjennomgå daglige hendelser og planlagte overganger.
- **Ordstudie** – utvikle kunnskap om bokstaver og bokstavlyder, og forståelse for hvordan grupper med bokstaver og lyder danner ord.
- **Skriving** – utvikle tidlige ferdigheter innen komposisjon og syntaks.



Mange av de skjermbaserte, interaktive malene kan også spore elevenes måloppnåelse og rapportere om resultater når aktivitetene brukes av elever som er tilknyttet et abonnement på myBoardmaker.com. Disse



resultatmålbaserte malene indikeres med et -ikon. For å bruke måloppnåelsesfunksjonen må aktiviteten tildeles eleven, og deretter spilles av av eleven i .

## 4.1 Opprett en ny aktivitet

1. Fra kontrollpanelet velger du **Ny ...**. Vinduet *Ny aktivitet* åpnes.
2. Velg en malkategori på venstre side av skjermen for å se de tilgjengelige malene av den typen. For Activities-to-Go, velg **Utskriftsvennlige**, og deretter **Activities to Go**.

Velg et tema og et undertema for å begrense søket, om aktuelt.

3. Velg en mal.



Valgfritt: Velg knappen **Favoritt** i bunnen av skjermen for å legge til den valgte malen i Favoritter-kategorien. Gå til kategorien **Favoritter** når som helst for å raskt finne igjen favorittmalene dine.

4. Velg **Opprett** (bruk den tomme malen) eller **Opprett fra prøveversjon** (bruk den forhåndsutfylte prøvemalen) for å opprette aktiviteten. Sidene som er inkludert i malen legges til i aktiviteten, og vises i *Sider*-panelet.



Kom i gang med å tilpasse og legge til innhold i den nye malbaserte aktiviteten ved bruk av Aktivitetsinnstillinger og/eller Rediger på stedet. Se avsnitt 3.4 *Aktivitetsinnstillinger* og 7.1 *Legg til et symbol på en knapp*.

## 4.2 Opprett en ny side fra en mal

Velg å legge til en spesifikk side fra en mal i aktiviteten din.

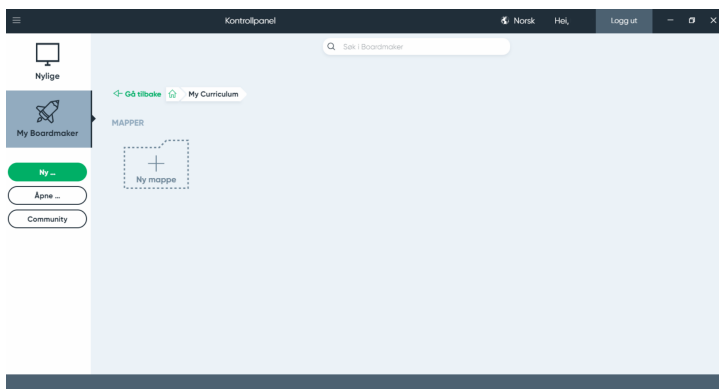
1. Åpne aktiviteten i Redigering.
2. I **Sider**-panelet velger du **+ Ny side**.
3. I den flytende verktøylinjen velger du **Ny side fra mal**.
4. Velg en mal fra listen over maler.
5. Velg **Velg**.
6. Velg en side fra malen, som skal kopieres til aktiviteten din.
7. Velg **Velg**.

## 4.3 Mitt pensum



Komplette pensumsett er per i dag tilgjengelig på engelsk (USA) og engelsk (Storbritannia). På andre språk er det kun prøvetemaet Planter, fra Activities-to-Go, som er tilgjengelig.

Mitt pensum-mappen er der du finner vårt ekspertutformede pensum: Activities-to-Go og Core First Kommunikasjonsbok. Når du legger til aktiviteter i Mitt pensum blir aktivitetene lastet ned slik at de er tilgjengelige i Boardmaker 7 Editor for redigering, utskrift eller avspilling, selv uten internettilkobling.



### Legg til aktiviteter i Mitt pensum

1. Fra kontrollpanelet velger du **My Boardmaker**.
2. Velg **Mitt pensum**.



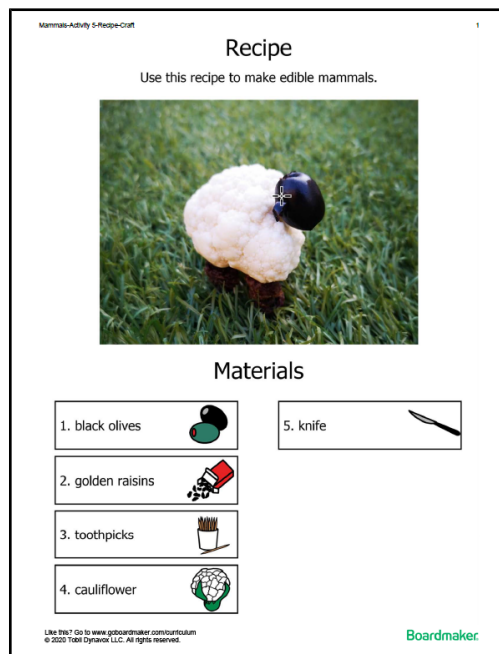
3. Velg **Legg til pensum**.
4. Velg et **Pensum**.
5. Naviger gjennom mappene frem til du finner aktiviteter du ønsker å legge til i Mitt pensum.
6. Velg **Legg til enhet i mitt pensum** for å legge til alle aktivitetene i den gjeldende mappen. Visse mapper lar deg velge en spesifikk aktivitet og legge den til individuelt.
7. Bla til en annen mappe for å fortsette å legge til ting i Mitt pensum, eller velg **Lukk** for å avslutte.

### 4.3.1 Activities-to-Go

Activities-to-Go gir temaspesifikt pensum for elever med spesielle behov i klassetrinn fra barnehage til 2VGS, inkludert for de som trenger ASK for å klare seg. Det fokuserer på de mest vanlige livsferdighetene, samt temaer fra realfag og samfunnsfag, med mål om å hjelpe elevene med å utvikle kunnskap og ordforråd. Med lærerguides og enhetsbaserte aktiviteter kan du tilby variert instruksjon om et vanlig tema, takket være de ulike nivåene vi tilbyr. Best av alt, Activities-to-Go er utformet for å kunne redigeres, slik at du enkelt kan tilpasse dem med Boardmaker 7 Editor.



Eksempelside fra en Activities-to-Go-bok

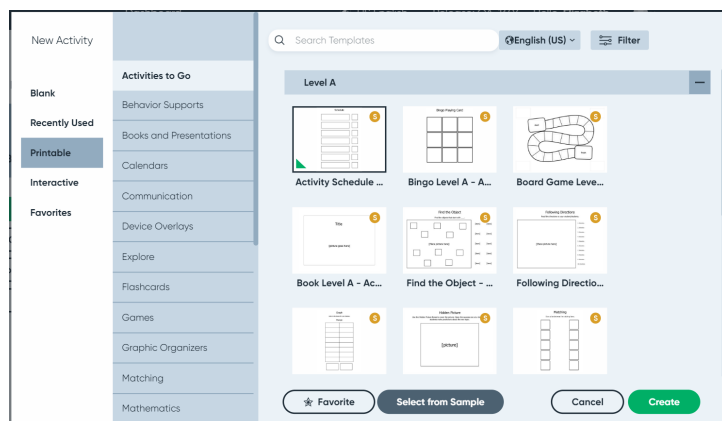


Eksempelside fra en formingsaktivitet fra Activities-to-Go

Hver Activities-to-Go-enhet inkluderer følgende:

- En lærerguide som forklarer hovedmålet, identifiserer målvokabular og gir ideer til forbedring av instruksjon og støtte av kommunikasjon.
- Engasjerende og nivåtilpassede utskriftsvennlige aktiviteter som leker, kommunikasjonstavler, skriveaktiviteter, spørreleker og mer.

Activities-to-Go i Mitt pensum-mappen er komplette og klare til bruk. Du kan laste dem ned og skrive dem ut som de er, eller redigere dem først. Activities-to-Go-maler er tilgjengelige under Maler, slik at du kan bruke dem som utgangspunkt når du lager dine egne aktiviteter. Bare følg trinnene i avsnitt 4.1 *Opprett en ny aktivitet* for å opprette en ny aktivitet fra en Activities-to-Go-mal.



Figur 4.1 Activities-to-Go-maler

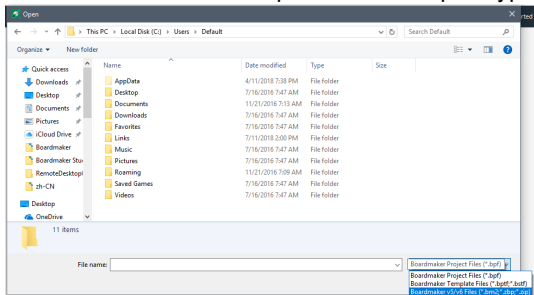
### 4.3.2 Core First Kommunikasjonsbok

Core First Kommunikasjonsbok er en utskriftsvennlig, faneinndelt kommunikasjonsbok som gjenspeiler vokabularet i appen Snap Core First. Den inkluderer en kjerneside, Ordlister, Hurtigord, tastatur og temaer. Den er tilgjengelig i rutenettstørrelsene 6x6 og 7x9. Instruksjoner for montering av boken finner du på den første siden av filen.

# 5 Åpne filer fra Boardmaker v5 og v6

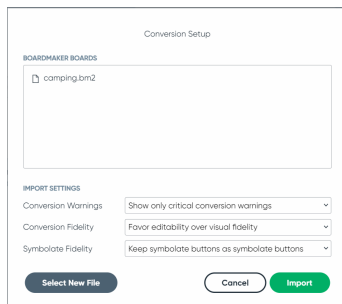
Du kan importere tavler, tavlepakker og .zip-filer som ble opprettet i Boardmaker versjon 5 og høyere. Når de først er importert er disse filene tilgjengelige for redigering, utskrift og avspilling.

1. Velg knappen **Åpne ...** fra kontrollpanelet.
2. I filutforskervinduet som åpnes klikker du på filtypevelgeren og velger den filtypen du ser etter.



3. Naviger til katalogen som inneholder den ønskede filen.
4. Velg den .bm2-, .zbp-, eller .zip-filen du ønsker å importere.
5. Velg **Åpne**.

Boksen med *Boardmaker konverteringsoppsett* åpnes.



Velg **Velg ny fil** for å gå tilbake til filmappen og velge en annen fil.

6. (Valgfritt), velg Konverteringsadvarsler, Overensstemmelse i konvertering og Overensstemmelse i symbolisering fra nedtrekksmenyene.
7. Velg **Importer**. Aktiviteten lagres som en ny Boardmaker 7 Editor-aktivitetsfil, og åpnes i Redigering.



Dersom du har valgt **Vis alle konverteringsadvarsler** i Konverteringsoppsett-dialogen, vil Konverteringsadvarsel-dialogen åpnes, gi beskjed om at filene har blitt konvertert og liste opp eventuelle uoverensstemmelser i konverteringsprosessen. Velg **OK** for å lukke Konverteringsadvarsel-dialogen.

Visse handlinger fra de eldre versjonene støttes ikke i Boardmaker 7 Editor:

- Access Method
- Cancel Speech
- Hibernate
- Infrared actions
- Lock Board
- Normal Volume Down
- Normal Volume Up
- Pause Speech
- Preview Text
- Preview Volume Up
- Preview Volume Down
- Quick Record
- Read Variables
- Read With Highlighting (Both)
- Rest Toggle
- Restart
- Scan Next
- Scan Sequence
- Set Brightness
- Set Label Live
- Shutdown
- Speak File
- Stopwatch
- svButtonHasText
- svTimer
- Use Loud Settings
- Use Soft Settings
- Voice 1
- Voice 2
- Voice 3
- Voice 4
- Write Text To File
- Write Variables

# 6 Tegn og ordne sideobjekter

## Tegn et objekt:

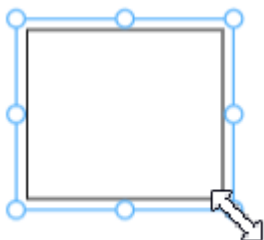
1. Velg verktøyet for det objektet du vil tegne. Se avsnitt 3.2 *Verktøylinjen* for å lære mer om objektverktøyene i verktøylinjen.
2. Flytt markøren inn i redigeringsområdet der du ønsker å plassere objektet.
3. Klikk og dra diagonalt. (For å tegne et kvadrat holder du inne **Shift**-tasten mens du drar.)



