

# Boardmaker 7

## Brugervejledning

## Brugervejledning Boardmaker 7

Version 1.0

10/2020

Alle rettigheder forbeholdes.

Copyright © Tobii AB (publ)

Intet i denne vejledning må gengives, gemmes i en database eller overføres i nogen form eller på nogen måde (elektronisk, ved fotokopiering, ved optagelse eller på anden måde) uden forudgående skriftlig tilladelse fra udgiveren.

Den angivne ophavsret inkluderer alle former og dele af det ophavsretligt beskyttede materiale og informationer, som måtte være tilladt under nuværende gældende lov eller vedtaget herefter, inklusiv, men ikke begrænset til, materialer, der dannes af softwareprogrammerne, som vises på skærmen, så som skærmbilleder, menuer, osv.

Oplysningerne i dette dokument tilhører Tobii Dynavox. Gengivelse af hele eller dele af indholdet er forbudt uden forudgående skriftlig tilladelse fra Tobii Dynavox.

Produkter, der henvises til i dette dokument, kan enten være varemærker og/eller registrerede varemærker tilhørende deres respektive ejere. Forlaget og forfatteren gør ikke krav på disse varemærker.

Selvom alle foranstaltninger er truffet ved udarbejdelsen af dette dokument, påtager forlaget og forfatteren sig intet ansvar for fejl eller mangler, og ej heller for skader, der måtte opstå som følge af anvendelsen af oplysningerne i dette dokument eller brugen af eventuelt medfølgende programmer og kildekoder. Forlaget og forfatteren kan under ingen omstændigheder gøres ansvarlige for tab af fortjeneste eller anden erhvervsmæssig skade, der direkte eller indirekte er opstået som følge af, eller som påstås at være opstået som følge af, indholdet i dette dokument.

Ret til ændring af indholdet uden forudgående varsel forbeholdes.

Besøg Tobii Dynavoxs webside

[www.TobiiDynavox.com](http://www.TobiiDynavox.com) for at se, om der findes en opdateret udgave af dette dokument.

### Kontaktoplysninger:

Tobii Dynavox AB  
Karlsrovägen 2D  
S-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

# Indholdsfortegnelse

|       |                                                |    |
|-------|------------------------------------------------|----|
| 1     | Introduktion .....                             | 6  |
| 2     | Kom godt i gang .....                          | 7  |
| 2.1   | Log ind .....                                  | 7  |
| 2.2   | Brugerstartside .....                          | 7  |
| 2.2.1 | Brugerstartside – Seneste .....                | 7  |
| 2.2.2 | Brugerstartside – Mit Boardmaker .....         | 7  |
| 2.3   | Redigering .....                               | 9  |
| 2.4   | Afspilning af aktiviteter .....                | 9  |
| 2.4.1 | Boardmaker 7 Student Center .....              | 9  |
| 2.4.2 | Boardmaker-aktiviteter i Snap Core First ..... | 10 |
| 3     | Vigtige redskaber og elementer .....           | 12 |
| 3.1   | Redigering .....                               | 12 |
| 3.2   | Værktøjslinje .....                            | 13 |
| 3.3   | Sidepanel .....                                | 13 |
| 3.4   | Aktivitetsindstillinger .....                  | 14 |
| 3.5   | Egenskabspanel .....                           | 15 |
| 3.5.1 | Justering .....                                | 15 |
| 3.5.2 | Skrifttype .....                               | 17 |
| 3.5.3 | Type .....                                     | 17 |
| 3.5.4 | Indhold .....                                  | 18 |
| 3.5.5 | Baggrund .....                                 | 20 |
| 3.5.6 | Typografi .....                                | 20 |
| 3.5.7 | Status .....                                   | 21 |
| 3.5.8 | Avanceret .....                                | 21 |
| 3.6   | Symbolpanel .....                              | 22 |
| 3.7   | Softwaretilstande i Boardmaker 7 Editor .....  | 23 |
| 3.8   | Organisering af aktiviteter .....              | 23 |
| 3.8.1 | Opret mappe, og tilføj aktiviteter .....       | 23 |
| 3.8.2 | Omdøb aktivitet .....                          | 23 |
| 3.8.3 | Omdøb side .....                               | 23 |
| 4     | Skabeloner .....                               | 24 |
| 4.1   | Opret ny Aktivitet .....                       | 24 |
| 4.2   | Opret ny side fra en skabelon .....            | 25 |
| 4.3   | Min læseplan .....                             | 25 |
| 4.3.1 | Activities-to-Go .....                         | 25 |
| 4.3.2 | Kommunikationsbogen Core First .....           | 26 |
| 5     | Åbn filer fra Boardmaker v5 og v6 .....        | 27 |
| 6     | Tegn og arrangér sideobjekter .....            | 29 |
| 6.1   | Sideegenskaber .....                           | 29 |
| 6.2   | Opret et gitter med objekter .....             | 30 |
| 6.3   | Flere redigeringsredskaber .....               | 30 |
| 7     | Felter .....                                   | 31 |
| 7.1   | Føj symbol til et felt .....                   | 31 |
| 7.2   | Standardfelter .....                           | 31 |
| 7.2.1 | Egenskaber for standardfelt .....              | 31 |
| 7.3   | Gruppefelter .....                             | 32 |

|        |                                                               |    |
|--------|---------------------------------------------------------------|----|
| 7.3.1  | Opret gruppefelt.....                                         | 32 |
| 7.3.2  | Føj symboler til gruppefelt.....                              | 32 |
| 7.3.3  | Føj tekstobjekt til gruppefelt .....                          | 33 |
| 7.3.4  | Tilpas størrelse, og flyt objekter rundt i et gruppefelt..... | 33 |
| 7.3.5  | Egenskaber for gruppefelt .....                               | 33 |
| 7.4    | Symboliseringsfelter .....                                    | 33 |
| 7.4.1  | Tegn symboliseringsfelt .....                                 | 33 |
| 7.4.2  | Egenskaber for symboliseringsfelt.....                        | 34 |
| 7.4.3  | Ændring af symboliseret symbol.....                           | 34 |
| 7.5    | Ordprædiktionsfelter.....                                     | 34 |
| 7.5.1  | Tegn ordprædiktionsfelt .....                                 | 34 |
| 7.5.2  | Egenskaber for ordprædiktionsfelter .....                     | 35 |
| 7.6    | Målfelter .....                                               | 35 |
| 7.6.1  | Tegn målfelt.....                                             | 35 |
| 7.6.2  | Egenskaber for målfelt .....                                  | 35 |
| 7.7    | Friformsfelter .....                                          | 35 |
| 7.7.1  | Tegn friformsfelt .....                                       | 35 |
| 7.7.2  | Egenskaber for friformsfelter .....                           | 35 |
| 7.8    | Hotspots.....                                                 | 36 |
| 7.8.1  | Tegn rektangulære hotspots.....                               | 36 |
| 7.8.2  | Tegn friformshotspots .....                                   | 36 |
| 7.8.3  | Egenskaber for hotspots .....                                 | 36 |
| 7.9    | Feltfigurer.....                                              | 36 |
| 7.9.1  | Redskab til figurer .....                                     | 36 |
| 7.9.2  | Indstilling for figur – Feltegenskaber .....                  | 36 |
| 8      | Symboler.....                                                 | 37 |
| 8.1    | Søgning efter symboler.....                                   | 37 |
| 8.1.1  | Søgeindstillinger for symbol .....                            | 37 |
| 8.2    | Egenskaber for symboler .....                                 | 38 |
| 8.3    | Indstil sprog til tekstobjekt for symbol .....                | 38 |
| 8.4    | Redigering af symboler.....                                   | 38 |
| 9      | Tekstobjekter .....                                           | 41 |
| 9.1    | Tegn tekstobjekt.....                                         | 41 |
| 9.2    | Egenskaber for tekstobjekter.....                             | 41 |
| 10     | Linjer .....                                                  | 42 |
| 10.1   | Linjeegenskaber .....                                         | 42 |
| 11     | Avancerede objekter.....                                      | 43 |
| 11.1   | Beskedvinduer.....                                            | 43 |
| 11.1.1 | Tegn beskedvindue .....                                       | 43 |
| 11.1.2 | Egenskaber for beskedvinduer.....                             | 43 |
| 11.2   | Videoer .....                                                 | 44 |
| 11.2.1 | Opret et videoobjekt .....                                    | 44 |
| 11.2.2 | Egenskaber for video .....                                    | 44 |
| 11.3   | Gruppebokse.....                                              | 44 |
| 11.3.1 | Egenskaber for gruppeboks .....                               | 44 |
| 11.4   | Afkrydsningsfelter og radioknapper.....                       | 45 |
| 11.4.1 | Egenskaber for afkrydsningsfelter og radioknapper .....       | 45 |
| 11.5   | Tekstbokse .....                                              | 45 |
| 11.5.1 | Egenskaber for tekstbokse .....                               | 45 |

|         |                                        |    |
|---------|----------------------------------------|----|
| 11.6    | Objekter med fanekontrollement.....    | 45 |
| 11.6.1  | Egenskaber for fanekontrollement ..... | 46 |
| 11.7    | Scanningsrækkefølge.....               | 46 |
| 12      | Opret pdf (print) .....                | 47 |
| 13      | RTF-redigeringsredskab.....            | 48 |
| 14      | Handlinger .....                       | 49 |
| 14.1    | Føj handlinger til objekt.....         | 49 |
| 14.2    | Redigeringsredskab til handlinger..... | 49 |
| 14.3    | Handlingskategorier .....              | 51 |
| 14.4    | Søgning efter handlinger.....          | 52 |
| 15      | Aktivitetsegenskaber .....             | 53 |
| 16      | Brugerindstillinger .....              | 54 |
| 17      | Adgangsmetoder .....                   | 56 |
| 17.1    | Berøring .....                         | 56 |
| 17.2    | Touch-enter .....                      | 56 |
| 17.3    | Touch-slip.....                        | 56 |
| 17.4    | Scanning .....                         | 56 |
| 17.5    | Musepause.....                         | 57 |
| 17.6    | Øjenstyring .....                      | 57 |
| Bilag A | Handlinger .....                       | 59 |
| Bilag B | Almindelige ord .....                  | 61 |

# 1 Introduktion

Velkommen til Boardmaker 7 Editor, fremtiden for Boardmaker-softwarefamilien! Boardmaker 7 Editor er med sin omfattende samling af stærke skabeloner, et nyt intuitivt design, integration med myBoardmaker.com og en bred vifte af brugbare redskaber alt, hvad du behøver for hurtigt at imødekomme dine elevers behov.

- **Nem at lære og bruge** – Boardmaker 7 Editor har et intuitivt nyt design og simpel sideadministration.
- **Opret engagerende aktiviteter hurtigt** – Vælg mellem hundredvis af brugbare og nemme begynderskabeloner, og opret hurtige løsninger til dine elever.
- **Genbrug gamle favoritter** – Importér dine tavler fra Boardmaker Version 5 og 6, og redigér, print og del dem i Boardmaker 7 Editor.
- **Problemfri integration med myBoardmaker.com** – Download dine onlinefiler, og redigér dem i Boardmaker 7 Editor.

## 2 Kom godt i gang

### 2.1 Log ind

Vælg **Log-in**, og indtast din e-mailadresse og adgangskode, hvis du har et abonnement.

Vælg **Indsæt licensnøgle**, og indtast dine licensoplysninger, hvis du har købt en permanent licens.

Vælg **Gratis prøveperiode**, og prøv programmet gratis, før du køber!



Nogle brugere i visse skoledistrikter bliver muligvis ikke bedt om at logge ind eller indtaste licensoplysninger.