Du kan også legge til et objekt på en side ved å klikke på verktøyet og deretter dra det inn på siden, eller ved å velge et verktøy og deretter klikke på siden.

## For å endre størrelsen på objektet:

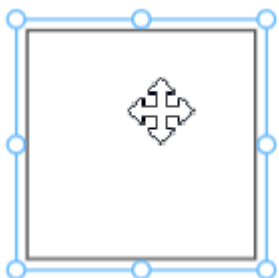
- a. Velg objektet.
- b. Flytt markøren over en av sirklene som vises på kanten eller i hjørnet av objektet (en dobbel pil vises).



- c. Klikk og dra til objektet er i ønsket størrelse.

## For å flytte på objektet.

- a. Velg objektet.
- b. Dra det til hvilken som helst posisjon i redigeringsområdet.



4. Bruk Egenskaper-panelet for å tilpasse objektets utseende, programmering og adferd. Alternativene i Egenskaper-panelet varierer avhengig av hvilken type objekt du har tegnet. For informasjon om Egenskaper-panelet, se avsnitt 3.5 *Egenskaper-panelet*.

## 6.1 Sideegenskaper

Siden er i seg selv et objekt med sine egne egenskaper. Eksperimenter med ulike oppsett, farger og bakgrunner for å lage iøynefallende aktiviteter!



For informasjon om Sideegenskaper, se avsnitt 3.5 *Egenskaper-panelet*.

## 6.2 Opprett et rutenett med objekter



Du kan lage et rutenett med identiske objekter ved å bruke  **Fordeling**-verktøyet.

1. Velg **Fordeling**-verktøyet i verktøylinjen.
2. Plasser markøren over objektet du ønsker å lage flere av.
3. Klikk og dra for å lage et rutenett med identiske objekter.
4. Slipp når du har laget ønsket antall objekter.



Hvis du har tildelt egenskaper til det originale objektet (symbol, stil, handlinger, osv.), blir også disse kopiert til de andre objektene i rutenettet.

## 6.3 Flere redigeringsverktøy

Høyreklikk-menyen inneholder mange verktøy som hjelper deg med å finjustere objektene på siden.



Alternativene i høyreklikk-menyen varierer avhengig av det valgte objektet.

### Elementer i høyreklikk-menyen

- **Verktøy** – valg, fordeling, skannerekkefølge, og sidevisningsverktøy:
  - *Velgeverktøy* –
  - *Hurtigvelgerverktøy* –
  - *Rektangulær fordeling* – «sprayer» kopier av det/de valgte objektene i et rektangulært rutenett-oppsett.
  - *Sirkulær fordeling* – «sprayer» kopier av de/de valgte objektene i en sirkelformet fordeling.
  - *Skannerekkefølge-verktøy* – bruk Skannerekkefølge-verktøyet for å definere rekkefølgen objektene skal skannes i. For mer informasjon, se 11.7 *Skannerekkefølge*.
  - *Faktisk størrelse* – endre forstørrelsen av siden for å vise den i faktisk størrelse.
  - *Tilpass til skjerm* – endre forstørrelsen slik at hele siden passer i vinduet.
- **Rediger handlinger** – redigerer handlingene for det valgte objektet. For mer informasjon, se 14 *Handlinger*
- **Velg innhold** – velg innholdet i det valgte objektet.
- **Fjern innhold** – fjerner alt innhold fra det valgte objektet.
- **Velg overordnet** – velg det overordnede objektet for det valgte objektet.
- **Angre** – angre den siste endringen.
- **Gjør om** – gjør om igjen den siste endringen som ble angret.
- **Slett** – fjerner det valgte objektet.
- **Klipp ut** – fjerner det valgte objektet og lagrer det på utklippstavlen slik at det kan limes inn et annet sted.
- **Kopier** – kopierer det valgte objektet til utklippstavlen.
- **Lim inn** – limer inn det utklippte eller kopierte objektet fra utklippstavlen.
- **Kopier stil** – kopierer form-, farge- og kantlinjeverdier.
- **Lim inn stil** – limer inn de kopierte stilverdiene på det valgte objektet.
- **Flytt fremst** – flytter det valgte objektet til foran alle overlappende objekter.
- **Flytt bakerst** – flytter det valgte objektet til bak alle overlappende objekter.
- **Lås** – låser det valgte objektet slik at det beskyttes mot utilsiktet redigering.
- **Juster** – for å lære mer om justering, se avsnitt
- **Midtstill** – midtstill objektet.
  - *Horisontalt* – midtstiller objektet på den horisontale akse.
  - *Vertikalt* – midtstiller objektet på den vertikale akse.
  - *Begge* – midtstiller objektet på både den horisontale og den vertikale akse.
- **Størrelse** – endre størrelsen på objektet:
  - *Full bredde* – endrer størrelsen til den maksimale bredden som er mulig på siden.
  - *Full høyde* – endrer størrelsen til den maksimale høyden som er mulig på siden.
  - *Full størrelse* – endrer størrelsen til den maksimale bredden og høyden som er mulig på siden.
  - *Til rutenett* – endrer størrelsen slik at den passer inn i rutenettet.

# 7 Knapper

Velg pilen ved siden av Knappverktøyet  for å opprette én av de følgende knappetyperne:

- **Standardknapp** – dette er de grunnleggende byggeklossene, som kan inneholde et symbol, en etikett, og handlinger.
- **Gruppeknapp** – kan inneholde flere symboler eller andre objekter.
- **Ordforslagsknapp** – denne knappen forventer brukerens ordvalg idet de skriver i meldingsvinduet.
- **Målnapp** – en gruppeknapp som har blitt forhånds konfigurert som mål for en knapp som kan dras.
- **Symboliseringsknapp** – ordene på en symboliseringsknapp blir automatisk symbolisert. Teksten på Symboliseringsknappen skrives inn i Redigeringsmodus, og er skrivebeskyttet i Avspillings- og Forhåndsvisningsmodus.



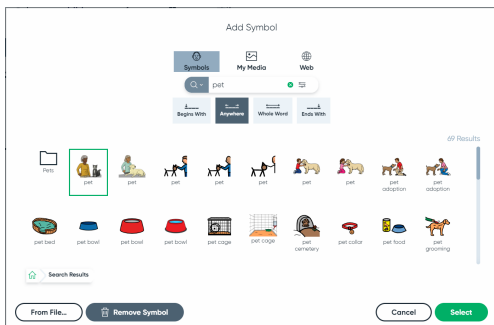
For symbolisert tekst som kan redigeres i Avspillings- og Forhåndsvisningsmodus bruker du et symbolisert meldingsvindu.

- **Hotspot** – en usynlig knapp som vanligvis plasseres over bilder eller visse områder for å gjøre dem interaktive.
- **Frihåndsknapp** – tegn en knapp med valgfri form.
- **Frihånds hotspot** – tegn en hotspot med valgfri form.

## 7.1 Legg til et symbol på en knapp

Bare skriv en etikett og velg et symbol – så enkelt er det!

1. Tegn en standard- eller frihåndsknapp i redigeringsområdet.
2. Mens knappen er valgt skriver du inn den ønskede etiketten. Etiketten vises på knappen.
3. Når du er ferdig med å skrive etiketten trykker du på **Enter**-tasten på tastaturet. Vinduet *Legg til symbol* åpnes.



Symboler som matcher teksten du skrev inn vises.

4. Velg det ønskede symbolet.
5. Velg **Velg**. Symbolet og etiketten vises på knappen.

## 7.2 Standardknapper

Standardknapper er de mest brukte objektene i Boardmaker. Hver standardknapp kan inneholde en SmartSym (symbol og etikett), og kan tilpasses i høy grad når det kommer til utseende og funksjon ved hjelp av Egenskaper-panelet.

### 7.2.1 Egenskaper for standardknapper

- **Rediger symbol** – se avsnitt 8.4 *Rediger symboler*.
- **Rediger tekst** – se avsnitt 13 *Teksttype-redigering*.



For informasjon om resten av egenskapene for standardknapper, se avsnitt 3.5 *Egenskaper-panelet*.

## 7.3 Gruppeknapper

En gruppeknapp er en knapp du kan plassere andre objekter i – den fungerer som en «beholder» for andre objekter. Du kan plassere flere symboler (SmartSyms) i en gruppeknapp, legge til en etikett (eller etiketter), og fordele objektene i gruppen akkurat slik du ønsker.





**Figur 7.1** Gruppeknapp (rutenettoppsett) med to knapper, en etikett og en SmartSym.

Når objekter plasseres i en gruppeknapp beholder de sine opprinnelige egenskaper, slik at du kan endre størrelse eller flytte på (eller programmere) hvert objekt i gruppeknappen individuelt uten å påvirke egenskapene til den overordnede gruppeknappen.

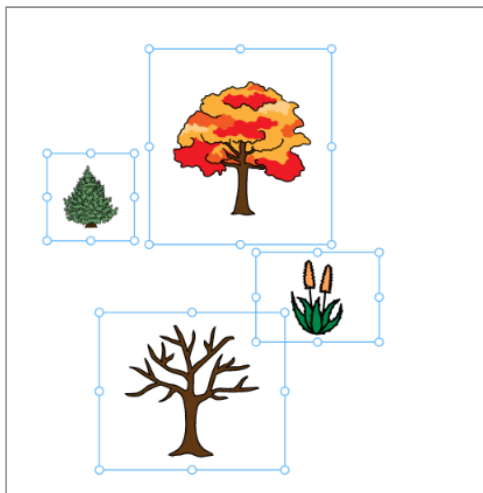
Gruppeknapper kan også brukes til å lage skanngrupper, og de kan angis som «mål», slik at andre objekter kan dras inn i dem. Se avsnitt 3.5 *Egenskaper-panelet*

### 7.3.1 Opprett en gruppeknapp

1. Velg pilen ved siden av Knappverktøyet i verktøylinjen.
2. Velg  **Gruppe**.
3. Tegn en gruppeknapp hvor som helst på siden. Se avsnitt 6 *Tegn og ordne sideobjekter*.

 Du kan også bruke Type-menyen i Egenskaper-panelet for knapper til å endre en eksisterende standard-, symboliserings- eller ordforslagsknapp til en gruppeknapp.

### 7.3.2 Legg til symboler på en gruppeknapp



**Figur 7.2** Gruppeknapp – flere symboler valgt

1. Søk etter et symbol. Se avsnitt 8.1 *Søk etter symboler*.
2. Dra et symbol fra *Symboler*-panelet og slipp det inne i gruppeknappen.
3. Gjenta trinn 1 og 2 for å legge flere symboler i gruppeknappen. (Du kan legge til så mange symboler du vil.)



Når du legger til et symbol i en knapp som allerede inneholder én eller flere symboler, blir du spurt om du ønsker å legge til eller erstatte det/de eksisterende symbolene. Velg én av de følgende:

- **Legg til** dersom du ønsker å beholde det/de eksisterende symbolene og legge til det nye symbolet i tillegg.
- **Erstatt** dersom du ønsker å erstatte det/de eksisterende symbolene med det nye symbolet.
- **Avbryt** for å la knappen være som den er, uten å legge til det nye symbolet.

### 7.3.3 Legg til en etikett på en gruppeknapp

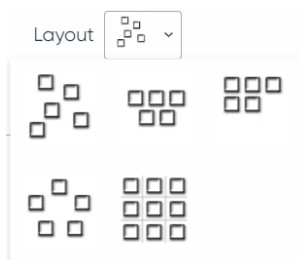
1. Tegn en etikett i gruppeknappen. Se avsnitt 6 *Tegn og ordne sideobjekter*.
2. Skriv inn og formater etiketteksten. Se avsnitt 9 *Etiketter*.

### 7.3.4 Endre størrelse og plassering på objekter på en gruppeknapp

Du kan manuelt endre plassering og størrelse på objekter inne i en gruppeknapp på samme måte som om de lå på siden. For å endre størrelsen på flere objekter samtidig holder du inne **Ctrl**-tasten og klikker på hvert objekt for å markere dem. Når du har markert de ønskede objektene endrer du størrelse på ett av de markerte objektene for å endre størrelsen på alle.



Standard oppsett (Frihånd) gir deg full kontroll slik at du manuelt kan plassere og velge størrelse på objektene i gruppeknappen akkurat slik du ønsker. Bruk nedtrekksmenyen Oppsett under Egenskaper for gruppeknapper for å automatisk sortere innholdet i gruppeknappen på ulike måter. Se avsnitt 3.5.4 *Innhold*.



**Figur 7.3** Nedtrekksmenyen Oppsett for gruppeknapper

## 7.3.5 Egenskaper for gruppeknapper

For informasjon om egenskaper for gruppeknapper, se avsnitt 3.5 *Egenskaper-panelet*.

## 7.4 Symboliseringsknapper

Idet du skriver i en symboliseringsknapp dukker symbolet for ordene du skriver opp automatisk. Teksten i symboliseringsknapper angis i Redigering, og er ikke redigerbar i Avspillingsmodus.



Dersom du ønsker symbolisert tekst som er redigerbar i Avspillingsmodus, oppretter du et Meldingsvindu og angir Symboliseringsmodus til på.

### 7.4.1 Tegn en symboliseringsknapp

1. Velg nedtrekksmenyen for knapper i verktøylinjen.
2. Velg «**Symbolisering**».
3. Tegn en Symboliseringsknapp hvor som helst på siden.  
Se avsnitt 6 *Tegn og ordne sideobjekter*.
4. Velg Symboliseringsknappen.
5. Bruk kontrollene i **Knappeegenskaper**-panelet til å tilpasse symboliseringsknappen.

### 7.4.2 Egenskaper for symboliseringsknapper

#### Innholdsegenskaper

- **Marg** – hvor stort mellomrom, i piksler, det skal være mellom tekst/symboler og kanten av knappen.
- **Symbolisering** – velg hvilke typer ord som skal symboliseres.
  - *Alle* – symboliser alle ordene som har symboler.
  - *Substantiv* – symboliser kun substantiv.
  - *Verb* – symboliser kun verb.
  - *Adjektiv* – symboliser kun adjektiv.
  - *Innholdsord* – symboliser kun innholdsord. Innholdsord inkluderer substantiv, verb, adjektiv og noen vanlige adverb slik som «fort» og «sakte».
  - *Ord på listen* – ord fra ordlisten du har valgt symboliseres (se egenskapen **Ordliste**).
  - *Ord som ikke er på listen* – symboliser alle ord som har symboler, unntatt ordene fra ordlisten (se egenskapen **Ordliste**).
  - *Ikke vanlige ord* – symboliser kun ordene som ikke er på listen over vanlige ord. Se *Tillegg B Vanlige ord*.
- **Symbolplassering** – velg hvor symbolet skal vises i forhold til ordet det passer til.
- **Symbolhøyde** – angi et heltall mellom 10 og 100 for å angi høyden på symbolet i piksler.
- **Alle samme bredde** – når denne er aktivert vises alle symboler med samme bredde, slik at ord har jevn avstand fra andre ord.
- **Ordliste** – dette alternativet er kun tilgjengelig dersom symboliseringsegenskapen er angitt til *Ord på listen* eller *Ord som ikke er på listen*. Velg Ordliste-knappen for å manuelt legge til ord, eller last opp en ordliste fra en fil.

For informasjon om justering, type, skrifttype, bakgrunn, stil, tilstand og avanserte egenskaper for symboliseringsknapper, se avsnitt 3.5 *Egenskaper-panelet*.

### 7.4.3 Endre et symboliseringssymbol

Boardmaker 7 Editor bruker forhåndsdefinerte ord/symbol-sammensetninger. Noen ganger er kanskje ikke det første symbolet som dukker opp passende for sammenhengen symbolet skal brukes i. Du kan endre symbolet for dette ene tilfellet av ord/symbol-sammensetningen.

1. Høyreklikk på symbolet (ikke på ordet) du ønsker å endre. Boksen *Legg til symbol* åpnes.
2. Velg det symbolet du ønsker å bruke.
3. Velg **Velg**. Symbolet for dette tilfellet av det aktuelle ordet erstattes med symbolet du valgte.

## 7.5 Ordforslagsknapper

Ordforslag kan være veldig nyttig for å hjelpe brukere med skriveprosessen. Boardmaker 7 Editor bruker naturlig språkprediksjon, som ser på de to tidligere ordene som er skrevet inn i meldingsvinduet, og deretter forutser det neste ordet basert på ord som vanligvis kommer etter de to ordene brukeren har skrevet.

Mens brukeren komponerer en melding i meldingsvinduet, forutser ordforslagsfunksjonen brukerens ordvalg og viser ulike alternativer i ordforslagsknapper. Brukeren kan da velge en ordforslagsknapp, og ordet på knappen sendes umiddelbart til meldingsvinduet.

Ordforslagsfunksjonen sparer tid og anstrengelser ved at brukeren slipper å måtte skrive inn hvert eneste ord i meldingsvinduet.

### 7.5.1 Tegn en ordforslagsknapp

Vanligvis brukes ordforslagsknapper i en rad med fire eller fem knapper, plassert rett over, under eller ved siden av et meldingsvindu. Først oppretter du den første ordforslagsknappen og definerer egenskapene for den. Deretter lager du så mange kopier av den knappen som du ønsker – kopiene har det samme utseende og de samme egenskapene som den første knappen.

1. Velg pilen til høyre for Knappverktøyet i verktøylinjen.
2. Velg **Ordforslag**.
3. Flytt markøren til området nedenfor eller ved siden av meldingsvinduet, der du ønsker å plassere den første knappen. (Du trenger ikke være så nøyaktig, knappen kan flyttes på senere.)
4. Hold inne museknappen, og dra diagonalt. (For å tegne en kvadratisk knapp holder du inne **Shift**-tasten mens du drar.)
5. Slipp opp museknappen når ordforslagsknappen har ønsket størrelse og form.



Etter at du har opprettet den første ordforslagsknappen, og angitt egenskapene, kan du bruke Fordeling-verktøyet til å lage identiske kopier av knappen.


### 7.5.2 Egenskaper for ordforslagsknapper

For informasjon om egenskaper for ordforslagsknapper, se avsnitt 3.5 *Egenskaper-panelet*.

## 7.6 Målnapper

En målnapp er en gruppeknapp som er forhåndsstilt med egenskapen *Er mål*. Målnapper gjør at brukeren kan flytte andre objekter på siden inn i knappen i Forhåndsvisnings- og Avspillingsmodus. Du kan for eksempel designe en aktivitet der brukeren matcher former eller farger ved å dra objekter med en spesifikk form eller farge inn i en gruppeknapp. Du kan da programmere gruppeknappen med handlinger som spiller av en lyd, eller leser opp en frase når brukeren flytter objektet inn i knappen (*trompet* – «Det er en firkant, så bra!», eller «Beklager, prøv igjen»).

### 7.6.1 Tegn en målnapp


1. Velg nedtrekksmenyen for knapper i verktøylinjen.
2. Velg  **Mål**.
3. Tegn en målnapp hvor som helst på siden.  
Se avsnitt 6 *Tegn og ordne sideobjekter*.
4. Bruk kontrollene i **Knappegenskaper**-panelet til å tilpasse målnappen.

### 7.6.2 Egenskaper for målnapper

For informasjon om egenskaper for målnapper, se avsnitt 3.5 *Egenskaper-panelet*.

## 7.7 Frihåndsknapper

### 7.7.1 Tegn en frihåndsknapp

1. Velg nedtrekksmenyen for knapper i verktøylinjen.
2. Velg  **Frihåndsknapp**.
3. Tegn en frihåndsknapp med ønsket form på siden:
  - For å tegne en frihåndsknapp: Klikk og tegn slik du ønsker for å opprette knappens form. Slipp opp museknappen for å fullføre knappen. Knappen lukker formen automatisk med en rett linje mellom første og siste punkt av tegningen.
  - For å tegne en manglekantet knapp: Hold inne **Ctrl**-tasten, og klikk for å angi et knappehjørne. Fortsett å holde inne **Ctrl**-tasten, og klikk igjen for å angi det neste hjørnet av manglekanten. Slipp opp **Ctrl**-tasten når manglekanten har fått ønsket form.
  - For å tegne en frihåndsknapp med både rette kanter og frihåndskanter. Hold inne **Ctrl**-tasten, klikk og dra den første rette kanten av manglekanten. Fortsett å holde inne **Ctrl**-tasten, og klikk igjen for å angi de neste det neste hjørnet av manglekanten (om ønskelig). Slipp opp **Ctrl**-tasten og dra rundt for å fullføre frihåndsdelen av knappen. Slipp opp museknappen når knappen har ønsket form.

### 7.7.2 Egenskaper for frihåndsknapper

For informasjon om egenskaper for frihåndsknapper, se avsnitt 3.5 *Egenskaper-panelet*.

## 7.8 Hotspots

Bruk Hotspot-verktøyet i nedtrekksmenyen for knapper for å opprette en rektangulær «hotspot». En hotspot kan ha tildelte handlinger, men den er usynlig i Forhåndsvisnings- og Avspillingsmodus. Den har ingen kantlinje, farge, symbol eller andre synlige trekk.

Hotspots plasseres vanligvis over bilder eller scener på en side. Hotspoten kan deretter programmeres slik at en handling utføres når den velges (for eksempel at en lyd spilles av, en melding leses opp, eller en side åpnes).

### 7.8.1 Tegn rektangulære hotspots

1. Velg pilen til høyre for Knappverktøyet i verktøylinjen, og velg **Hotspot**.
2. Klikk og dra diagonalt i redigeringsområdet. (For å tegne en kvadratisk Hotspot holder du inne **Shift**-tasten mens du drar.)
3. Slipp opp museknappen når den nye hotspoten har ønsket størrelse og form.

### 7.8.2 Tegn frihånds hotspots

1. Velg pilen til høyre for Knappeverktøyet i verktøylinjen, og velg **Frihånds hotspot**.
2. I redigeringsområdet klikker du, holder inne og drar for å lage en hotspot i akkurat den formen du ønsker.
3. Slipp opp museknappen for å automatisk lukke hotspoten med en rett linje mellom gjeldende museposisjon og punktet der du begynte å tegne.


### 7.8.3 Egenskaper for hotspots

For informasjon om egenskaper for hotspots, se avsnitt 3.5 *Egenskaper-panelet*.

## 7.9 Knappeformer

Standard-, gruppe-, symboliserings- og ordforslagsknapper kan opprettes i mange ulike former. Det er to ulike metoder for å lage forskjellige knappeformer: Former-verktøyet i verktøylinjen, og Form-innstillingen i Knappeegenskaper-panelet.

## 7.9.1 Former-verktøyet

1. Velg  Former-verktøyet i verktøylinjen.
2. Velg en form.
3. Tegn en knapp hvor som helst på siden.  
Se avsnitt 6 *Tegn og ordne sideobjekter*.
4. Bruk kontrollene i **Knappeegenskaper**-panelet til å tilpasse knappen.



Standard knappstype er Standard. Du kan endre knappstypen til Gruppe, Symbolisering eller Ordforslag ved å bruke Type-menyen i Egenskaper-panelet.