### 2.2 Brugerstartside

Brugerstartside er det centrale midtpunkt, hvor du får adgang til og opretter aktiviteter. Du får adgang til aktiviteter, der er gemt på din computer og på myBoardmaker.com, og til knapper til de mest almindelige opgaver i Boardmaker 7 Editor:

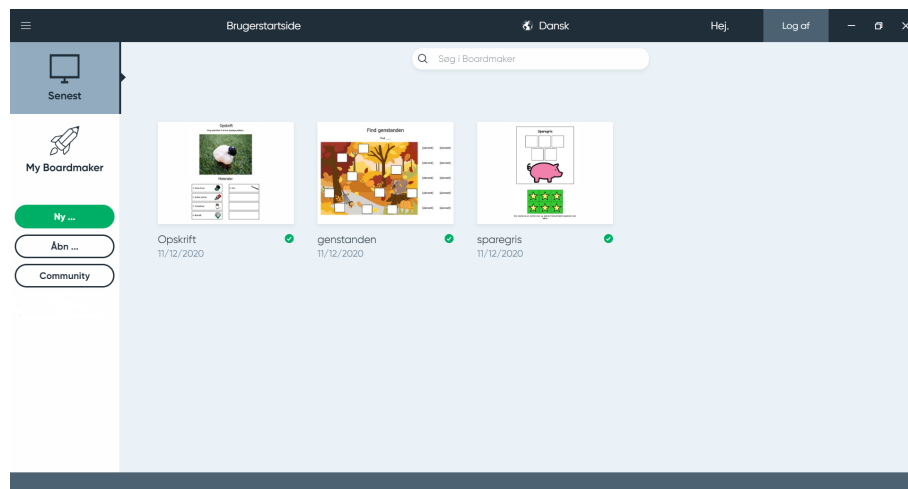
- **Ny ...** – Opret en ny tom aktivitet eller en aktivitet på basis af en skabelon.
- **Åbn ...** – Åbn en eksisterende aktivitet på din computer.
- **Community** – Åbner myBoardmaker.com i din browser, hvor du kan finde aktiviteter, der deles af andre medlemmer af fællesskabet.



Du skal være logget ind på din myBoardmaker.com-konto for at få adgang til fællesskabet. Du kan oprette en gratis konto.

#### 2.2.1 Brugerstartside – Seneste

De senest åbnede aktiviteter vises på skærmen Seneste på brugerstartside. Få adgang til redigerings- og afspilningsmuligheder ved at placere markøren over en aktivitet.



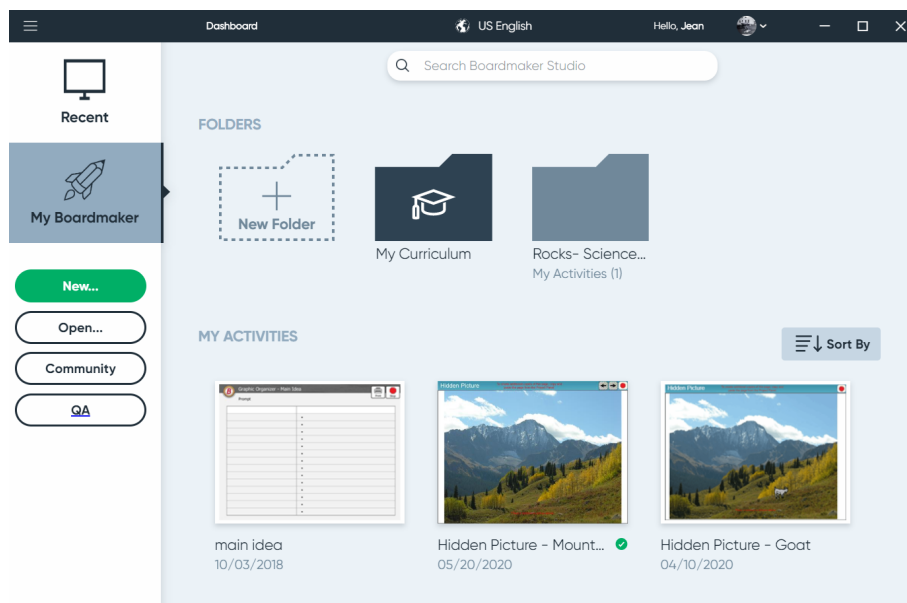
Figur 2.1 Brugerstartside – Seneste

#### 2.2.2 Brugerstartside – Mit Boardmaker

**Mit Boardmaker** viser aktiviteterne på myBoardmaker.com og/eller på din computer. Log dig ind med e-mailadressen og adgangskoden, der er knyttet til din myBoardmaker.com-konto, for at få adgang til dine onlineaktiviteter. Vælg **Opret konto**, hvis du ikke har en myBoardmaker.com-konto, og opret en gratis konto.



Tobii Dynavox har én samlet kontoadgang til vores websteder og apps, herunder GoBoardmaker.com, myTobiiDynavox.com, efunding.TobiiDynavox.com, myMessageBanking.com, Boardmaker 7 Student Center, Snap + Core First, Compass, Snap Scene og ALL. Du kan bruge den samme e-mailadresse og adgangskode til myBoardmaker.com, hvis du allerede har en konto til et af disse Tobii Dynavox-websteder eller apps.



**Figur 2.2** Brugerstartside – Mit Boardmaker

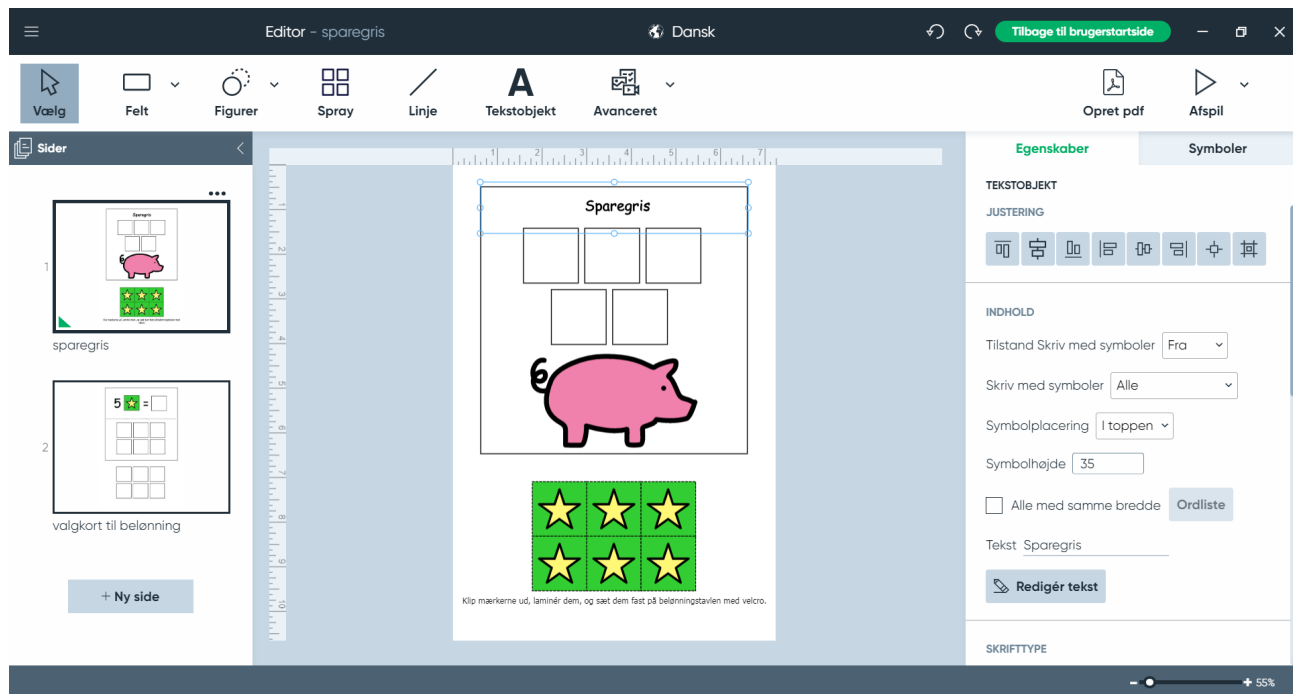
Aktiviteterne i afsnittet *Mit Boardmaker* på brugerstartside findes også på din myBoardmaker.com-konto.

- Mapper i myBoardmaker.com vises også på brugerstartside – Mit Boardmaker. Vælg en mappe for at gennemse mappens aktiviteter.
- Aktiviteter med ikonet  findes både på myBoardmaker.com og på din computer. Aktiviteterne kan når som helst afspilles eller redigeres i Boardmaker 7 Editor, også når du er offline. Ændringer af filerne i Boardmaker 7 Editor synkroniseres med filerne på myBoardmaker.com næste gang, du opretter forbindelse til internettet.
- Aktiviteter uden ikonet  findes kun på myBoardmaker.com, og du kan ikke arbejde med dem i Boardmaker 7 Editor eller få adgang til dem, når du er offline. Hvis du vil have adgang til at afspille eller redigere aktiviteterne i Boardmaker 7 Editor, skal du placere markøren over aktiviteten og vælge **Download**. Efter en hurtig konvertering kan du afspille eller redigere aktiviteten.



Du skal have forbindelse til internettet og være logget ind på din myBoardmaker.com-konto.

## 2.3 Redigering



Redigering er arbejdsområdet, hvor du redigerer, gennemser og afspiller dine aktiviteter.

## 2.4 Afspilning af aktiviteter

Tilstanden eksempelvisning og afspilning i Boardmaker 7 Editor er designet til test af aktiviteten, som du redigerer, eller til gruppeundervisning, når et interaktivt whiteboard er tilsluttet.

Eleverne skal afspille aktiviteterne via Boardmaker 7 Student Center eller apps til Snap Core First.



Der kræves et abonnement til elevadministration og tildeling af opgaver i Boardmaker 7 Student Center.

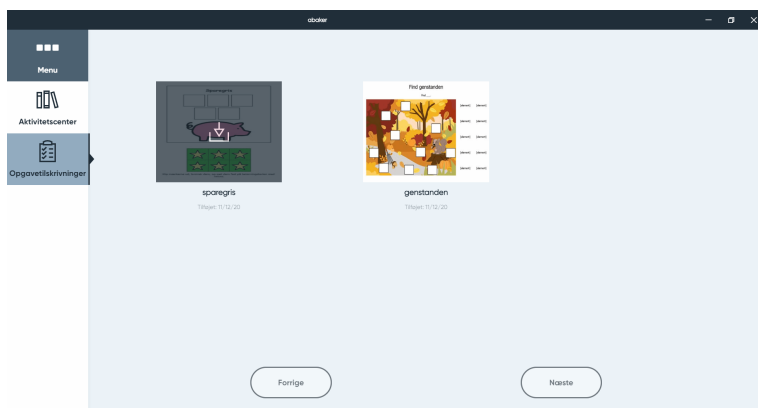
### 2.4.1 Boardmaker 7 Student Center

Appen Boardmaker 7 Student Center er designet til at gøre det nemt for undervisere at tildele og registrere aktiviteter for deres elever via internettet. Eleverne har individuel adgang til deres tildelte aktiviteter og kan bruge en vilkårlig enhed med appen Boardmaker 7 Student Center installeret.

Se brugervejledningen til Boardmaker 7 Student Center med detaljerede oplysninger.

- Tilgængelighed – Tilpas indstillingerne for elevens adgangsmetode én gang for at anvende dem, hver gang eleven logger på appen.
- Registrering – Undervisere kan registrere elevernes fremskridt, når der bruges aktiviteter med belønning.
- Undervisningsredskaber – Tildel aktiviteter, opret rapporter mm. via myBoardmaker.com

- Gratis – Appen Boardmaker 7 Student Center kan installeres og bruges gratis på et ubegrænset antal enheder!



**Figur 2.3** Boardmaker 7 Student Center

## 2.4.2 Boardmaker-aktiviteter i Snap Core First



Vi anbefaler kraftigt, at alle elever afspiller Boardmaker-aktiviteter i Boardmaker 7 Student Center. Boardmaker 7 Student Center har mange fordele, herunder lister med aktivitetstildeling, resultatregistrering og uovertruffen aktivitetspålidelighed.

Eleverne kan afspille Boardmaker-aktiviteter i Snap Core First. Snap Core First henter Boardmaker-aktiviteter fra mappen med Snap-aktiviteter på elevens egen Tobii Dynavox-konto. Hvis du er underviser og gerne vil tildele aktiviteter til brug i Snap Core First, kan du dele aktiviteterne med elevens Tobii Dynavox-konto eller med en gruppe, som eleven har adgang til, og derefter få elevens forældre eller hjælper til at flytte aktiviteterne til den relevante mappe for eleven.

Se [brugervejledningen til Snap Core First](#) med detaljer og anvisninger om at afspille Boardmaker-aktiviteter i Snap Core First.



Aktiviteter med belønning kan ikke registreres i Snap Core First.