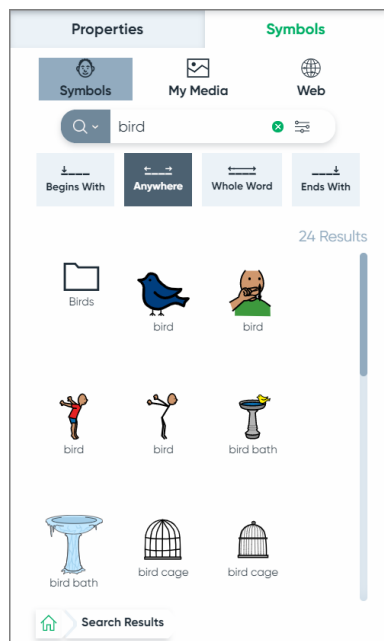
## 7.9.2 Form-innstillingen – Knappeegenskaper

1. Tegn eller velg en standard-, gruppe-, symboliserings- eller ordforslagsknapp.
2. I Egenskaper-panelet blar du ned til Stil.
3. Velg Form-menyen og velg en form.

# 8 Symboler

SmartSyms er symbol/etikett-par som oppfører seg som ett enkelt objekt. Du kan plassere en SmartSym rett på en side, på et objekt på en side, eller du kan bruke en SmartSym som bakgrunn på siden. SmartSyms kan også tildeles handlinger.

## 8.1 Søk etter symboler



**Figur 8.1** Søk etter «fugl», som viser kategorimappe og individuelle symbolresultater.

Du kan finne symboler enten i *Symboler*-panelet eller i *Legg til symbol*-vinduet.

### Søk i *Symboler*-panelet:

1. Velg **Symboler**-fanen på høyre side av skjermen.

### Søk i *Legg til symbol*-vinduet.


1. Velg siden eller et objekt som kan inneholde et symbol (standardknapp, gruppeknapp, osv.).
2. I Egenskaper-panelet velger du **Legg til symbol**. Vinduet *Legg til symbol* åpnes.



Du kan også åpne *Legg til symbol*-vinduet via «Rediger på stedet» – velg eller opprett en tom knapp, skriv inn et ord, og trykk på Enter-tasten på tastaturet. *Legg til symbol*-vinduet åpnes og viser symboler relatert til etiketten.

### 8.1.1 Innstillinger for symbolsøk

#### Type symbolsøk

1. I *Symboler*-panelet velger du  **Søketype**.
2. Velg et alternativ:
  - **Normal** – søk etter den eksakte frasen du skriver inn i søkefeltet.
  - **Rimer på** – søk etter ord som rimer på søkeordet.
  - **Mønster** – søk etter KVK-, KKVK- eller KVKK-ord.

- **Høres ut som** – søk etter lyder. Skriv inn et søkeord (f.eks. leke), og velg deretter hvilke lyder i det søkeordet som skal inkluderes i søket (f.eks. l, k, e).

### Filtre for symbolsøk



1. I Symboler-panelet velger du **Filtre**.
2. Velg mellom alternativene i **Symbolfarge**-menyen for å søke etter Fargesymboler eller Svart-hvitt-symboler.
3. Velg **Søkespråk**-menyen for å angi språket du vil bruke til å søke etter symboler.
4. Velg **Bruk** for å bruke filterne du har valgt.



Velg **Tilbakestill filtre** for å gjenopprette de standard filterinnstillingene.

### Modifikatorer for symbolsøk

- **Begynner på** – gir kun resultater som begynner på søkeordet. For eksempel vil søkeordet «hund» gi resultater som inkluderer «hunder» og «hundebur», men ikke «gjeterhund».
- **Hvor som helst** – gir resultater som inneholder søkeordet hvor som helst i etiketten. For eksempel vil søkeordet «hund» gi resultater som inkluderer «hundebur», og «gjeterhund».
- **Hele ordet** – gir kun eksakte treff på søkeordet. For eksempel vil søkeordet «hund» kun gi symboler med etikett som stemmer eksakt med etiketten, «hund», og ikke «hunder» eller «hundebur».
- **Slutter på** – gir kun resultater som slutter på søkeordet. For eksempel vil søkeordet «hund», gi resultater som inkluderer «hund» og «gjeterhund», men ikke «hundebur».

## 8.2 Symbolegenskaper

- **Oppretthold størrelsesforhold** – når denne er aktivert beholder symbolet sitt opprinnelige størrelsesforhold når du endrer størrelse på det.
- **Valgtype** – velg det valgbare området for symbolet.
  - *Ingen* – symbolet er ikke valgbart i Forhåndsvisnings- og Avspillingsmodus.
  - *Rektangel* – klikk hvor som helst innenfor det avgrensede rektangelet rundt symbolet for å velge det i Forhåndsvisnings- og Avspillingsmodus.
  - *Innhold* – brukeren må klikke på symbolet eller etiketteksten for å velge symbolet i Forhåndsvisnings- og Avspillingsmodus.

For informasjon om de andre symbolegenskapene, se avsnitt 3.5 *Egenskaper-panelet*.

## 8.3 Angi språk for symbol og etikett

Velg et spesifikt språk for symbolsøk og for etikettene som vises med symbolene. Du kan bruke ulike språk for symbolsøk og for etikettekst.



Endring av symbolspråk endrer ikke de eksisterende etikettene i aktivitetene dine.

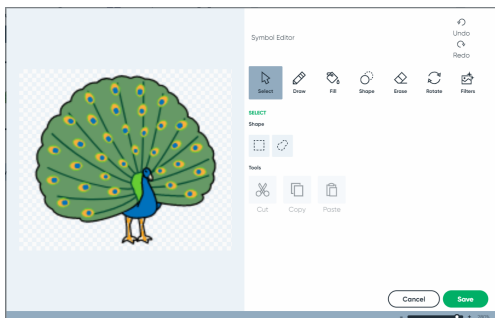
1. Velg **Filmeny**, og velg deretter **Brukerinnstillinger**. Dialogen *Brukerinnstillinger* åpnes.
2. Velg **Symbol og språk**.
3. Velg **Språk**.
4. Velg ønsket/ønskede språk i **Etikettspråk**- og **Søkespråk**-menyene.

## 8.4 Rediger symboler

Med Boardmaker 7 Editor kan du bruke Symbolredigering for å tilpasse alle symboler til å passe dine behov og preferanser.



1. Høyreklikk på symbolet du ønsker å tilpasse, og velg deretter **Rediger i Symbolredigering**. Vinduet Symbolredigering åpnes.










**i** Symbolredigering er også tilgjengelig fra Egenskaper-panelet. Velg et symbol på siden, og velg deretter Rediger symbol i Egenskaper-panelet.

2. Bruk verktøyene i verktøylinjen i Symbolredigering for å tilpasse symbolet.
3. Velg **Lagre** for å ta i bruk endringene på symbolet, eller **Avbryt** for å forkaste endringene.

**i** Endringene du gjør på et symbol i Symbolredigering gjelder kun for det ene tilfellet av symbolet.

Tabell 8.1 Verktøy i Symbolredigering

Verktøy	Beskrivelse
 <b>Velg</b>	<p>Velg et område av symbolet.</p>  <p>Bruk alternativene i Form-panelet for å bestemme formen på området du velger.</p>  <p>Bruk <b>Klipp ut</b>-verktøyet for å fjerne et valgt område fra symbolet og lagre det på utklippstavlen.            Bruk <b>Kopier</b>-verktøyet for å kopiere det valgte området til utklippstavlen.            Velg <b>Lim inn</b> for å lime inn fra utklippstavlen.</p>
 <b>Tegne</b>	<p>Tegn en frihåndslinje på symbolet. Bruk alternativene Pensel og Farge for å tilpasse bredden og fargen på linjen.</p>
 <b>Fyll</b>	<p>Velg en farge i symbolet, så vil alle pikslene med samme farge (innenfor et avgrenset område) bli fylt med en ny farge. Velg alternativet Farge for å tilpasse den nye fargen.</p> <p>For å fylle hver eneste piksel med samme farge i symbolet (uavhengig av avgrensede områder), velger du avkrysningsboksen Fyll alt.</p>
 <b>Form</b>	<p>Tegn en form. Bruk verktøypanelet Form for å velge en spesifikk form, og velg Farge for å velge en farge.</p>
 <b>Visk ut</b>	<p>Velg Visk ut-verktøyet for å viske ut noe av symbolet. Bruk Pensel-panelet for å velge størrelse og form på viske-verktøyet.</p>

**Verktøy**    **Beskrivelse**



Endre retning på symbolet: Vend horisontalt, Vend vertikalt, Rotér til venstre, eller Rotér til høyre.

**Rotér**



Legg til fargefiltre på symbolet: Invertert, Grå, Sepia, og Svart-hvitt.

Flere filtre kan brukes på det samme bildet.

**Filtre**



Angre den siste endringen på symbolet. Angre-historikken slettes når du velger Lagre eller Avbryt.

**Angre**



Gjør om den siste angrede endringen. Gjør om-historikken slettes når du velger Lagre eller Avbryt.

**Gjør om**



Bruk glidebryteren nederst i høyre hjørne av Symbolredigeringsvinduet for å zoome inn på symbolet.

# 9 Etiketter

Bruk etikett-verktøyet til å plassere tekst hvor som helst på siden. Du kan bruke en etikett til å lage en tittel på siden eller et objekt, for å gi instruksjoner, eller for å skrive en beskrivelse eller en fortelling. Du kan tildele handlinger til en etikett, du kan symbolisere teksten, og mer!



Hvis du plasserer en etikett på en knapp, beholder etiketten sine egne egenskaper, og den blir ikke en del av knappen.

## 9.1 Tegn en etikett

1. Velg **A** Etikett-verktøyet i verktøylinjen.
2. Tegn avgrensingsboksen for etiketten på siden.  
For mer informasjon, se *6 Tegn og ordne sideobjekter, side 30*.
3. Skriv inn den ønskede etiketteksten.
4. Bruk kontrollene i Etikettegenskaper-panelet for å definere egenskapene for etiketten.

## 9.2 Etikettegenskaper

- Symboliseringsmodus – velg om ordene i etiketten skal symboliseres.
  - *Av* – ikke symboliser ordene i etiketten.
  - *På* – symboliser ordene i etiketten.
  - *Følg* – følg innstillingen for symbolisering i det overordnede objektet.
- **Auto-voks** – velg hvordan etiketteksten passer inn i etikettens avgrensende boks.
  - *Ingen* – den avgrensende boksen utvides ikke automatisk for å gjøre plass til etiketteksten. Etikettekst som ikke får plass blir kuttet.



Dersom Auto-voks er satt til *Ingen* blir det ikke gitt noen visuell indikasjon på at teksten ikke passer inn i den avgrensende boksen og dermed blir kuttet av.

- *Bredde* – den avgrensende boksen blir bredere for å gjøre plass til etiketteksten.
- *Høyde* – den avgrensende boksen blir høyere for å gjøre plass til etiketteksten.
- *Begge* – den avgrensende boksen blir høyere og bredere for å gjøre plass til etiketteksten.


**Valgtype** – velg det valgbare området for etiketten.

- *Ingen* – etiketten er ikke valgbar i Forhåndsvisnings- og Avspillingsmodus.
- *Rektangel* – klikk hvor som helst innenfor det avgrensende rektangelet rundt etiketten for å velge den i Forhåndsvisnings- og Avspillingsmodus.
- *Innhold* – brukeren må klikke på etiketteksten for å velge etiketten i Forhåndsvisnings- og Avspillingsmodus.

For informasjon om de andre etikettegenskapene, se avsnitt *3.5 Egenskaper-panelet*.

# 10 Linjer

Linje-verktøyet gjør at du kan tegne rette linjer på frihånd.

1. Velg  **Linje**-verktøyet i verktøylinjen.
2. Klikk, hold og dra for å tegne en linje.



En linje som begynner på en knapp blir kuttet av ved kanten av knappen.

3. Bruk kontrollene i Egenskaper-panelet til å tilpasse linjen.

## 10.1 Linjeegenskaper



For informasjon om linjeegenskaper, se avsnitt [3.5 Egenskaper-panelet](#).

# 11 Avanserte objekter

## 11.1 Meldingsvinduer

Meldingsvinduer brukes primært til å vise eller komponere tekst. Knapper og andre objekter kan programmeres med handlinger som sender tekst, symboler og lydfiler til meldingsvinduet for å kontrollere vinduets adferd.

### 11.1.1 Tegn et meldingsvindu

1. Velg  **Avansert-verktøyet** i verktøylinjen.
2. Velg  **Meldingsvindu.**
3. Tegn et meldingsvindu hvor som helst på siden.



Du kan tegne mer enn ett meldingsvindu på en side.

4. Velg meldingsvinduet. Egenskaper-panelet for meldingsvindu åpnes.
5. Bruk kontrollene i Egenskaper-panelet for meldingsvindu til å definere meldingsvinduet.

### 11.1.2 Egenskaper for meldingsvindu



- **Symboliseringsmodus** – velg om ordene i meldingsvinduet skal vise sine tilknyttede symboler.
  - *Av* – ikke vis symboler med ord i meldingsvinduet.
  - *På* – vis symboler med ord i meldingsvinduet.
  - *Følg* – bruk symboliseringsregelen som er angitt av Brukerinnstillingen. Se avsnitt 16 *Brukerinnstillinger, Standardinnstillinger for meldingsvindu.*
- **Lagre i Avspillingsmodus** – Når denne er aktivert blir innholdet i meldingsvinduet lagret når Boardmaker lukkes. Innholdet i meldingsvinduet gjenopprettes automatisk neste gang aktiviteten åpnes.
- **Responstype** – definer adferden for meldingsvinduet når det velges:
  - *Les opp* – den gjeldende teksten i meldingsvinduet leses opp.
  - *Flytt markør* – plasser markøren ved valgt plassering i teksten.
  - *Les opp ord* – det valgte ordet leses opp.
  - *Vis symbol* – vis symbolet for det valgte ordet.
- **Skrollemodus** – angi hvordan meldingsvinduet skroller tekst:
  - *Linje etter linje* – skroll i meldingsvinduet én linje av gangen.
  - *Side etter side* – skroll i meldingsvinduet i hele sider.
- **Redigeringsmodus(er)** – velg hvilke(n) modus(er) som tillater skrivning av tekst i meldingsvinduet.
- **Stavingsmodus** – angi preferanser for stavekontroll i meldingsvinduet.
  - *Ingen* – stavekontroll er deaktivert.
  - *Vis* – feilstavede ord understrekes i rødt.
  - *Vis og foreslå* – understreker feilstavede ord og viser foreslåtte erstatninger. (I Designmodus høyreklikker du på det feilstavede ordet for å se forslagene.)
- **Tastaturformål** – bruk et spesielt skjermtastatur når du skriver inn tekst i meldingsvinduet.
  - *Tekst*
  - *Rik tekst*
  - *Nummer*
  - *Internett*
  - *Telefon*
  - *Dato/klokkeslett*
  - *Ingen* – bruk standard tastatur.

For informasjon om de andre egenskapene for meldingsvindu, se avsnitt 3.5 *Egenskaper-panelet*.

## 11.2 Videoer

Legg til videoer på siden for å gjøre aktivitetene dine mer engasjerende for elevene.

### 11.2.1 Opprett et videoobjekt

1. Velg  **Avansert-verktøyet** i verktøylinjen.
2. Velg  **Video**.
3. Bruk **Video-verktøyet** til å tegne et videoobjekt hvor som helst på siden.  
Vil du vite mer om dette, se 6 *Tegn og ordne sideobjekter*, side 30



Figur 11.1 Videoobjekt

4. Velg videoobjektet. Egenskaper-panelet for *Video* åpnes.
5. I Egenskaper-panelet velger du **Bla gjennom**.
6. Velg videofilen du ønsker å spille av i videoobjektet, og velg deretter **Åpne**.
7. Bruk kontrollene i Egenskaper-panelet for *Video* til å definere egenskapene for videoen.

### 11.2.2 Videoegenskaper

- **Berøringsvideo** – når denne er aktivert kan brukeren velge videoen i Avspillingsmodus for å spille av eller stanse videoen midlertidig. Når den er deaktivert må videoen utløses av et annet objekt programmert med egnet handling for å spille av eller stanse midlertidig.
- **Gjenta video** – når denne er aktivert gjentas videoen frem til den stoppes av en handling, eller frem til siden lukkes.
- **Vis kontroller** – når denne er aktivert vises avspillingskontrollene under videoen.

For informasjon om de andre videoegenskapene, se avsnitt 3.5 *Egenskaper-panelet*.

## 11.3 Gruppebokser

En gruppeboks fungerer som en beholder for grupper av knapper, avkrysningsbokser, alternativknapper eller andre objekter. Objektene i gruppeboksen – som enten er tegnet i boksen eller flyttet inn i den – beholder sine individuelle egenskaper, men flytter seg som én enhet når gruppeboksen flyttes. Gruppebokser kan angis som mål, og andre objekter kan flyttes inn i dem – slik at du kan lage utfordrende, interaktive aktiviteter.

Et av de primære bruksområdene for gruppebokser er for å lage skanngrupper – en samling av knapper (eller andre objekter) kan grupperes sammen inne i gruppeboksen. Når brukeren velger gruppeboksen beveger skannemønsteret seg gjennom alle objektene i boksen i den skannerekkefølgen du har angitt.

### 11.3.1 Egenskaper for gruppebokser

For informasjon om egenskaper for gruppebokser, se avsnitt 3.5 *Egenskaper-panelet*.

## 11.4 Avkrysningsbokser og alternativknapper

Du kan bruke alternativknapper og avkrysningsbokser til å opprette sjekklister, aktiviteter med spørsmål og svar, enkle skjemaer og mye mer. Som standard har hver av alternativknappene eller avkrysningsboksene en ramme der et symbol vises i når de velges. Alternativknapper og avkrysningsbokser tegnes på akkurat samme måte, og deler de samme egenskapene. Hovedforskjellen mellom dem er at i hver gruppe med radioknapper er det kun én av dem som kan velges om gangen. Det vil si at hver gang en alternativknapp krysses av i én gruppe (i en gruppeknapp eller gruppeboks eller på en side), så markeres de andre alternativknappene automatisk som ikke krysses av. Alternativknapper er veldig nyttige til enkle «ja/nei»-spørsmål, eller til aktiviteter (spesielt flervalgsaktiviteter) der det bare er ett riktig svar.

Avkrysningsbokser håndteres individuelt, og påvirker ikke andre avkrysningsbokser. Du kan bruke avkrysningsbokser når det er tillatt med flere valg, slik som i en liste.

### 11.4.1 Egenskaper for avkrysningsbokser og alternativknapper

- **Type** – velg *Avkrysningsboks* eller *Alternativknapp*.
- **Avkrystet symbol** – velg symbolet om vises inne i avkrysningsboksen eller alternativknappen når den er krysses av.
- **Ikke avkrystet symbol** – velg symbolet om vises inne i avkrysningsboksen eller alternativknappen når den ikke er krysses av.
- **Start avkrystet** – når denne er aktivert er avkrysningsboksen eller alternativknappen allerede krysses av når aktiviteten starter.
- **Oppretthold størrelsesforhold** – når denne er aktivert beholder avkrysningsboksen eller alternativknappen sitt opprinnelige størrelsesforhold når du endrer på størrelsen.
- **Vis ramme** – når denne er aktivert er rammen rundt avkrysningsboksen eller alternativknappen synlig (ikke teksten).

For informasjon om de andre egenskapene for avkrysningsbokser og alternativknapper, se avsnitt 3.5 *Egenskaper-panelet*.

## 11.5 Tekstbokser

Tekstbokser ligner på meldingsvinduer fordi de viser tekstmeldinger som blir skrevet inn via tastatur i Forhåndsvisnings- og Avspillingsmodus. Forskjellen er imidlertid at tekstboksene brukes til korte tekstmeldinger – kun ett ord eller én linje med tekst. Tekstbokser har heller ikke symboliseringsegenskaper.

### 11.5.1 Egenskaper for tekstbokser

- **Er passord** – når denne er aktivert fungerer tekstboksen som et passordfelt.
- **Tastaturformål** – bruk et spesielt skjermtastatur når du skriver inn tekst i meldingsvinduet.
  - *Tekst*
  - *Teksttype*
  - *Nummer*
  - *Internett*
  - *Telefon*
  - *Dato/klokkeslett*
  - *Ingen* – bruk standard tastatur.

For informasjon om de andre egenskapene for tekstbokser, se avsnitt 3.5 *Egenskaper-panelet*.

## 11.6 Fanetilpasning-objekter

Bruk Fanetilpasning-verktøyet til å opprette en ny Fanetilpasning på en side. Fanetilpasninger er svært likt filmappe-faner, og gjør at du kan lage flere lag. Du kan plassere objekter, slik som symboler, knapper eller etiketter, i faneruten for hver fane i Fanetilpasning, og du kan velge en unik stil for hver fane – hver fane kan ha ulikt oppsett, ulik etikett, symbol og auditiv tilbakemelding.



### 11.6.1 Egenskaper for fanetilpasning

- **Legg til fane** – opprett en ny fane i Fanetilpasning.
- **Slett fane** – slett den valgte fanen i Fanetilpasning. Det må være minst én fane i en Fanetilpasning til en hver tid, så den siste (eneste) fanen kan ikke slettes.
- **Fanebredde** – angi bredden (i piksler) på fanen(e) i Fanetilpasning.
- **Fanehøyde** – angi høyden (i piksler) på fanen(e) i Fanetilpasning.

For informasjon om de andre egenskapene for fanetilpasning, se avsnitt 3.5 *Egenskaper-panelet*.

## 11.7 Skannerekkefølge

Når skanning er den valgte tilgangsmåten velger programvaren automatisk Rad/kolonne som standard skannerekkefølge. Objektene på siden skannes rad etter rad, fra venstre til høyre, og deretter fra øverst til nederst. Hvis du ønsker å skanne objekter i en spesifikk rekkefølge på en side kan du bruke verktøyet Skannerekkefølge til å spesifisere rekkefølgen som objektene skal skannes i.

1. Velg  **Avansert**-verktøyet i verktøylinjen.
2. Velg  **Skann**.
3. Klikk på sideobjektene i den rekkefølgen du ønsker at de skal skannes.



# 12 Opprett PDF (utskrift)

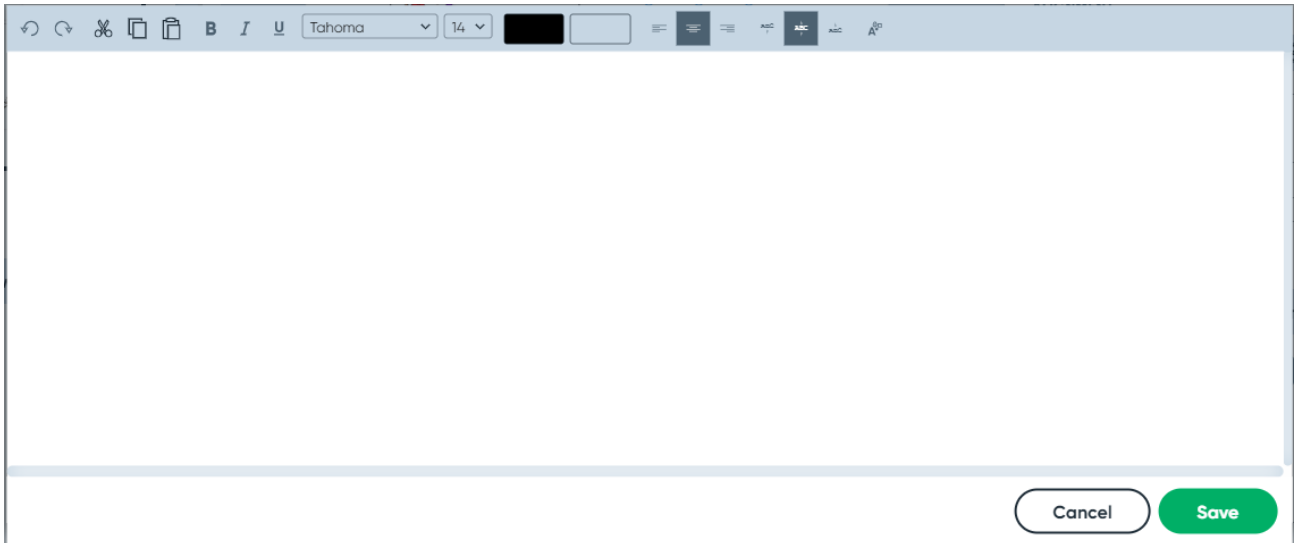
1. Velg **Opprett PDF** i verktøylinjen. Dialogen Opprett PDF åpnes.
2. Bruk innstillingene til å tilpasse PDF-en. Hvis du vil se PDF-en din med én gang kan du aktivere **Åpne etter oppretting**.
3. Velg **Opprett**. Filutforskeren åpnes.
4. Naviger til katalogen der du ønsker å lagre PDF-en, og velg deretter **Velg**. En PDF-fil av aktiviteten din opprettes.