Visse Boardmaker-handlinger virker 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

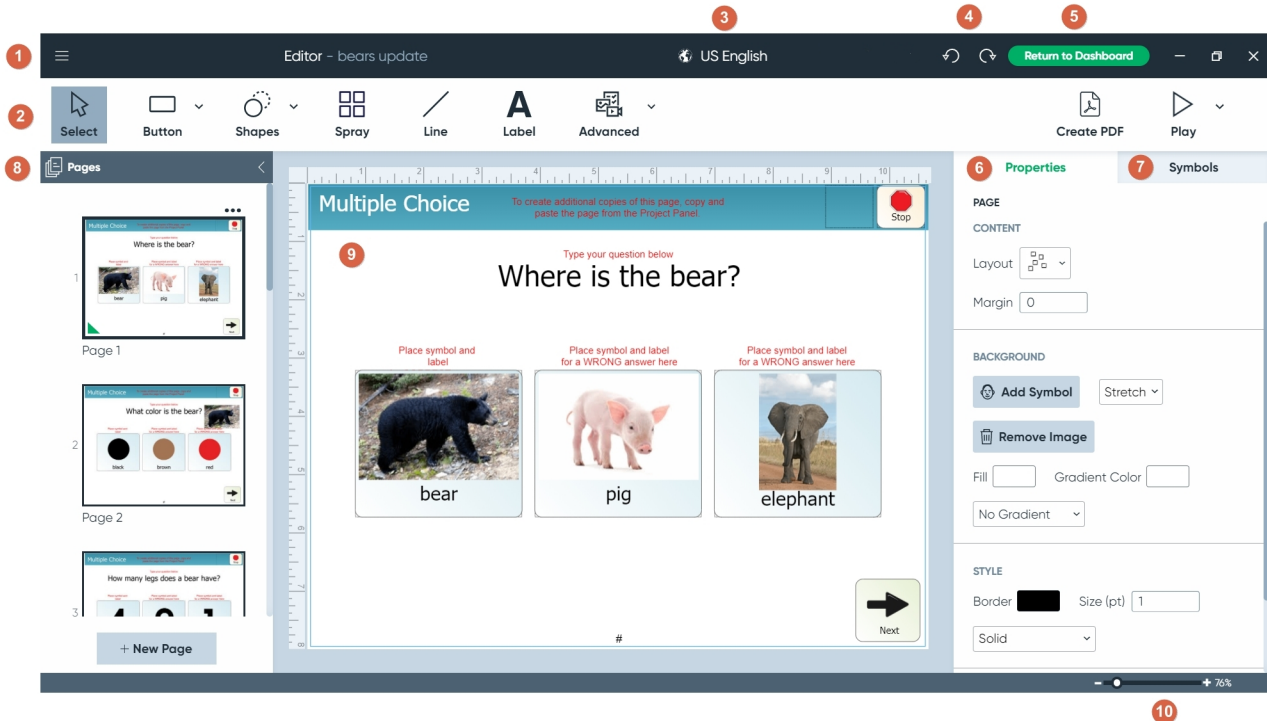
Voice

WordsFromTag

WriteTextToFile

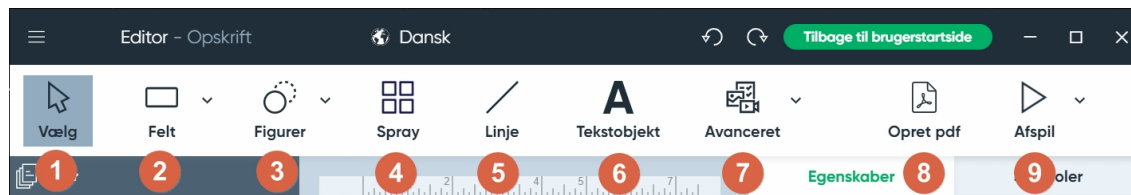
# 3 Vigtige redskaber og elementer

## 3.1 Redigering



| Navn | Beskrivelse                 |
|------|-----------------------------|
| 1    | Menuen Filer                |
| 2    | Værktøjslinje               |
| 3    | Sprog                       |
| 4    | Fortryd og Annullér fortryd |
| 5    | Retur til brugerstartside   |
| 6    | Egenskabspanel              |
| 7    | Symbolpanel                 |
| 8    | Sidepanel                   |
| 9    | Arbejdsområde i redigering  |
| 10   | Kontrollement til Zoom      |

## 3.2 Værktøjslinje



| Navn                                                                                                        | Beskrivelse                                                                                                                                                   |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1<br><br>Vælg/Hurtigt valg | Vælg objekter på siden, eller vælg selve siden.                                                                                                               |
| 2<br><br>Felt              | Opret et felt. Tilgængelige felttyper: Standard, gruppe, ordprædiktion, mål, symbolisering, hotspot, friformsfelt, friformshotspot                            |
| 3<br><br>Figurer           | Opret felter med forskellige figurer.                                                                                                                         |
| 4<br><br>Spray            | Spray kopier af et valgt objekt ud i et gitter.                                                                                                               |
| 5<br><br>Linje           | Tegn en vandret, lodret eller diagonal linje.                                                                                                                 |
| 6<br><br>Tekstobjekt     | Opret et nyt tekstobjekt.                                                                                                                                     |
| 7<br><br>Avanceret       | Opret et af følgende objekter: Beskedvindue, video, gruppeboks, afkrydsningsfelt, radioknap, tekstfelt, faneontrol-element, scanning.                         |
| 8<br><br>Opret PDF       | Opret et pdf-dokument med din aktivitet. PDF-dokumentet kan derefter printes.                                                                                 |
| 9<br><br>Afspil          | Aktivér tilstanden afspilning for at afspille din aktivitet fra begyndelsen eller tilstanden eksempelvisning af side for afspilning af kun den aktuelle side. |

## 3.3 Sidepanel

Sidepanelet viser siderne i den aktuelle aktivitet. (Se afsnit 3.8 *Organisering af aktiviteter*, side 23)



|   | Navn              | Beskrivelse                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|---|-------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Sider             | Vælg en side til visning i arbejdsområdet.                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| 2 | Sideindstillinger | Vælg    for at lave en kopi af siden, slette den eller redigere de delte variabler. |
| 3 | Ny side           | Føj en ny side din aktivitet. Du kan oprette en tom side, kopiere en side fra en anden aktivitet eller en side fra en skabelon.                                                                                                                                                                                                              |



Vælg den venstre pil  for at skjule sidepanelet. Den aktuelle side vises i et større format i arbejdsområdet.

Vælg den højre pil  for at udvide sidepanelet.

### 3.4 Aktivitetsindstillinger

Visse (interaktive) skærmaktiviteter har indstillinger, der kontrollerer aktivitetens funktion. Du vil i mange tilfælde tilpasse og føje indhold til en aktivitet ved hjælp af aktivitetsindstillingerne i stedet for at redigere siden. Kontrollér aktivitetsindstillingerne, før du begynder at redigere siderne, hvis du har oprettet en skærmaktivitet fra en skabelon.



Aktiviteter, der bruger aktivitetsindstillinger til vigtige funktioner, åbner automatisk dialogboksen til aktivitetsindstillingerne, når du åbner aktiviteten i redigeringstilstand.

1. Vælg **Menuen Filer > Aktivitetsindstillinger** for at åbne dialogboksen til *Aktivitetsindstillinger*.
2. Vælg kolonnen **Værdi**, og indtast en værdi for alle indstillinger.



Der kan være forskellige indstillinger for hver side samt på aktivitetsniveau. Klik på hver side i aktivitetspanelet for at få vist eventuelle sideindstillinger.

3. Vælg **Prøv det** for at teste dine indstillinger i eksempelvisningstilstand.

4. Vælg **Gem** for at gemme ændringerne og vende tilbage til redigering.

|   | Navn                | Værdi                                                                                                                      | Beskrivelse                                                                                                                   |
|---|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Item List:          | Edit Content...                                                                                                            | Enter the list of up to 10 pairs of pictures for the game here.                                                               |
| 2 | Show Cards Face Up: | Ja                                                                                                                         | Show the cards face up, like in matching game? No means the cards will be turned over in pairs, like a Concentration game.    |
| 3 | Show Label:         | Ja                                                                                                                         | Do you want to show the label on the face of the button? If not, just the picture or symbol will be shown.                    |
| 4 | Speak Label:        | Ja                                                                                                                         | Do you want the name of each button to be spoken when a button is selected?                                                   |
| 5 | Instruction Text:   |                                                                                                                            | The instructions that will be spoken at the beginning of the game. Leave blank to use the default, "Find the matching pairs." |
| 6 | Show Stop Button:   | Ja                                                                                                                         | Do you want the student to be able to leave the activity before completing it?                                                |
| 7 | Highlight Color:    | <span style="background-color: yellow; border: 1px solid black; display: inline-block; width: 20px; height: 10px;"></span> | The highlight color that will be used for selected buttons                                                                    |
| 8 | Font:               | Verdana, 18pt, Regular                                                                                                     | The font to be used on the buttons for this activity                                                                          |

|   | Navn                        | Beskrivelse                                                                                                                                                                                                                                              |
|---|-----------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | <b>Aktivitetspanel</b>      | Viser aktivitet og sider. Klik på aktivitetsnavnet øverst i aktivitetspanelet for at få vist indstillingerne for aktivitetsniveauet. Vælg en side for at få vist indstillingerne for siden.                                                              |
| 2 | <b>Kolonnen Navn</b>        | Viser navnet på alle aktivitetsindstillinger.                                                                                                                                                                                                            |
| 3 | <b>Kolonnen Værdi</b>       | Viser den aktuelle værdi for alle aktivitetsindstillinger.                                                                                                                                                                                               |
| 4 | <b>Kolonnen Beskrivelse</b> | Viser en beskrivelse af alle aktivitetsindstillinger. Beskrivelsen angiver, hvordan indstillingen bruges i aktiviteten, så du kan indstille den korrekt.                                                                                                 |
| 5 | <b>Hjælp til aktivitet</b>  | Vælg feltet for at få vist tip om brugen af aktiviteten.                                                                                                                                                                                                 |
| 6 | <b>Feltet Annullér</b>      | Kassér dine ændringer, og vend tilbage til redigering.                                                                                                                                                                                                   |
| 7 | <b>Feltet Prøv det</b>      | Vælg feltet for at se et eksempel på aktiviteten i afspilningstilstand og teste aktivitetsindstillingerne. Dialogboksen til aktivitetsindstillingerne er stadig åben, når du efter testen afslutter afspilningstilstanden, så du kan foretage ændringer. |
| 8 | <b>Feltet Gem</b>           | Vælg feltet for at gemme ændringerne og vende tilbage til redigering.                                                                                                                                                                                    |

## 3.5 Egenskabspanel

Valgmulighederne i *egenskabspanelet* bruges til at tilpasse skærmobjekter. *Egenskabspanelet* viser valgmulighederne for egenskaber for objektet, når du vælger et objekt (eller siden).