Hvis du ønsker å skrive ut aktiviteten din på papir åpner du PDF-filen i en PDF-viser, slik som Adobe Acrobat, og bruker Skriv ut-funksjonen i PDF-viseren til å sende aktiviteten til skriveren din.

# 13 Teksttype-redigering

Bruk *Teksttype-redigering* for å legge til spesiell formatering på teksten du plasserer på et objekt. For å åpne *Teksttype-redigering* velger du **Rediger tekst**-knappen i *Innholdsegenskaper*-gruppen for et objekt som kan inneholde tekst.



**Figur 13.1** Teksttype-redigering

# 14 Handlinger

Handlinger er veldig enkle kommandoer som gjør skjermaktivitetene dine interaktive. Det er enkelt å programmere et objekt i Boardmaker 7 Editor ved bruk av handlinger. Bare legg til én eller flere handlinger på i et objekt ved å bruke *Handlingsredigering*.



Husk at det finnes mange forhåndsprogrammerte interaktive maler du kan bruke hvis du ikke føler deg komfortabel med å bruke *Handlingsredigering*.

## 14.1 Legg til handlinger i et objekt.

1. Velg objektet (eller selve siden) som du ønsker å legge til handlinger i. Egenskaper-panelet for det objektet åpnes.
2. Velg **Handlinger**-knappen i Avansert-delen av Egenskaper-panelet. *Handlingsredigering* åpnes og viser eventuelle handlinger som allerede er tildelt objektet.



Du kan også dobbeltklikke på objektet for å åpne *Handlingsredigering*.

3. Velg **+Legg til handling**. Du kan:
  - Søke etter en handling. Se avsnitt *14.4 Søk etter handlinger*.
  - Bla gjennom listen med Handlingskategorier. Se avsnitt *14.3 Handlingskategorier*.

Velg en handling for å tildele den til objektet.



Hvis handlingen du har valgt krever mer informasjon – for eksempel navnet på en side som skal åpnes eller en lyd som skal spilles av – så åpnes det en meny eller en dialog. Du må velge eller angi den påkrevde informasjonen for å fullføre handlingen.

4. Velg **Lagre og Lukk**.

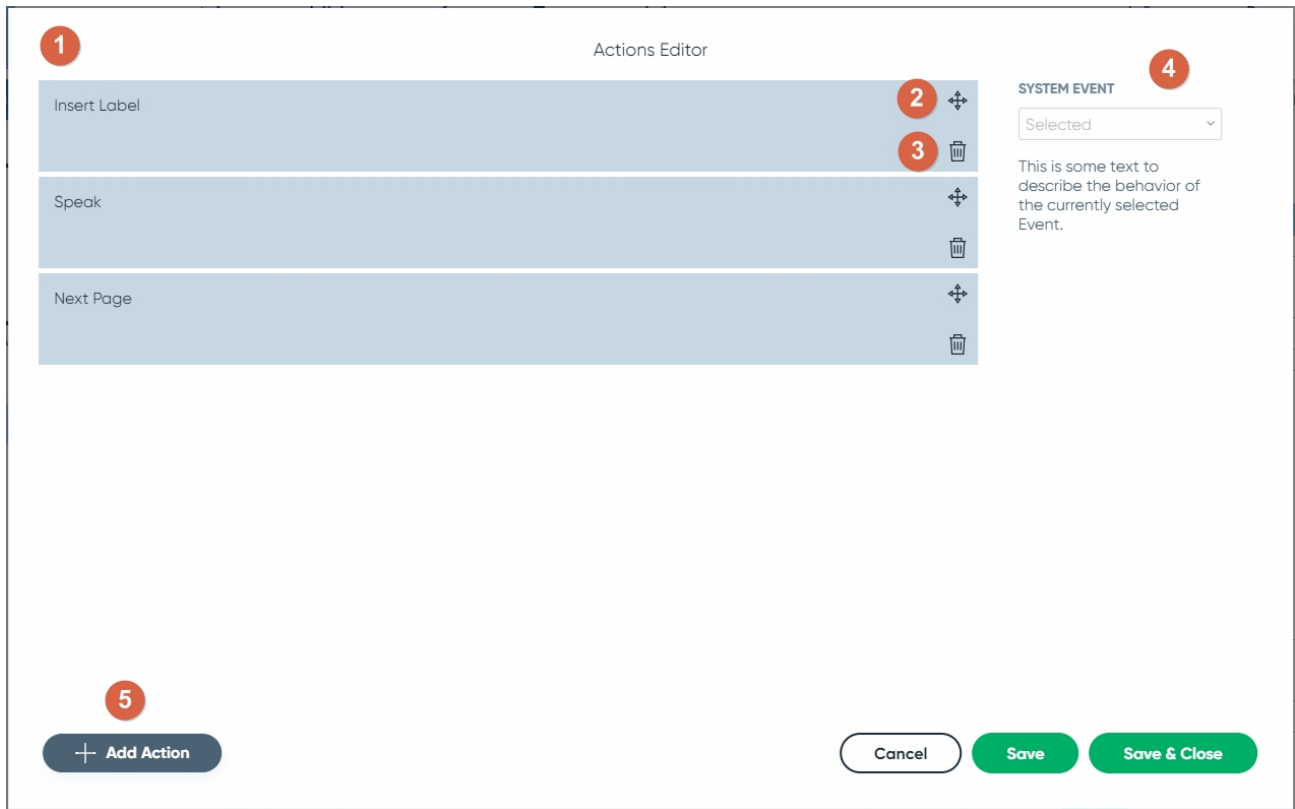
## 14.2 Handlingsredigering

Bruk *Handlingsredigering* for å tildele handlinger til et objekt eller en side, eller for å redigere handlinger som allerede er tildelt.

For å åpne *Handlingsredigering*:

- Velg **Handlinger**-knappen i Egenskaper-panelet for et programmerbart objekt *eller*

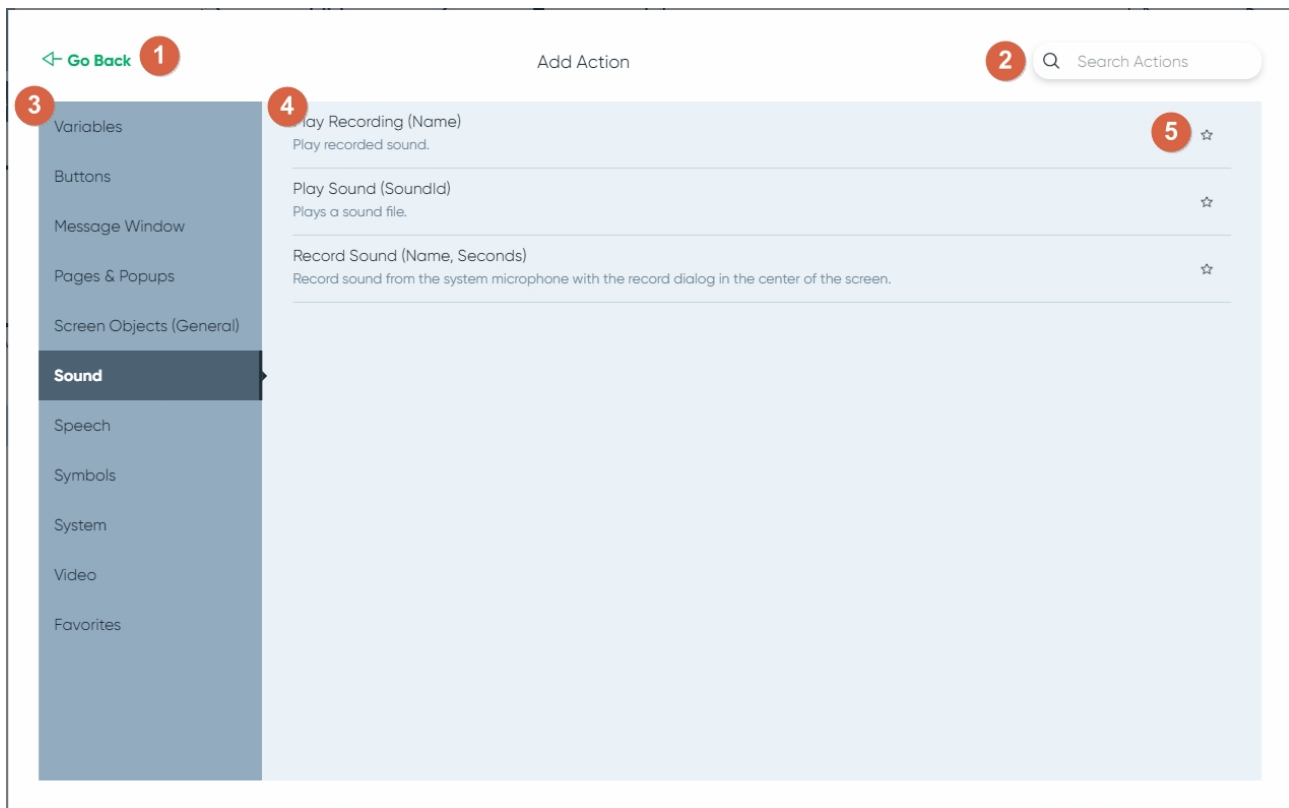
- Dobbelklikk direkte på et objekt.



**Figur 14.1** Handlingsredigering

	<b>Navn</b>	<b>Beskrivelse</b>
1	Liste over tildelte handlinger	Viser alle handlinger som er tildelt det gjeldende objektet. (Handlinger utføres i den rekkefølgen de er listet opp her.)
2	Flytt	Klikk og dra for å flytte handlingen opp eller ned i listen.
3	Slett	Fjern handlingen fra objektet.

	Navn	Beskrivelse
4	Systemhendelse	En systemhendelse er en hendelse som utløser de tildelte handlingene. Velg en hendelse du ønsker å legge til handlinger til (slik som «Valgt» eller «SideÅpen»). Du kan ha flere hendelsestyper med sine egne handlinger, for et objekt.
5	Legg til handling	Åpne Legg til handling-vinduet for å søke eller bla gjennom etter handlinger å legge til i objektet.



Figur 14.2 Legg til handling

	Navn	Beskrivelse
1	Gå tilbake	Gå tilbake til Handlingssredigering.
2	Søketekstboks	Skriv inn søkeord. Trykk på Enter-tasten på tastaturet for å utføre søket ditt.
3	Kategoriliste	Liste over handlingskategorier, sortert etter kategorigruppe.
4	Handlinger	Handlinger i den gjeldende valgte kategorien. Velg en handling for å tildele den til objektet.
5	Favoritt	Velg stjernen ved siden av en handling for å legge den til i Favoritter-kategorien.

## 14.3 Handlingskategorier

Du kan bla etter handlinger ved hjelp av kategorilisten på venstre side av *Legg til handling*-vinduet.

Velg en handlingskategori for å se alle handlingene i den kategorien – inkludert en kort beskrivelse av hver handling. Velg en handling for å legge den til i handlingsskriptet for objektet eller siden du programmerer.



Velg stjernen ved siden av en handling for å legge den til i *Favoritter*-kategorien.