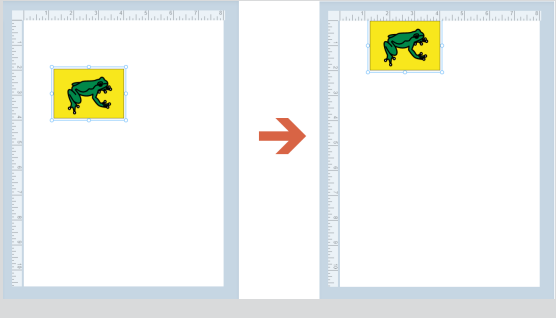
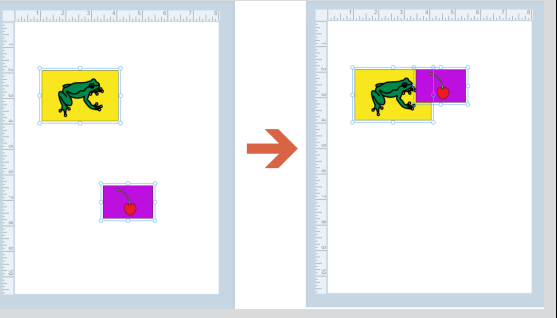
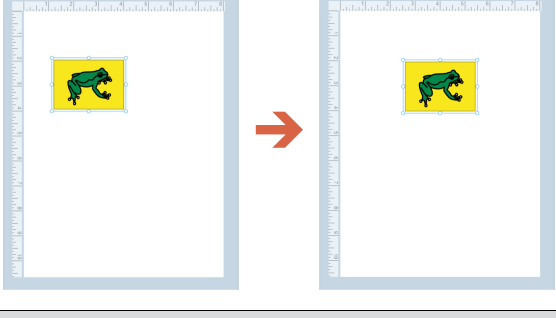
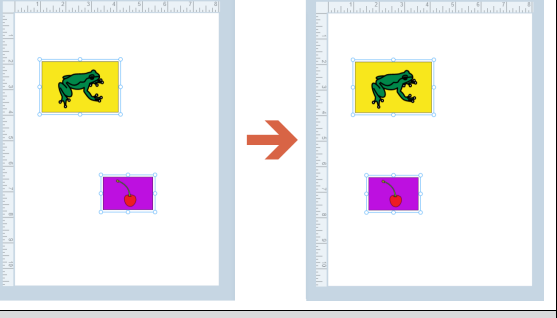
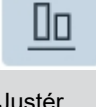
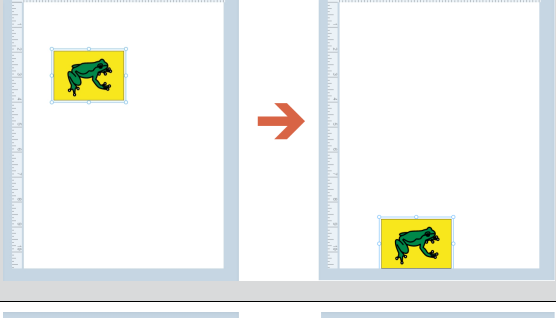
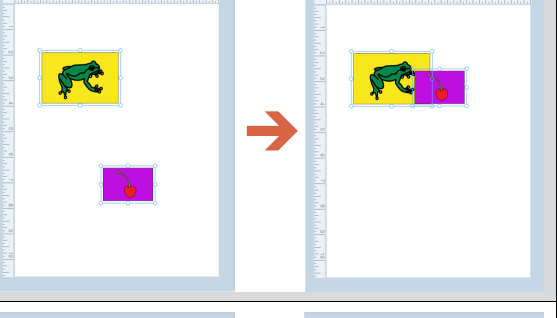
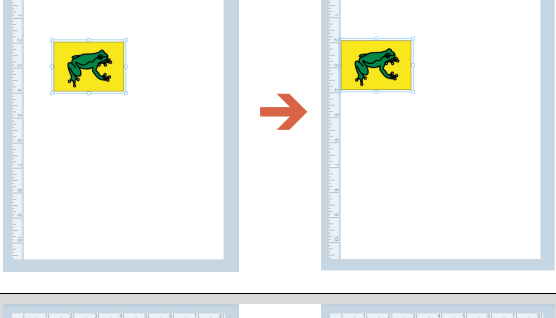
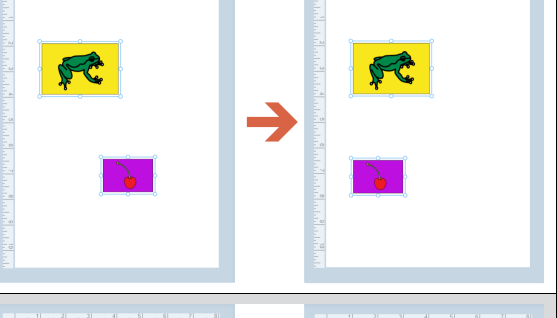
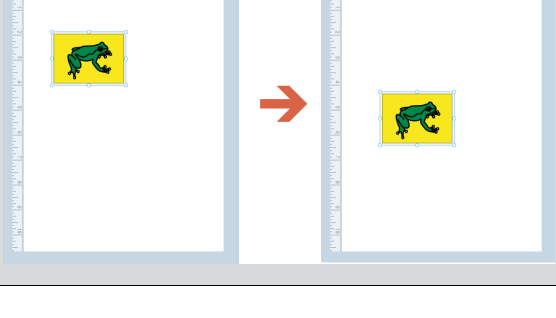
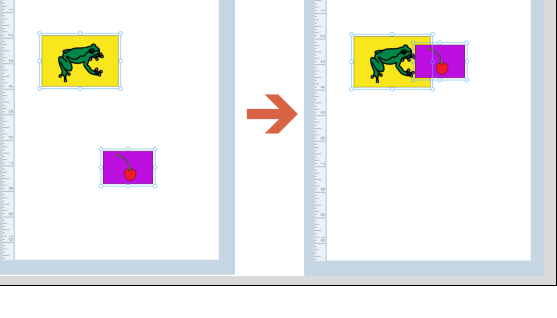
Grupperne i egenskabspanelet varierer afhængigt af det valgte objekt. Generelle egenskaber med samme funktion for flere typer objekter beskrives nedenfor. Egenskaber, der er unikke for hver objekttype, beskrives i afsnittene om objekter.

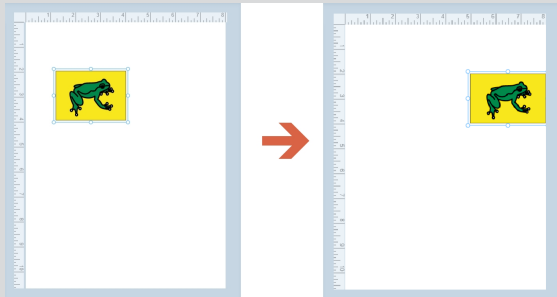
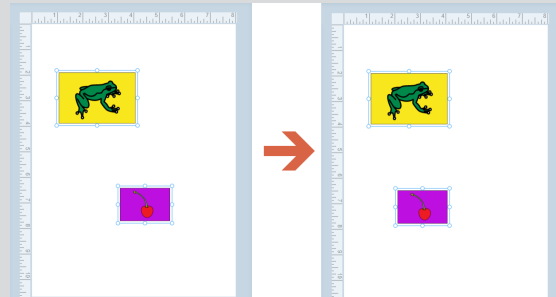
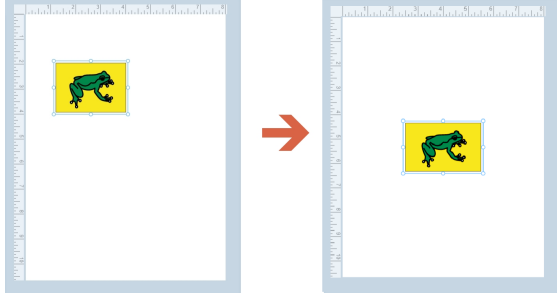
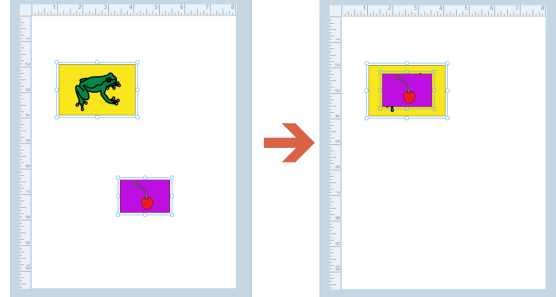
### 3.5.1 Justering

Justeringsegenskaberne justerer retningen for de valgte objekter i forhold til sideformatet eller hinanden. Retningen for et enkelt valgt objekt justeres relativt i forhold til sideformatet. Når der vælges flere objekter, justeres retningen relativt i forhold til objektet, der vælges først.



**Figur 3.1** Justeringsværktøjer – Justér øverst, fordel vandret, justér nederst, venstrejustér, fordel lodret, højrejustér, centrér og justér til gitter

| Redskab                                                                                               | Ét objekt                                                                           | Flere objekter – gult felt valgt først                                               |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| <br>Justér øverst    |    |    |
| <br>Fordel vandret   |    |    |
| <br>Justér nederst  |   |   |
| <br>Venstre-justér |  |  |
| <br>Fordel lodret  |  |  |

| Redskab                                                                                                  | Ét objekt                                                                         | Flere objekter – gult felt valgt først                                             |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| <br>Højrejustér         |  |  |
| <br>Centrér             |  |  |
| <br>Justér til gitter* |                                                                                   |                                                                                    |

\* Sidegitter skal være aktiveret. Se afsnit 16 *Brugerindstillinger*

### 3.5.2 Skrifttype

Egenskaberne i skrifttypeafsnittet bruges til at definere teksten i det valgte objekt.

- **Skrifttype** – Vælg skrifttype fra menuen.
- **Skriftstørrelse** – Vælg skriftstørrelse.
- **Typografi** – Indstil den aktuelle tekst til fed, kursiv og/eller understreget.
- **Justér vandret** – Venstrejustér, centrér eller højrejustér den aktuelle tekst.
- **Justér lodret** – Justér den aktuelle tekst øverst, centreret eller nederst.
- **Skriftfarve** – Vælg farve, eller indtast en hex- eller RGBA-værdi for den aktuelle tekst.
- **Fremhævningsfarve for skrift** – Vælg farve, eller indtast en hex- eller RGBA-værdi for fremhævnningen bag den aktuelle tekst.

tree

Figur 3.2 Tekstobjekt med sort skriftfarve og grøn fremhævningsfarve

### 3.5.3 Type

#### Typeegenskab (kun felter)

- Vælg felttype:
  - *Gruppe* – Se afsnit 7.3 *Gruppefelter*.
  - *Standard* – Se afsnit 7.2 *Standardfelter*.
  - *Symbolisering* – Se afsnit 7.4 *Symboliseringsfelter*.

- Ordprædiction – Se afsnit 7.5 Ordprædiktionsfelter.

### 3.5.4 Indhold



Egenskaberne i indholdsafsnittet i egenskabspanelet varierer afhængigt af en eventuel indstilling af egenskaben for layout.

#### Indholdsegenskaber – Layout for standard- og ordprædiktionsfelt

- **Layout** – Vælg layout for symbol og tekstfelt: *Tekstfelt øverst, tekstfelt nederst, kun symbol (intet tekstfelt), tekstfelt til venstre, tekstfelt til højre, kun tekstfelt (intet symbol)*.

#### Indholdsegenskaber – Friformslayout valgt

- **Layout** – Friformslayoutet anvender ikke automatisk formatering. Objekterne kan arrangeres frit.



Figur 3.3 Friformslayout

- **Margen** – Afstanden i pixels mellem objekter og kanten af siden eller objektbeholderen.

#### Indholdsegenskaber – Automatisk centrering valgt

- **Layout** – Den automatiske centrering arrangerer automatisk objekter i rækker eller kolonner, der er centreret på siden eller i objektbeholderen.



Figur 3.4 Layout med automatisk centrering

- **Gittermargen** – Afstanden i pixels mellem objekter.
- **Arrangér efter** – Placér objekter i rækker (vandret) eller kolonner (lodret).
- **Dynamisk indsæt** – Dynamisk indsæt viser i en forhåndsvisning, hvor objektet, som du trækker, placeres i layoutet.
  - *Kun design* – Vis dynamisk indsæt i redigeringstilstand men ikke i tilstanden eksempelvisning og afspilning.
  - *Altid* – Vis dynamisk indsæt i redigeringstilstand samt i tilstanden eksempelvisning og afspilning.
  - *Aldrig* – Vis aldrig dynamisk indsæt.
- **Margen** – Afstanden i pixels mellem objekter og kanten af siden eller objektbeholderen.

### Egenskaber for sideindhold – Layout med automatisk gitter valgt

- **Layout** – Layoutet med automatisk gitter arrangerer automatisk objekter i rækker eller kolonner startende i øverste venstre hjørne.

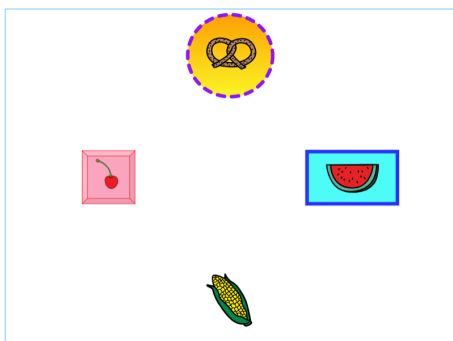


Figur 3.5 Layout med automatisk gitter

- **Gittermargen** – Afstanden i pixels mellem objekter.
- **Arrangér efter** – Placér objekter i rækker (vandret) eller kolonner (lodret).
- **Dynamisk indsæt** – Dynamisk indsæt viser i en forhåndsvisning, hvor objektet, som du trækker, placeres i layoutet.
  - *Kun design* – Vis dynamisk indsæt i redigeringstilstand men ikke i tilstanden eksempelvisning og afspilning.
  - *Altid* – Vis dynamisk indsæt i redigeringstilstand samt i tilstanden eksempelvisning og afspilning.
  - *Aldrig* – Vis aldrig dynamisk indsæt.
- **Margen** – Afstanden i pixels mellem objekter og kanten af siden eller objektbeholderen.