## 14.4 Søk etter handlinger

Bruk tekstfeltet Søk i handlinger for å søke etter handlinger etter nøkkelord.

1. I Handlingsredigering, skriv inn en nøkkelord i **Søk i handlinger**-tekstboksen.
2. Trykk på **Enter**-tasten på tastaturet for å vise søkeresultatene.
3. Velg en handling i søkeresultatene for å tildele den til objektet du programmerer.



Velg stjernen ved siden av en handling for å legge den til i *Favoritter*-kategorien.

For å se den komplette listen over tilgjengelige handlinger, se *Tillegg A Handlinger*.

# 15 Aktivitetsegenskaper

For å angi egenskapene for malen åpner du Filmenyen og velger Aktivitetsegenskaper.

- **Navn** – dette feltet viser navnet på aktiviteten. Du kan ikke redigere navnet i dette feltet. Hvis du ønsker å gi aktiviteten et nytt navn må du lagre aktiviteten med et nytt filnavn.
- **Forfatter** – Skriv inn navnet ditt, om nødvendig. Dette feltet er valgfritt, men hvis du planlegger å dele aktiviteten med andre, eller bruke andre brukeres aktiviteter, så kan det være lurt å legge til navnet ditt slik at du finner igjen dine egne aktiviteter i fremtiden.
- **Beskrivelse** – skriv inn en beskrivelse av aktiviteten. Hvis du planlegger å dele aktiviteten med andre brukere bør du sørge for å inkludere en beskrivelse av hva aktiviteten gjør.
- **Tagger** – skriv inn én eller flere søketagger for å hjelpe deg og andre Boardmaker-brukere med å finne aktiviteten via søk. Adskill flere tagger med komma (.). For eksempel, hvis malen er for en bok om vanlige skoleaktiviteter, kan du legge inn de følgende taggene: bok,skole,matte.

Søketagger gjør det lettere for deg og andre Boardmaker-brukere å finne aktiviteter. Når du søker etter aktiviteter på *myBoardmaker.com* returnerer søket alle maler med tagger som samsvarer med søkekriteriene.

Når du velger tagger for aktiviteten, prøv å inkludere tagger som beskriver scenarioet, eller den typen aktivitet som aktiviteten passer for.



Du kan bruke bokstaver, tall og understreker ( \_ ) når du skriver inn en tagg. Du kan ikke bruke mellomrom eller punktum.

- **Versjon** – (*valgfritt*) skriv inn et versjonsnummer for aktiviteten.
- **Innholdstype** – definer om dette er en skjermaktivitet eller en utskriftsvennlig aktivitet.
- **Miniatyrbilde** – velg miniatyrbildet for aktiviteten. Velg **Endre** for å bla gjennom etter et bilde på datamaskinen din. For å bruke standard miniatyrbilde, velg Tilbakestill.

# 16 Brukerinnstillinger

For å endre på brukerinnstillingene velger du **Filmeny** og velger **Brukerinnstillinger**.

## Generelt

- **Ved oppstart** – angi modusen eller aktiviteten som skal åpnes når Boardmaker starter opp (Kontrollpanel eller Siste prosjekt).
- **Lyd** – angi enheten som skal brukes som lydingang.

## Grensesnitt

- **Enheter** – velg enhetene som skal vises på linjalen i redigeringsområdet.
- **Rutenett** – når denne er aktivert vises et rutenett i redigeringsområdet i Redigeringsmodus.
- **Tilpass til rutenett** – når denne er aktivert smetter objekter på plass i nærmeste posisjon i rutenettet.
- **Rutenettmellomrom** – definer størrelsen på rutenettet.
- **Fordelingsmellomrom** – definer standard mellomrom mellom objekter når du bruker Fordeling.
- **Linjal** – når denne er aktivert vises en linjal i kantene av redigeringsområdet i redigering.

## Avspillingsmodus

- **Tilgangsmåte** – velg tilgangsmåten som skal brukes i Avspillingsmodus. Se avsnitt 17 *Tilgangsmåter* for beskrivelser og innstillingsdetaljer.
- **Auditiv tilbakemelding** – når denne er aktivert spilles det av auditive tilbakemeldinger (for objekter som har dem) når objektet markeres.
- **Visning av stoppknapp** – velg når stoppknappen skal vises i Avspillingsmodus (tilgjengelig – f.eks. ved bruk av en annen tilgangsmåte enn enkel berøring, alltid eller aldri).
- **Standardinnstillinger for meldingsvindu** – merk deg at noen av disse innstillingene kan overstyres på individuelle meldingsvindu-objekter ved å justere objekttegenskapene.
  - *Automatisk stor forbokstav* – lag automatisk stor forbokstav i første ord i meldingsvinduet, og i første ord i hver setning.
  - *Automatisk mellomrom* – sett automatisk inn et mellomrom mellom hvert ord i meldingsvinduet.
  - *Bruk symboler* – symboliser ord i meldingsvinduet.
  - *Snakk ved oppføring* – når tekst skrives inn i meldingsvinduet blir den også lest opp.
  - *Tøm etter tale* – etter opplesing av meldingsvinduet blir innholdet i meldingsvinduet fjernet.
  - *Tykk markør* – Gjør markøren bredere i meldingsvinduet, slik at den blir lettere å se.
  - *Utskriftsretning* – angi standard utskriftsretning for utskrift.
  - *Utskriftsmarger* – angi standard utskriftsmarger for utskrift.
- **Svevetilstand** – når denne er aktivert blir valgbare objekter markert når markøren beveger seg over dem. (Svevetilstand-markering er kun synlig i Avspillings- og Forhåndsvisningsmodus.)

## Tekst til tale

- **Stemme** – angir stemmen som skal brukes til tekst til tale.
- **Stemmehastighet** – hastigheten tekst leses opp i. Denne må kanskje justeres dersom du endrer stemmeinnstillingen.
- **Markeringstype** – velg hvordan tekst og symboler markeres når tekst leses opp. Velg Ingen for å deaktivere markering.
- **Markeringsstil** – velg markeringsstil og farge.

## Symbol og språk

- **Symboladministrering** – velg symbolbibliotekene som skal brukes med Boardmaker 7.
- **Rekkefølge for symbolsøk** – prioriter symboler slik at symbolene du foretrekker kommer opp først i symbolsøk.
  - **Presentasjonsrekkefølge** – velg et symbolsett, og bruk deretter Opp- og Ned-knappene for å flytte det opp eller ned i listen. Symbolsettene nærmest toppen dukker opp først i symbolsøkeresultater.
  - **Form** – foretrukket stil på mennesker i symboler.
  - **Kjønn** – foretrukket kjønn på mennesker i symboler.
  - **Hudfarge** – foretrukket hudtone på mennesker i symboler.
  - **Alder** – foretrukket alder på mennesker i symboler.



- **Symbolfarge** – velg standard innstilling for symbolfarge: symboler i farger eller svart-hvitt. Denne innstillingen kan overstyres med filtrene i Symboler-panelet.
- **Innholdsfiltrering** – velg å Vise alle symboler (ingen innholdsfiltrering), Skjul eksplisitte symboler (symbolene er eksplisitte, dvs. tydelig og presist tegnet), eller Skjul symboler av voksenord (symboler relatert til voksne temaer).
- **Språk** – angi standard etikettspråk og søkespråk. Innstillingen for søkespråk kan overstyres med filtrene i Symboler-panelet.

# 17 Tilgangsmåter

## 17.1 Enkel berøring

Dette er standardinnstillingen for programvaren. Objektet velges umiddelbart når du klikker på det.

## 17.2 Klikk ved berøring

Klikk ved berøring fungerer på samme måte som Enkel berøring i det at du klikker for å velge. Klikk ved berøring gjør imidlertid at du kan tilpasse holde- og slipptiden for å unngå utilsiktede valg i støtte for motorisk bevegelse.

Dette er en god tilgangsmåte for en elev som kan bruke en mus, men som kanskje har nedsatte motoriske evner som forårsaker nedsatt nøyaktighet.

### Innstillinger for Klikk ved berøring

- **Holdetid** – for å forhindre utilsiktede valg må du klikke på et objekt og holde inne museknappen i en spesifisert tidsperiode (holdetid) for å velge objektet. Holdetiden er hvor lenge du må opprettholde kontakten med objektet på skjermen (holde nede museknappen) før objektet velges.
- **Slipptid** – slipptiden er det vinduet med tid etter at et objekt på skjermen har blitt valgt, som programvaren ikke lar deg gjøre et nytt valg i. Dette kan bidra til å forhindre utilsiktede valg. Slipptid-nedtellingsen starter når museknappen slippes. Nedtellingsen starter på nytt dersom et annet objekt velges før slipptiden er over.

## 17.3 Klikk ved slipp

Du klikker på et objekt, holder inne museknappen i en spesifisert tidsperiode (holdetid), og slipper deretter museknappen. Objektet velges idet museknappen slippes. Du kan justere slipptiden for denne tilgangsmåten også.

Dette er en god tilgangsmåte for elever med nedsatte motoriske evner.

### Innstillinger for Klikk ved slipp

- **Holdetid** – for å forhindre utilsiktede valg må du klikke på et objekt og holde inne museknappen i en spesifisert tidsperiode (holdetid) for å velge objektet. Holdetiden er hvor lenge du må opprettholde kontakten med objektet på skjermen (holde nede museknappen) før objektet velges.
- **Slipptid** – slipptiden er det vinduet med tid etter at et objekt på skjermen har blitt valgt, som programvaren ikke lar deg gjøre et nytt valg i. Dette kan bidra til å forhindre utilsiktede valg. Slipptid-nedtellingsen starter når museknappen slippes. Nedtellingsen starter på nytt dersom et annet objekt velges før slipptiden er over.
- **Markering** – velg stil og farge på markeringen som vises når et objekt velges.

## 17.4 Skanning

Skanning er den ideelle valgmetoden dersom de motoriske evnene dine forhindrer deg i å bruke en av tilgangsmåtene med berøring. Når skanning er aktivert blir objektene på skjermen markert i et spesifikt mønster.

### Type skanning

- **1-bryters autoskanning** – programvaren skanner siden automatisk i den hastigheten, og med det skannemønsteret, du har valgt.
- **2-bryters skanning** – én bryter (en tastaturtast eller museknapp) brukes til å føre skanningsmarkeringen fremover, og en andre bryter (tastaturtast eller museknapp) brukes til å gjøre valg.

### Brytertilgang

- Bryteren er metoden brukeren bruker for å gjøre valg. Du velger én brytertilgang for skannetyperen 1-bryters autoskanning. For 2-bryters skanning må du angi to ulike brytertilganger.

## Andre skanneinnstillinger

- **Hastighet** – hastigheten på skanningsmarkeringen idet den beveger seg gjennom objektene på siden (kun for autoskanning).
- **Overgangstid** – pausetiden mellom nivåene i skannemønsteret (kun for autoskanning).
- **Holdetid** – for å forhindre utilsiktede valg må du klikke på et objekt og holde inne museknappen i en spesifisert tidsperiode (holdetid) for å velge objektet. Holdetiden er hvor lenge du må opprettholde kontakten med objektet på skjermen (holde nede museknappen) før objektet velges.
- **Skann etter valg** – når denne er aktivert fortsetter skanningen automatisk etter at et valg er gjort.
- **Skann etter sideendring** – når denne er aktivert fortsetter skanningen automatisk når du navigerer til en ny side.
- **Skann etter opplesing** – når denne er aktivert fortsetter skanningen automatisk etter opplesing.
- **Aktiver Tilbake** – når denne er aktivert vises Tilbake-knappen, og den er tilgjengelig ved bruk av skanning.
- **Aktiver Tilbakestill** – når denne er aktivert vises Tilbakestill-knappen, og den er tilgjengelig ved bruk av skanning.
- **Skann Tilbake/Tilbakestill først** – når denne er aktivert begynner skannemønsteret alltid med Tilbake- og/eller Tilbakestill-knappen(e).
- **Skannemønster** – rekkefølgen som objekter skannes i – enten etter rader, etter kolonner, eller lineært (starter fra øvre venstre hjørne, beveger seg til høyre, og så ned).
- **Antall passeringer** – angi hvor mange ganger en rad eller kolonne skal skannes uten at det gjøres et valg.
- **Deretter** – velg hva som skjer når autoskanningen har fullført det angitte antallet passeringer (ikke gyldig for uendelige passeringer).
- **Skann fra siste valg** – når denne er aktivert fortsetter skanningen på siden der siste valg ble utført. Når den er deaktivert fortsetter skanningen på toppen av siden etter at et valg er utført.
- **Markering** – velg stil og farge på markeringen som vises når et objekt velges.
- **Forstørrelse** – når denne er aktivert forstørres skjermobjekter idet de skannes. Ved skanning av flere objekter (rader eller kolonner), vil objektet som er først i mønsteret forstørres, og de andre objektene vil markeres slik det er spesifisert i innstillingen for Markeringsstil.
- **Skann meldingsvindu** – når denne er aktivert blir meldingsvinduet skannet.
- **Skann knapper uten handlinger** – når denne er aktivert blir knapper som ikke er interaktive (inneholder ikke handlinger) skannet.
- **Skann knapper uten etiketter** – når denne er aktivert blir knapper som ikke har etiketter skannet.