### Indholdsegenskaber – Layout med automatisk cirkel valgt

- **Layout** – Layoutet med automatisk cirkel arrangerer automatisk objekter i en cirkel i midten af siden eller gruppeobjektet.

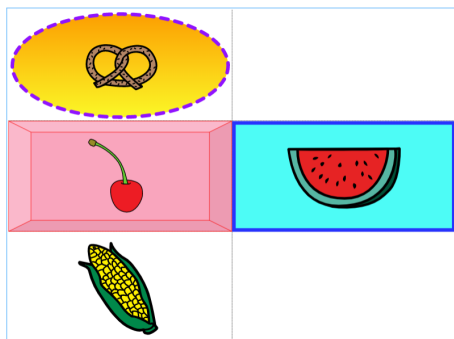


Figur 3.6 Layout med automatisk cirkel

- **Gittermargen** – Afstanden i pixels mellem objekter.
- **Arrangér efter** – Placér objekter i rækker (vandret) eller kolonner (lodret).
- **Dynamisk indsæt** – Dynamisk indsæt viser i en forhåndsvisning placeringen i layoutet af objektet, som trækkes.
  - *Kun design* – Vis dynamisk indsæt i redigeringstilstand men ikke i tilstanden eksempelvisning og afspilning.
  - *Altid* – Vis dynamisk indsæt i redigeringstilstand samt i tilstanden eksempelvisning og afspilning.
  - *Aldrig* – Vis aldrig dynamisk indsæt.
- **Margen** – Afstanden i pixels mellem objekter og kanten af siden eller objektbeholderen.

### Indholdsegenskaber – Gitterlayout valgt

- **Layout** – Gitterlayoutet giver dig mulighed for at oprette et brugerdefineret gitter med et bestemt antal kolonner og rækker. Objekter kan placeres frit i felterne i gitteret.



Figur 3.7 Gitterlayout

- **Gittermargen** – Afstanden i pixels mellem objekter.
- **Gitterkolonner** – Antal kolonner i gitteret.
- **Gitterrækker** – Antal rækker i gitteret.
- **Indsæt type** – Vælg, hvordan objekter i gitteret opfører sig, når der tilføjes et nyt objekt.
  - *Flyt til højre* – Når et objekt placeres i et felt med et eksisterende objekt, flyttes det første objekt et felt til højre. Skifterækkefølgen fortsætter venstre mod højre og top mod bund.
  - *Flyt ned* – Når et objekt placeres i et felt med et eksisterende objekt, flyttes det første objekt et felt ned. Skifterækkefølgen fortsætter fra top mod bund og venstre mod højre.
  - *Erstat* – Når et objekt placeres i et felt med et eksisterende objekt, erstatter det nye objekt det første objekt.
  - *Kun tomt* – Et objekt kan kun placeres i et tomt felt.
  - *Byt om* – Når et objekt placeres i et felt med et eksisterende objekt, bytter det nye objekt plads med det første objekt. Alle øvrige objekter i gitteret påvirkes ikke.
- **Fastgørelsestype** – Vælg, hvordan et objekt vises, når det placeres i gitteret.
  - *Centrér* – Centrér objektet i feltet uden at ændre størrelse på objektet.
  - *Udfyld* – Tilpas størrelsen på objektet, så det udfylder feltet.
- **Linjer synlige** – Vælg, hvornår linjerne i gitteret vises.
  - *Kun design* – Vis gitterlinjer i redigeringsstilstand men ikke i tilstanden eksempelvisning og afspilning.
  - *Altid* – Vis gitterlinjer i redigeringsstilstand samt i tilstanden eksempelvisning og afspilning.
  - *Aldrig* – Vis aldrig gitterlinjer.
- **Margen** – Afstanden i pixels mellem sideobjekter og kanten af siden eller objektbeholderen.

## 3.5.5 Baggrund

### Baggrundsegenskaber

- **Tilføj symbol** – Vælg symbol eller billede til baggrund.
- **Symbollayout i baggrund** – Vælg, hvorledes symbolet vises i baggrunden.
  - *Faktisk* – Vis symbolet i oprindelig størrelse.
  - *Stræk* – Stræk symbolet, så det passer til sidens eller objektets fulde format.
  - *Flise* – Gentag symbolet som en flise, så det udfylder sidens eller objektets fulde format.
- **Fjern billede** – Fjern symbolet eller billedet fra baggrunden.
- **Udfyld** – Vælg baggrundsfarve.
- **Gradueringsfarve** – Vælg farve til graduering af baggrund.
- **Gradueringstypografi** – Vælg gradueringstypografi til baggrund.

## 3.5.6 Typografi

- **Rammefarve** – Vælg farve, eller indtast en hex- eller RGBA-værdi for rammen.

- **Rammestørrelse** – Indtast en numerisk punktværdi for rammestørrelsen.
- **Rammetypografi** – Vælg typografi for rammen.

Tabel 3.1 Rammetypografier

|                                                                                   |                                |                                                                                   |                             |
|-----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|
|  | Ensfarvet                      |  | Rund prik                   |
|  | Kvadrat med prikker            |  | Rund med bindestreger       |
|  | Kvadrat med bindestreger       |  | Rund med streger og prikker |
|  | Kvadrat med streger og prikker |  | Rund                        |

### 3.5.7 Status

- **Deaktiveret** – Et deaktiveret objekt er synligt men kan ikke vælges i tilstanden eksempelvisning og afspilning. Det identificeres med en overlejring i gråt.
- **Skjult** – Et skjult objekt er ikke synligt og kan ikke vælges i tilstanden eksempelvisning og afspilning.
- **Valgbart** – Når et objekt er mærket "Ikke valgbart", vises det normalt men kan ikke vælges i tilstanden eksempelvisning og afspilning.
- **Låst** – Et låst objekt kan ikke vælges med venstreklik i redigeringsstilstand. Feltet beskyttes mod at blive flyttet eller redigeret ved et uheld. Højreklik på feltet i redigeringsredskabet, og vælg Lås op i menuen for at låse et låst objekt op med henblik på redigering.



Et låst objekt følger ikke layoutreglerne for det overordnede objekt. Hvis for eksempel et låst felt indgår i et gruppefelt med et andet layout end friformslayoutet, bliver det låste felt på sin oprindelige position, når andre objekter føjes til gruppefeltet.

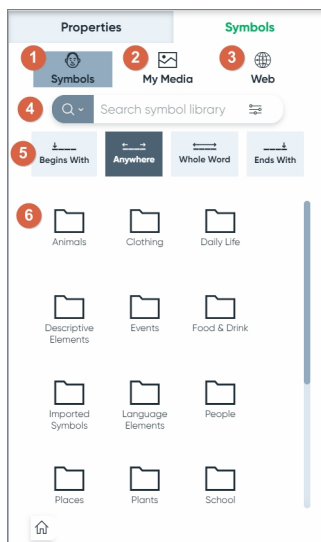
### 3.5.8 Avanceret

- **Objektnavn** – Objektnavnet er en entydig egenskab, der identificerer objektet i et program. Softwaren giver automatisk objekter et navn, men det være nemmere at ændre navnet til noget, som du nemt kan identificere.
- **Træktype** – Brug menuen Træktype til at vælge, om feltet kan flyttes til en ny position i tilstanden afspilning og eksempelvisning:
  - *Ingen* – Objektet kan ikke flyttes.
  - *Flyt* – Objektet kan flyttes.
  - *Kopier* – Der oprettes en kopi af objektet, der kan flyttes til en ny position.
- **Er mål** – Når funktionen er aktiveret, angives det aktuelle objekt som et mål, der accepterer andre sideobjekter, der trækkes eller kopieres ind i objektet i tilstanden eksempelvisning og afspilning. Når funktionen er deaktiveret, springer objekter, der trækkes eller kopieres ind i objektet i tilstanden eksempelvisning og afspilning, tilbage til deres oprindelige position.
- **Målscanning** – Når der bruges en anden adgangsmetode end berøring, kan du definere adfærden for markeringen af scanningen.
  - *Scan* – Målkér hele gruppefeltet som et enkelt mål. Objekter, der trækkes ind i målfeltet, placeres i den næste ledige position som defineret af layoutet for målfeltet.
  - *Scan og placér* – Flyt markeringen i målfeltet til en bestemt position som defineret af layoutet for målfeltet.
  - *Deaktivér* – Markeringen af scanningen passerer hen over målfeltet.
- **Hørbart stikord** – Et hørbart stikord er en kort besked, der læses op for at identificere et objekt, når markøren eller markeringen af scanningen bevæger sig hen over objektet. Indstil stikordet ved at indtaste tekst i tekstfeltet til det hørbare stikord.

- **Handlinger** – Vælg for at åbne redigering af handlinger, hvor du kan se, tilføje og redigere handlingerne, der er knyttet til det aktuelle objekt. Se afsnit 14 *Handlinger*.

## 3.6 Symbolpanel

Brug symbolpanelet til at finde og føje symboler og billeder til din aktivitet.



|   | Navn                              | Beskrivelse                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|---|-----------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Symbolsøgning                     | Skriv søgeord for symbolet i tekstfeltet. Du kan også gennemse symboler efter kategori ved at klikke på mapperne.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| 2 | Mine medier                       | Få adgang til billederne i afsnittet Mine medier på din myBoardmaker.com-konto.<br><br><div>  Mine medier er ikke tilgængelig på gratis fællesskabskonti.<br/>           Adgang til Mine medier kræver en netværksforbindelse.         </div>                                                                                                                                                                                                        |
| 3 | Web                               | Søg på nettet efter billeder, der matcher nøgleordene, som du indtaster i søgetekstfeltet.<br><br><div>  Søgning på nettet kræver en netværksforbindelse.         </div>                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| 4 | Søgefelt                          | Skriv dit spørgsmål i tekstfeltet. Brug de valgfrie felter nedenfor til at angive dele af ordet, der skal søges efter (Begynder med, Overalt, Hele ordet, Ender med).<br><br><div>  søgetype for at vælge mellem Normal, Rimer på, Mønster eller Lyder som.<br/><br/>  Vælg filtre for at angive farve eller sort-hvid og for at skifte søgesprog.         </div> |
| 5 | Søgeindstillinger for tekstobjekt | Vælg, hvor du vil søge i symboltekstobjekterne: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Begynder med</b> – Søg kun i den første del af tekstobjektet.</li> <li>• <b>Overalt</b> – Søg i alle dele af tekstobjektet.</li> <li>• <b>Hele ordet</b> – Søg kun efter hele ordet, præcist som du har skrevet det.</li> <li>• <b>Ender med</b> – Søg kun i den sidste del af tekstobjektet.</li> </ul>                                                                                                                                    |
| 6 | Søgeresultater                    | Søgeresultatet vises her. Du kan også gennemse mapperne i dette område for symboler efter kategori.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |

## 3.7 Softwaretilstande i Boardmaker 7 Editor

Tilstande i Boardmaker 7 Editor:

- **Brugerstartside** – Gennemse dine aktiviteter og skabeloner.
- **Redigering** – Redigér aktiviteter ved at føje indhold til sider.
- **Afspil** – Få vist dine aktiviteter, som dine elever vil se dem. Aktiviteten afspilles fra første side (ikke nødvendigvis siden der er åben i redigering).
- **Vis side** – Afspiller den aktuelle side, så du ser den, som eleverne vil se den.



Brug feltet **Stop** eller tasten <Esc> på tastaturet for at vende tilbage til redigering, når du er i tilstanden afspilning eller eksempelvisning.

Boardmaker 7 Editor er designet til oprettelse og redigering af aktiviteter. Eleverne skal afspille skærma aktiviteterne, som du opretter i Boardmaker, i Boardmaker 7 Student Center.

## 3.8 Organisering af aktiviteter

- **Mapper** bruges til at organisere dine aktiviteter. Opret mapper direkte i området Mit Boardmaker på brugerstartside eller på myBoardmaker.com
- **Aktiviteter** er filer med sider, der bruges sammen. Du kan tænke på en aktivitet som en bog med sider.
- **Sider** er som sider i en bog. De indeholder det, som brugerne læser (eller interagerer med). Indholdet består af objekter såsom felter, beskedvinduer, symboler osv.