## 17.5 Musedveling

Velg et objekt ved å flytte markøren over objektet og la den hvile der i en gitt tidsperiode. Når den angitte tiden har passert, og markøren fortsatt hviler på objektet, blir objektet valgt. Dette er en god tilgangsmåte hvis du kan bevege en mus, men har vanskeligheter med å trykke inn museknappen for å gjøre et valg.

### Innstillinger for musedveling

- **Markering** – velg stil og farge på markeringen som vises når et objekt velges.

## 17.6 Gaze Interaction

Beveg markøren med øynene dine. Valg gjøres ved å feste blikket på et objekt i en viss tidsperiode (fokusering), eller ved å aktivere en bryter.



Denne tilgangsmåten krever kompatibel maskinvare for gaze interaction.

### Gaze Interaction – Innstillinger for fokusering

- **Fokuseringstid** – angi hvor lenge blikket må hvile på et objekt for å velge det.
- **Responstype** – blikkrespons er et visuelt signal som viser brukeren hvor blikket deres registreres på skjermen, hvor konsekvent det registreres, og i hvor lang tid. Angi stilen, fargen og størrelsen på din blikkrespons.

### Gaze Interaction – Bryterinnstillinger

- **Bryterventetid** – hvor lenge brukeren må vente mellom bryteraktiveringer. Før denne tiden er ute vil alle ytterligere bryteraktiveringer ignoreres.
- **Responstype** – blikkrespons er et visuelt signal som viser brukeren hvor blikket deres registreres på skjermen, hvor konsekvent det registreres, og i hvor lang tid. Angi stilen, fargen og størrelsen på din Blikkrespons.

# Tillegg A Handlinger

Du finner handlinger ved å bla gjennom handlingskategoriene på venstre side av dialogen *Legg til handling*, eller ved å søke etter nøkkelord i søkefeltet for handlinger. For detaljerte instruksjoner se avsnitt *14 Handlinger*.

Handling	Beskrivelse
Tilbake ()	Viser den forrige siden i sidehistorikken.
Slett meldingsvindu ()	Sletter innholdet i meldingsvinduet.
Fjern alle symboler (objekt)	Fjerner alle symboler fra symbolisert tekst i skjermobjektet.
Deaktiver (objekt)	Deaktiverer det angitte skjermobjektet.
Aktiver (objekt)	Aktiverer det angitte skjermobjektet.
Avslutt applikasjon ()	Gå ut av det gjeldende programmet og gå tilbake dit du kom fra.
Skjul (objekt)	Skjuler det angitte skjermobjektet.
Sett inn tekst fra etikett ()	Setter etiketteksten fra objektet som inneholder denne handlingen inn i meldingsvinduet.
Sett inn tekst fra etikett (objekt)	Setter etiketteksten fra det angitte objektet inn i meldingsvinduet.
Sett inn symbol ()	Setter symbolet fra objektet som inneholder denne handlingen inn i meldingsvinduet.
Sett inn symbol (objekt)	Setter symbolet fra det angitte objektet inn i meldingsvinduet.
Sett inn tekst (tekst)	Setter den angitte teksten inn i meldingsvinduet.
Start eksternt program (applikasjonsnavn)	Starter et eksternt program.
Åpne fil (filnavn)	Åpner en fil med dens tilknyttede program.
Åpne nettside (nettadresse)	Åpner den angitte nettsiden med standard nettleser.
Last opp tekst og symbol ()	Henter en tekstfil, og setter deretter inn og symboliserer teksten fra filen i meldingsvinduet ved gjeldende markørposisjon.
Neste side ()	Går til neste side i den gjeldende aktiviteten.
Åpne videospiller (videofil)	Åpner videospilleren som inneholder den angitte videofilen.
Pause video (objekt)	Stanser midlertidig den gjeldende videoen i det angitte videoobjektet.
Bildelyd (lydfil)	Setter dette objektets etikett og symbol inn i meldingsvinduet, men spiller av den angitte lydfilen i stedet for å lese opp etiketten.
Bildetale (taletekst)	Setter dette objektets etikett og symbol inn i meldingsvinduet, men leser opp den angitte teksten i stedet for å lese opp etiketten.
Spill av (navn)	Spiller av den angitte innspilte lyden.
Spill lyd (lydfil)	Spiller av den angitte lyden.
Spill av video (objekt)	Spiller av videoen som for øyeblikket er lastet i det spesifiserte videoobjektet.
Popup video (videofil)	Spiller av den spesifiserte videoen i en fullskjerm-popup. Popupen lukkes automatisk når videoen slutter.
Popup video (videofil, marg)	Spiller av den spesifiserte videoen i en popup. Spesifiser margen, i piksler, som omgir video-popupen fra fullskjerm. Popupen lukkes automatisk når videoen slutter.
Forrige side ()	Åpner forrige siden i den gjeldende aktiviteten.
Skriv ut ()	Skriver ut den gjeldende aktiviteten.
Skriv ut meldingsvindu ()	Skriver ut innholdet i det gjeldende meldingsvinduet.

Handling	Beskrivelse
Les og marker objektet (objekt)	Leser opp og markerer teksten i det angitte objektet.
Lydinnspeiling (navn, sekunder)	Spiller inn lyd fra systemmikrofonen ved bruk av innspillingsdialogen på midten av skjermen. Spesifiser navnet på innspillingen og maksimalt antall sekunder som skal spilles inn.
Angi skjult (objekt, verdi)	Angir skjult/synlig tilstand for det angitte skjermobjektet. For å skjule objektet, angi verdi = TRUE. For å gjøre objektet synlig, angi verdi = FALSE.
Angi egendefinert egenskap (objekt, navn på egenskapen, verdi)	Angir en navngitt egendefinert egenskap for det angitte skjermobjektet. Skjermobjekter kan ha så mange egendefinerte egenskaper som ønskelig, og de er tilgjengelige via et tekstnavn. navn på egenskapen = navn på egendefinert egenskap verdi = verdi for egendefinert egenskap
Angi tekst (objekt, tekst)	Angir teksten i det angitte skjermobjektet.
Angi volum (objekt, verdi)	Angir lydstyrken (0–100) for det angitte videoobjektet.
Vis (objekt)	Gjør det angitte skjermobjektet synlig.
Vis symbolvindu ()	Viser det forstørrede symbolvinduet for ordet ved gjeldende markørposisjon i meldingsvinduet.
Sov (sekunder)	Stanser midlertidig i gitt antall sekunder før neste handling gjennomføres.
Snakk ()	Leser opp innholdet i det gjeldende meldingsvinduet.
Snakk (innholdstype)	Leser opp den spesifiserte teksttypen i det gjeldende meldingsvinduet. Innholdstype = «Alt», «Utvalg», «Ord», «Setning», eller «Avsnitt»
Les etikett ()	Leser opp etiketten til det gjeldende objektet.
Les etikett (objekt)	Leser opp etiketten til det angitte objektet.
Les etikett (objekt, vent)	Leser opp etiketten til det den angitte objektet, og venter deretter i angitt antall sekunder før neste handling gjennomføres.
Les tekst (tekst)	Leser opp den spesifiserte teksten.
Les tekst (tekst, vent)	Leser opp den angitte teksten, og venter deretter i angitt antall sekunder før neste handling gjennomføres.
Stopp all lyd ()	Stopper all lyd som spilles av for øyeblikket.
Stopp video (objekt)	Stopper videoen i det angitte videoobjektet.
Symboliser alle (objekt)	Symboliserer all tekst i det angitte objektet.
Demping av/på (objekt)	Slår demping av/på for det angitte videoobjektet.
Gjenta av/på (objekt)	Slår gjentatt avspilling av/på for det angitte videoobjektet.
variabel [= verdi]	Oppretter et uttrykk for tildeling av variabel. variabel = unikt variabelnavn verdi = verdi som skal tildeles den navngitte variabelen

# Tillegg B Vanlige ord

«Vanlige ord» er ord som er mye brukt i normal samtale. Når du definerer symboliseringsegenskapene for et meldingsvindu, en etikett eller en symboliseringsknapp, har du valget om å symbolisere «vanlige ord» eller «ikke vanlige ord».

Tabell B.1 Vanlige ord

en	ringe	morsom	bare	kun	stopp	hvorfor
om	kom	ga	beholde	åpne	ta	skal
etter	kan	hente	snill	eller	fortelle	ønske
igjen	bære	gi	vite	vår	ti	med
alle	gjøre rent	dra	le	ut	så	jobbe
alltid	kald	går	la	over	der	ville
er	komme	drar	lys	egen	disse	skrive
et	kunne	bra	liker	velge	de	
og	klippe	har	liten	leke	tenke	
noen	gjorde	grønn	bo	vær så snill	de	
er	gjøre	vokse	lang	fin	tre	
rundt	gjør	hadde	se	trekk	til	
som	ferdig	har	laget	legge	i dag	
spørre	ikke	ha	lage	løp	sammen	
ved	ned	han	mange	lese	for	
spiste	tegne	hjelp	kan	rød	prøve	
bort	drikke	henne	meg	sykle	to	
være	spise	her	mye	riktig	under	
fordi	åtte	ham	må	se	opp	
vært	hver	hans	min	syv	på	
før	falle	holde	meg selv	skal	oss	
best	langt	varm	aldri	hun	bruke	
bedre	rask	hvordan	ny	vise	vaske	
stor	finne	såret	nei	syng	vi	
svart	først	jeg	ikke	sitte	bra	
blå	fem	hvis	nå	seks	dro	
begge	fly	inn	av	sove	var	
ta med	for	inn i	av	små	hva	
brun	fant	er	gammel	så	når	
men	fire	den	på	litt	hvor	
kjøpe	fra	dens	én gang	snart	hvilken	
ved	full	hoppe	én	starte	hvem	

Copyright ©Tobii AB (publ). Ikke alle produkter og tjenester tilbys i hvert lokale marked. Spesifikasjoner kan endres uten varsel på forhånd. Alle varemerker tilhører sine respektive eiere.

## Støtte for Tobii Dynavox-enheten

### Få hjelp via internett

Besøke den produktspesifikke støttesiden for Tobii Dynavox-enheten din. Den inneholder oppdatert informasjon om problemer og tips og triks for produktet. Finn støttesidene våre på: [www.TobiiDynavox.com/support-training](http://www.TobiiDynavox.com/support-training)

### Kontakt din hjelpemiddelkonsulent eller forhandler

Kontakt din Tobii Dynavox-hjelpemiddelkonsulent eller autoriserte forhandler for hjelp hvis du har spørsmål eller problemer med produktet. De er best kjent med ditt personlige oppsett og er de som best kan hjelpe deg med tips og produktopplæring. For kontaktinformasjon se <https://no.tobiidynavox.com/pages/kontakt-oss>