### 3.8.1 Opret mappe, og tilføj aktiviteter

1. Navigér til afsnittet **Mit Boardmaker** på brugerstartside.
2. Vælg **Ny mappe**.
3. Indtast et navn til din nye mappe.
4. Vælg **Opret**.
5. Klik på, og træk aktiviteter over i mappen.



Du kan vælge destinationsmappe, når du gemmer en ny aktivitet.

### 3.8.2 Omdøb aktivitet

1. Navigér til afsnittet **Mit Boardmaker** på brugerstartside.
2. Placér markøren over aktiviteten, der skal omdøbes.
3. Vælg ikonet med de tre prikker.
4. Vælg **Omdøb**.
5. Indtast det nye navn.
6. Vælg **Omdøb**.

### 3.8.3 Omdøb side

1. Åbn aktiviteten i redigering.
2. Klik på sidenavnet i sidepanelet i venstre side af skærmen.
3. Slet det eksisterende sidenavn med tastaturet, og indtast det nye navn.
4. Klik et vilkårlig sted uden for sidenavnet for at gemme ændringerne.

## 4 Skabeloner

Skabeloner skaber rammen for oprettelse af dine egne aktiviteter. Du kan hurtigt og nemt udfylde skabeloner med dit eget indhold. Visse skabeloner kommer med eksempler, som allerede har indhold, som du kan bruge med det samme eller redigere efter dine behov.

Skabelonsiderne kopieres ind i din nye aktivitet/side, når du opretter en ny aktivitet eller side på basis af en skabelon, og du kan derefter justere indholdet efter dit ønske.

Der fås skabeloner til følgende aktivitetstyper:

- **Kunst og kreativ** – Udvikl kreativitet og kunstneriske udtryk.
- **Bøger og præsentationer** – Udvikl læsefærdigheder, og præsentér nye oplysninger.
- **Kalendere** – Gennemgå kommende begivenheder, og udvikl matematiske og tidsbaserede færdigheder.
- **Klasseværelse – rutiner og opførsel** – Skabeloner til daglig skolegang og elevregistrering.
- **Skabeloner til talemaskiner** – Opret skabeloner til en bred vifte af digitaliserede kommunikationsenheder.
- **Udforsk** – Udforsk nye oplysninger, billeder og symboler ved hjælp af fejlfrie aktiviteter.
- **Samtalekort** – Opbyg, og behersk ordforråd.
- **Spil** – Styrk koncepter og viden på sjove og engagerende måder.
- **Diagrammer** – Opret årshjul og cyklus, kortoversigter, storyboards, trædiagrammer og webdiagrammer til visuel visning af forhold.
- **Hvilken tekst hvor** – Sæt mærker på dele af det hele.
- **Match ting-aktivitet** – Match ord med tilhørende billeder eller elementer.
- **Matematik** – Opbyg matematiske færdigheder på områder som rør og tæl, mønstre, penge og diagrammer.
- **Spørgsmål og svar** – Styrk og vurdér viden på et givent område.
- **Korrekt rækkefølge** – Opstil elementer i korrekt rækkefølge.
- **Sortering** – Sortér elementer i to, tre eller fire grupper.
- **Visuelle planer** – Forklar og gennemgå daglige begivenheder og planlagte overgange.
- **Ordstudier** – Udvikl kendskab til bogstaver og deres tilsvarende lyde og forståelse af, hvordan grupper af bogstaver og lyde bliver til ord.
- **Skrivning** – Udvikl begyndelsesfærdigheder i sammensætning og syntaks.



Mange af de skærbaserede interaktive skabeloner kan også registrere elevens fremskridt og rapportere om resultater, når aktiviteterne bruges af elever, der er knyttet til en abonnementskonto på myBoardmaker.com. De

præstationsfremmende skabeloner vises med ikonet . Aktiviteten skal være tildelt eleven og derefter afspilles af eleven i , for at funktionen til registrering af fremskridt kan bruges.

### 4.1 Opret ny Aktivitet

1. Vælg **Ny ...** på brugerstartside. Vinduet *Ny aktivitet* åbner.
2. Vælg skabelonkategori i venstre side af skærmen for at få vist de tilgængelige skabeloner af den pågældende type. Vælg **Udskriftsklar**, og derefter **Aktiviteter til at tage med** for at få adgang til Activities-to-Go.

Vælg eventuelt et emne og et underemne for at afgrænse din søgning.

3. Vælg skabelon.



Valgfri: Vælg feltet **Favorit** i bunden af skærmen for at føje den valgte skabelon til kategorien Favoritter. Navigér når som helst til kategorien **Favoritter**, og find hurtigt dine favoritskabeloner igen.

4. Vælg **Opret** (brug den tomme skabelon) eller **Opret fra eksempel** (brug den udfyldte eksempelskabelon) til at oprette din aktivitet. Siderne i skabelonen føjes til aktiviteten og vises i *sidepanelet*.



Kom i gang med at tilpasse og føje indhold til din nye skabelonbaserede aktivitet ved hjælp af aktivitetsindstillingerne og/eller funktionen til direkte redigering. Se afsnit 3.4 *Aktivitetsindstillinger* og 7.1 *Føj symbol til et felt*.

## 4.2 Opret ny side fra en skabelon

Vælg en bestemt side i en skabelon, der skal føjes til din aktivitet.

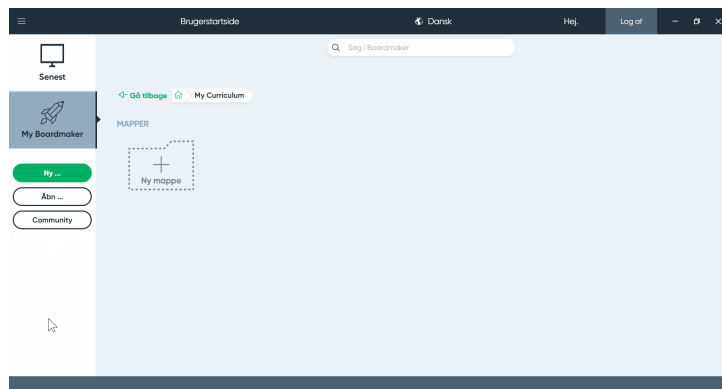
1. Åbn aktiviteten i redigeringsstilstand.
2. Vælg **+ Ny side** i **sidepanelet**.
3. Vælg **Ny side fra skabelon** i den flydende værktøjsline.
4. Vælg skabelon i listen med skabeloner.
5. Vælg **Vælg**.
6. Vælg en side i skabelonen, der skal kopieres til din aktivitet.
7. Vælg **Vælg**.

## 4.3 Min læseplan



Der findes komplette læseplaner på engelsk (amerikansk og britisk engelsk). Kun eksempelemnet planter i Activities-to-Go findes på andre sprog.

Du finder vores ekspertdesignede læseplaner i mappen Min læseplan: Activities-to-Go og kommunikationsbogen Core First. Når du føjer aktiviteter til Min læseplan, downloades aktiviteterne selv uden en internetforbindelse og kan redigeres, printes eller afspilles i Boardmaker 7 Editor.



### Føj aktiviteter til Min læseplan

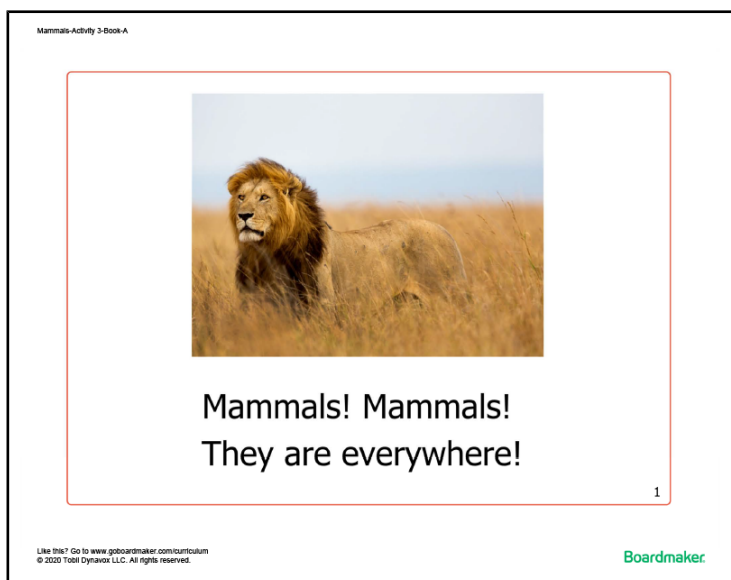
1. Vælg **Mit Boardmaker** på brugerstartside.
2. Vælg **Min læseplan**.



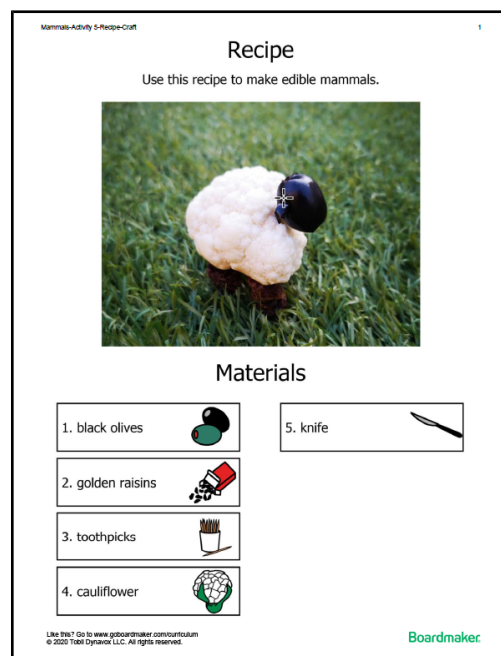
3. Vælg **Tilføj læseplan**.
4. Vælg en **læseplan**.
5. Navigér gennem mapperne, indtil du finder aktiviteter, som du gerne vil føje til Min læseplan.
6. Vælg **Føj enhed til Min læseplan** for at tilføje alle aktiviteter i den aktuelle mappe. Visse mapper giver dig mulighed for at vælge en bestemt aktivitet, som du kan tilføje individuelt.
7. Navigér til en ny mappe for at fortsætte med at tilføje aktiviteter til Min læseplan, eller vælg **Luk** for at afslutte.

### 4.3.1 Activities-to-Go

Activities-to-Go er en emnespecifik læseplan til elever med specielle behov i børnehaveklasse og op til 12. klassetrin, herunder elever som har brug for AAC for at opnå resultater. Læseplanen er målrettet de mest almindelige livskompetencer og emner inden for naturvidenskab og samfundsfag med det formål at hjælpe eleverne med at opbygge viden og ordforråd. Du kan ved hjælp af underviservejledninger og enhedsbaserede aktiviteter give differentierede anvisninger om et generelt emne takket være vores niveauer. Det bedste af det hele er, at Activities-to-Go kan redigeres, og du kan nemt tilpasse dem med Boardmaker 7 Editor.



Eksempelside i bog fra Activities-to-Go

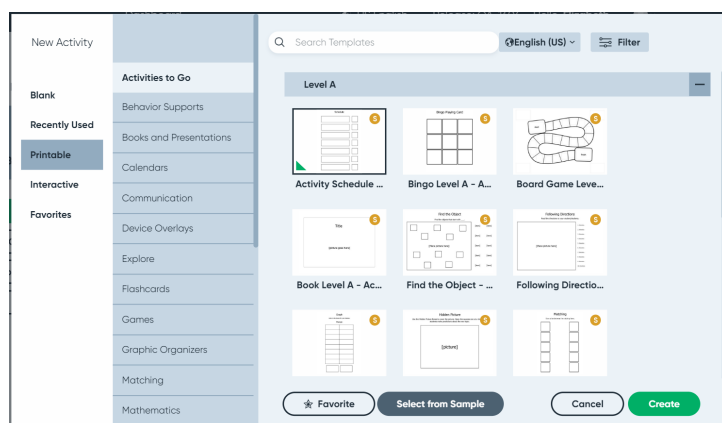


Eksempelside med håndværk fra Activities-to-Go

Enhederne i Activities-to-Go indeholder følgende:

- En underviservejledning, der forklarer hovedformålet, identificerer det målrettede ordforråd og giver idéer til forbedring af anvisninger og understøttende kommunikation.
- Engagerende, niveaurelevante aktiviteter til udskrivning, såsom spil, kommunikationstavler, skriveaktiviteter, quizzer osv.

Activities-to-Go i mappen Min læseplan er komplet og klar til brug. Du kan downloade dem og printe dem uden ændringer, eller du kan først redigere dem. Skabeloner til Activities-to-Go findes i skabelonbrowseren, og du kan bruge dem som en model til dine egne aktiviteter. Følg trinnene i afsnit 4.1 *Opret ny Aktivitet*, når du skal oprette en ny aktivitet fra en skabelon fra Activities-to-Go.



Figur 4.1 Skabeloner fra Activities-to-Go

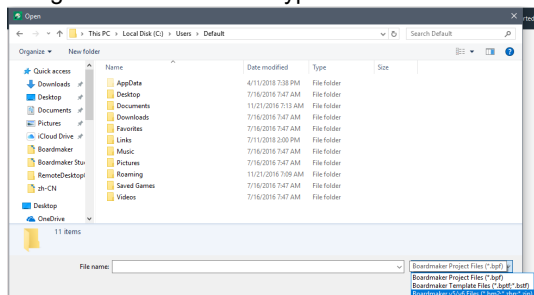
### 4.3.2 Kommunikationsbogen Core First

Kommunikationsbogen Core First er en udskriftsklar, faneinddelt kommunikationsbog, som afspejler ordforrådet i appen Snap Core First. Den indeholder en kerneside, ordlister, hurtigord, tastatur og emner. Den fås i gitterstørrelserne 6x6 og 7x9. Du finder anvisninger om samling af bogen på første side af filen.

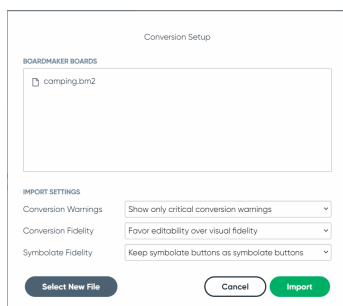
## 5 Åbn filer fra Boardmaker v5 og v6

Du kan importere tavler, tavlepakker og filer i *zipformat*, der er oprettet i Boardmaker version 5 eller højere. Efter importen kan du redigere, printe og afspille filerne.

1. Vælg feltet **Åbn ...** på brugerstartssiden.
2. Vælg rullemenuen med filtype i det åbnede filbrowservindue, og vælg den ønskede filtype.



3. Navigér til mappen med den ønskede fil.
  4. Vælg filen af typen *.bm2*, *.zbp* eller *.zip*, der skal importeres.
  5. Vælg **Åbn**.
- Dialogboksen *Konfiguration af konvertering af Boardmaker* åbnes.



Vælg **Vælg ny fil** for at vende tilbage til din filmappe og vælge en anden fil.

6. (Valgfrit) Vælg konverteringsadvarsler, konverteringspålidelighed og indstillinger for symboliseringspålidelighed fra rullelisterne.
7. Vælg **Importér**. Aktiviteten gemmes som en ny Boardmaker 7 Editor-aktivitet og åbner i redigering.



Hvis du har valgt **Vis alle konverteringsadvarsler** i dialogboksen til opsætningen af konvertering, åbner dialogboksen til konverteringsadvarsler med beskeden, at filerne er konverterede, og viser en liste over eventuelle uoverensstemmelser i konverteringsprocessen. Vælg **OK** for at lukke dialogboksen til konverteringsadvarslerne.

Visse handlinger fra ældre versioner understøttes 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 arranger sideobjekter

## Tegn et objekt:

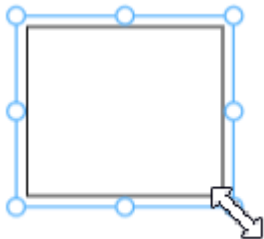
1. Vælg redskabet til objektet, der skal tegnes. Se afsnit 3.2 *Værktøjslinje* for at lære mere om objektredskaberne i værktøjslinjen.
2. Flyt markøren hen på stedet i arbejdsområdet, hvor objektet skal placeres.
3. Klik og træk diagonalt. (Hold tasten **Shift** nede for at tegne et perfekt kvadratisk objekt, når du trækker).



Du kan også føje et objekt til en side ved at klikke på redskabet og derefter trække det over på siden eller ved at vælge redskabet og derefter klikke på siden.

## Sådan tilpasser du størrelsen på objektet:

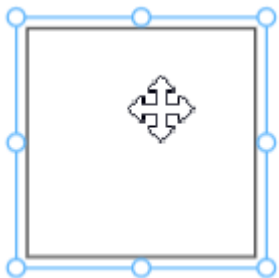
- a. Vælg objektet.
- b. Flyt markøren hen over en af cirklerne i kanten eller hjørnet af objektet (der vises en dobbelt pil).



- c. Klik og træk, indtil objektet har den ønskede størrelse.

## Sådan flytter du et objekt:

- a. Vælg objektet.
- b. Træk objektet til en vilkårlig position i arbejdsområdet.



4. Brug egenskabspanelet til at tilpasse objektets udseende, programmering og adfærd. Valgmulighederne i egenskabspanelet varierer afhængigt af typen af det tegnede objekt. Se afsnit 3.5 *Egenskabspanel* med oplysninger om egenskabspanelet.

## 6.1 Sideegenskaber

En side er et objekt med sine egne egenskaber. Eksperimentér med forskellige layouts, farver og baggrunde for at lave iøjnefaldende aktiviteter!



Se afsnit 3.5 *Egenskabspanel* med oplysninger om sideegenskaberne.

## 6.2 Opret et gitter med objekter



Du kan oprette et gitter med identiske objekter ved hjælp af redskabet **Spray**.

1. Vælg redskabet **Spray** på værktøjslinjen.
2. Placér markøren over objektet, der skal replikeres.
3. Klik og træk for at oprette en linje eller et gitter med identiske objekter.
4. Slip, når du har oprettet det ønskede antal objekter.



Hvis du har tildelt egenskaber til det oprindelige objekt (symbol, typografi, handlinger osv.), kopieres egenskaberne over i de øvrige objekter i gitteret.

## 6.3 Flere redigeringsredskaber

Genvejsmenuen indeholder et væld af redskaber til finindstilling af objekterne på siden.



Valgmulighederne i genvejsmenuen afhænger af det valgte objekt.

### Elementer i genvejsmenu

- **Redskaber** – Valg, spray, scanningsrækkefølge og værktøjer til sidevisning:
  - *Valgredskab* –
  - *Redskab til hurtigt valg* –
  - *Rektangulær spray* – Spray kopier af de valgte objekter i et rektangulært gitterlayout.
  - *Cirkelspray* – Spray kopier af de valgte objekter i et cirkellayout.
  - *Redskab til scanningsrækkefølge* – Brug redskabet til scanningsrækkefølge til at fastsætte rækkefølgen for scanning af objekter. Se afsnit 11.7 *Scanningsrækkefølge* med flere oplysninger.
  - *Faktisk størrelse* – Skift zoom for at se siden i faktisk størrelse.
  - *Tilpas til skærm* – Skift zoom for at tilpasse hele siden til vinduet.
- **Redigér handlinger** – Redigér handlinger for det valgte objekt. Se afsnit 14 *Handlinger* med flere oplysninger
- **Vælg indhold** – Vælg indholdet i det valgte objekt.
- **Ryd indhold** – Ryd alt indhold i det valgte objekt.
- **Vælg overordnet** – Vælg det overordnede objekt til det valgte objekt.
- **Fortryd** – Fortryd den sidste redigering.
- **Annullér fortryd** – Fortryd annullering af den sidste redigering.
- **Slet** – Fjern det valgte objekt.
- **Klip** – Fjern det valgte objekt, og gem det i udklipsholderen til indsættelse et andet sted.
- **Kopier** – Kopier det valgte objekt til udklipsholderen.
- **Indsæt** – Sæt det fjernede eller kopierede objekt ind fra udklipsholderen.
- **Kopier typografi** – Kopier figur, farve og rammeværdier.
- **Indsæt typografi** – Anvend de kopierede typografiværdier på det valgte objekt.
- **Placér forrest** – Placér det valgte objekt foran eventuelle overlappende objekter.
- **Placér bagerst** – Placér det valgte objekt bag ved eventuelle overlappende objekter.
- **Lås** – Lås det valgte objekt for at beskytte det mod utilsigtede redigeringer.
- **Justér** – Lær mere om justering i afsnit
- **Centrér** – Centrér objektet:
  - *Vandret* – Fordel objektet vandret.
  - *Lodret* – Fordel objektet lodret.
  - *Begge* – Fordel objektet både lodret og vandret.
- **Tilpas størrelse** – Tilpas størrelsen på objektet:
  - *Fuld bredde* – Tilpas størrelsen på objektet til den størst mulige bredde på siden.
  - *Fuld højde* – Tilpas størrelsen på objektet til den størst mulige højde på siden.
  - *Fuld størrelse* – Tilpas størrelsen på objektet til den størst mulige højde og bredde på siden.
  - *Til gitter* – Tilpas størrelsen på objektet, så det passer i gitteret.

# 7 Felter

Vælg pilen ved siden af feltredskabet , når du skal oprette en af følgende felttyper:

- **Standardfelt** – Det er de grundlæggende byggeblokke, der kan indeholde et symbol, et tekstfelt og handlinger.
- **Gruppefelt** – Kan indeholde flere symboler eller andre objekter.
- **Ordprædiktionsfelt** – Ordprædiktionsfeltet forudser brugerens ordvalg, efterhånden som brugeren skriver i beskedvinduet.
- **Målfelt** – Et gruppefelt, der er forudindstillet som mål for et flytbart felt.
- **Symboliseringsfelt** – Ordene på et symboliseringsfelt symboliseres automatisk. Tekst på et symboliseringsfelt indtastes i redigeringstilstanden og er skrivebeskyttet i tilstanden afspilning og eksempelvisning.



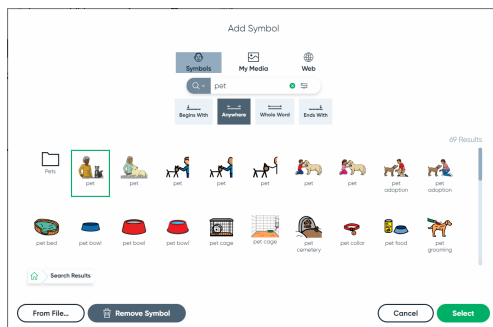
Brug et symboliseret beskedvindue til symboliseret tekst, der kan redigeres i tilstanden afspilning og eksempelvisning.

- **Hotspot** – Et usynligt felt, der normalt er placeret over billeder eller bestemte områder for at gøre dem interaktive.
- **Friformsfelt** – Tegn et friformsfelt.
- **Friformshotspot** – Tegn et friformshotspot.

## 7.1 Føj symbol til et felt

Skriv tekst i et tekstobjekt, og vælg symbol – så nemt er det!

1. Tegn et standardfelt eller et friformsfelt i arbejdsområdet.
2. Skriv tekst i det ønskede tekstobjekt, mens feltet er valgt. Tekstobjektet vises på feltet.
3. Tryk på tasten **Enter** på tastaturet, når du har skrevet teksten i tekstobjektet. Vinduet *Tilføj* åbner.



Symboler, der matcher teksten i tekstobjektet, vises.

4. Vælg det ønskede symbol.
5. Vælg **Vælg**. Symbolet og tekstobjektet vises i feltet.

## 7.2 Standardfelter

Standardfelter er de mest almindeligt anvendte objekter i Boardmaker. Et standardfelt kan indeholde et intelligent symbol (smartsym – symbol og tekstfelt), og feltets udseende og funktion kan tilpasses i vid udstrækning ved hjælp af egenskabspanelet og handlinger.

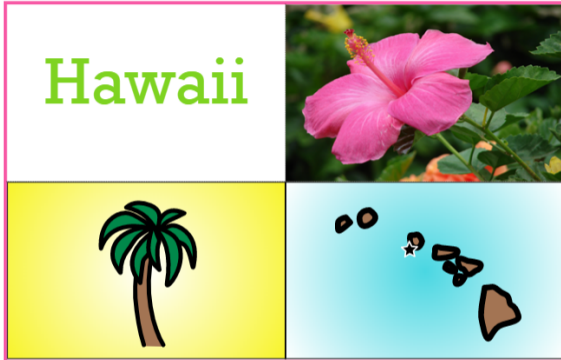
### 7.2.1 Egenskaber for standardfelt

- **Redigér symbol** – Se afsnit 8.4 *Redigering af symboler*.
- **Redigér tekst** – Se afsnit 13 *RTF-redigeringsredskab*.

Se afsnit 3.5 *Egenskabspanel* med oplysninger om de øvrige egenskaber for standardfeltet.

## 7.3 Gruppefeller

Et gruppefelt er et felt, hvor du kan placere andre objekter, og fungerer som en beholder for andre objekter. Du kan placere flere symboler (smartsyms) i et gruppefelt, tilføje et tekstobjekt (eller flere tekstobjekter) og arrangere objekterne i gruppefeltet efter dit eget ønske.



**Figur 7.1** Gruppfelt (gitterlayout) med to felter, et tekstfelt og et smartsym.

Når objekter placeres i et gruppefelt, bevarer de deres oprindelige egenskaber. Alle objekter i gruppefeltet kan derfor individuelt tilpasses i størrelse eller placeres et andet sted (eller programmeres) uden at påvirke egenskaberne for det overordnede felt, gruppefeltet.

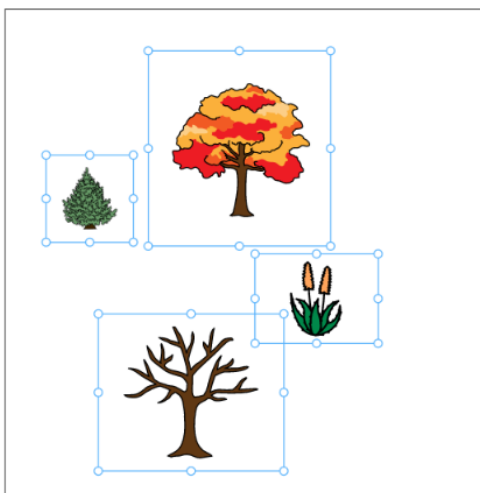
Gruppefeller kan også bruges til at oprette scanningsgrupper og udpeges som mål, så andre objekter kan trækkes over i dem. Se afsnit 3.5 *Egenskabspanel*

### 7.3.1 Opret gruppefelt

1. Vælg pilen ved siden af feltredskabet i værktøjslinjen.
2. Vælg  **gruppe**.
3. Tegn et gruppefelt et vilkårligt sted på siden. Se afsnit 6 *Tegn og arranger sideobjekter*.

 Du kan også bruge typemenuen i egenskabspanelet for felter til at omdanne et eksisterende standardfelt, et symboliseringsfelt eller et ordprædiktionsfelt til et gruppefelt.

### 7.3.2 Føj symboler til gruppefelt



**Figur 7.2** Gruppfelt – Flere symboler er valgt

1. Søg efter symbol. Se afsnit 8.1 *Søgning efter symboler*.
2. Træk et symbol fra *symbolpanelet* over på gruppefeltet, og slip det.
3. Gentag trin 1 og 2 for at føje flere symboler til gruppefeltet. (Du kan tilføje lige så mange symboler, som du vil).



Når du føjer et symbol til et felt med et eller flere symboler, bliver du spurgt, om du vil føje til eller erstatte de eksisterende symboler. Vælg en af følgende handlinger:

- **Føj til.** Hvis du vil beholde de eksisterende symboler og tilføje det nye symbol.
- **Erstat.** Hvis du vil erstatte de eksisterende symboler med det nye symbol.
- **Annullér.** Feltet ændres ikke, og det nye symbol tilføjes ikke.

### 7.3.3 Føj tekstobjekt til gruppefelt

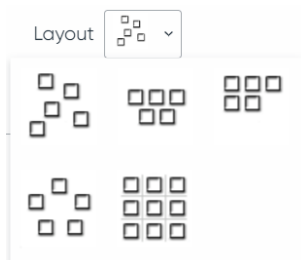
1. Tegn et tekstobjekt i gruppefeltet. Se afsnit 6 *Tegn og arrangér sideobjekter*.
2. Indtast og formatér tekst i tekstobjektet. Se afsnit 9 *Tekstobjekter*.

### 7.3.4 Tilpas størrelse, og flyt objekter rundt i et gruppefelt

Du kan manuelt flytte objekter rundt i et gruppefelt og ændre deres størrelse på samme måde som med objekter på en side. Hold tasten **Ctrl** nede, og klik på objekter, hvis størrelse skal ændres på samme tid. Tilpas størrelsen på alle felter ved at tilpasse størrelsen på ét valgt felt.



Standardlayoutet (friformslayout) giver dig fuld kontrol til manuelt at ændre størrelsen på og flytte objekterne i gruppefeltet efter dine egne ønsker. Brug rullemenuen til layout i egenskaberne for gruppefelter til automatisk at organisere indholdet i gruppefeltet på forskellige måder. Se afsnit 3.5.4 *Indhold*.



**Figur 7.3** Rullemenu til layout for gruppefelt

### 7.3.5 Egenskaber for gruppefelt

Se afsnit 3.5 *Egenskabspanel* med oplysninger om egenskaberne for gruppefelter.

## 7.4 Symboliseringsfelter

Symbolet for de indtastede ord vises automatisk, efterhånden som du skriver tekst i et symboliseringsfelt. Teksten i symboliseringsfelter indtastes i redigeringstilstand og kan ikke redigeres i tilstanden afspilning.



Opret et beskedvindue, og aktivér symboliseringstilstanden, hvis du vil redigere symboliseret tekst i tilstanden afspilning.

### 7.4.1 Tegn symboliseringsfelt

1. Vælg rullemenuen til felter på værktøjslinjen.
2. Vælg **Symbolisering**.
3. Tegn et symboliseringsfelt et vilkårligt sted på siden.  
Se afsnit 6 *Tegn og arrangér sideobjekter*.
4. Vælg symboliseringsfeltet.
5. Tilpas symboliseringsfeltet med knapperne i **egenskabspanelet for felter**.

## 7.4.2 Egenskaber for symboliseringsfelt

### Indholdsegenskaber

- **Margen** – Afstanden i pixels mellem tekst/symboler og kanten af siden.
- **Symbolisering** – Vælg ordtyperne, der skal symboliseres.
  - *Alle* – Symboliser alle ord, der har symboler.
  - *Navneord* – Symboliser kun navneord.
  - *Udsagnsord* – Symboliser kun udsagnsord.
  - *Tillægsord* – Symboliser kun tillægsord.
  - *Indholdsord* – Symboliser kun indholdsord. Indholdsord omfatter navneord, udsagnsord, tillægsord og visse almindelige biord såsom "hurtigt" og "langsomt".
  - *Ord på liste* – Ord fra den valgte ordliste til symbolisering (se egenskaben **ordliste**).
  - *Ord ikke på liste* – Symboliser alle ord, der har symboler, undtagen ord fra ordlisten (se egenskaben **ordliste**).
  - *Ikke almindelige ord* – Symboliser kun ord, der ikke er på listen over almindelige ord. Se *Bilag B Almindelige ord*.
- **Symbolplacering** – Vælg visningssted for symbolet i forhold til ordet, som det er knyttet til.
- **Symbolhøjde** – Indtast et heltal mellem 10-100 for at indstille højden af symbolet i pixels.
- **Alle med samme bredde** – Når funktionen er aktiveret, vises symboler med den samme bredde. Afstanden mellem alle ord er den samme.
- **Ordliste** – Valgmuligheden findes kun, når egenskaben for symbolisering er indstillet til *Ord på liste* eller *Ord ikke på liste*. Vælg feltet Ordliste for manuelt at tilføje ord, eller overfør en ordliste fra en fil.

Se afsnit 3.5 *Egenskabspanel* med oplysninger om justering, type, skrifttype, baggrund, typografi, status og avancerede egenskaber for symboliseringsfelter.

## 7.4.3 Ændring af symboliseret symbol

Boardmaker 7 Editor bruger foruddefinerede tilknytninger mellem ord og symbol. I visse tilfælde er det først viste symbol muligvis ikke relevant for den sammenhæng, som symbolet indgår i. Du kan ændre symbolet for tilknytningen mellem ord og symbol i det tilfælde.

1. Højreklik på symbolet (ikke ordet), der skal ændres. Dialogboksen *Tilføj symbol* åbner.
2. Vælg symbolet, der skal bruges.
3. Vælg **Vælg**. Symbolet for forekomsten af ordet erstattes med det valgte symbol.

## 7.5 Ordprædiktionsfelter

Ordprædiktation kan være meget nyttig og hjælper brugerne med at skrive. Boardmaker 7 Editor bruger naturlig ordprædiktation, der undersøger de to tidligere ord i beskedvinduet og derefter forudser det næste ord baseret på ord, der almindeligvis følger efter de to ord, som brugeren har indtastet.

Ordprædiktionsfunktionen forudser brugerens ordvalg, efterhånden som brugeren skriver en besked i beskedvinduet, og viser flere valgmuligheder i ordprædiktionsfelterne. Brugeren kan derefter vælge et ordprædiktionsfelt, og ordet på feltet sendes straks til beskedvinduet.

Ordprædiktionsfunktionen sparer tid og kræfter, og frigør brugeren fra at skulle skrive alle bogstaver i alle ord i beskedvinduet.

### 7.5.1 Tegn ordprædiktionsfelt

Ordprædiktionsfelter placeres typisk i 4-5 rækker, der er placeret direkte over, under eller ved siden af beskedvinduet. Opret det første ordprædiktionsfelt, og fastsæt feltets egenskaber. Lav derefter kopier af feltet – Kopierne har samme udseende og egenskaber som det første felt.

1. Vælg pilen til højre for feltredskabet i værktøjslinjen.
2. Vælg **Ordprædiktation**.
3. Flyt markøren ind i området under eller ved siden af beskedvinduer, hvor det første felt skal placeres. (Du behøver ikke at være nøjagtig. Feltet kan flyttes senere).
4. Hold museknappen nede, og træk diagonalt. (Hold tasten **Shift** nede for at tegne et kvadratisk felt, når du trækker).

5. Slip museknappen, når ordprædiktionsfeltet har den ønskede størrelse og form.



Brug sprayredskabet til at oprette identiske kopier af feltet, når du har indstillet det første ordprædiktionsfelt og fastsat egenskaberne.

## 7.5.2 Egenskaber for ordprædiktionsfelter

Se afsnit 3.5 *Egenskabspanel* med oplysninger om egenskaberne for ordprædiktionsfelter.

## 7.6 Målfelter

Et målfelt er et gruppefelt, hvor egenskaben *Er mål* er forudindstillet. Målfelter giver brugeren mulighed for at flytte andre objekter på siden over i feltet i tilstanden eksempelvisning og afspilning. Du kan eksempelvis designe en aktivitet, hvor brugeren matcher figurer eller farver ved at trække objekter med en bestemt figur eller farve over i et gruppefelt. Du kan derefter programmere handlinger på gruppefeltet, der afspiller en lyd eller oplæser en sætning, når brugeren flytter objektet over i feltet (*trompetfanfare* – "Det er et kvadrat. Godt arbejde!" eller "Beklager. Prøv igen.").

### 7.6.1 Tegn målfelt

1. Vælg rullemenuen til felter på værktøjslinjen.
2. Vælg  **Mål**.
3. Tegn et målfelt et vilkårligt sted på siden.  
Se afsnit 6 *Tegn og arranger sideobjekter*.
4. Tilpas målfeltet med knapperne i **egenskabspanelet for felter**.

### 7.6.2 Egenskaber for målfelt

Se afsnit 3.5 *Egenskabspanel* med oplysninger om egenskaberne for målfelter.

## 7.7 Friformsfelter

### 7.7.1 Tegn friformsfelt

1. Vælg rullemenuen til felter på værktøjslinjen.
2. Vælg  **friformsfelt**.
3. Tegn det ønskede friformsfelt på siden:
  - Sådan tegner du et friformsfelt: Klik og træk for at oprette formen på feltet. Slip museknappen for at afslutte feltet. Feltet lukker automatisk formen med en lige linje mellem første og sidste tegnepunkt.
  - Sådan tegnes et felt med mange kanter: Hold tasten **Ctrl** nede, og klik for at indstille et hjørne af polygonen. Klik igen, mens du bliver ved med at holde tasten **Ctrl** nede, for at indstille alle hjørner af polygonen. Slip tasten **Ctrl**, når polygonen har den ønskede form.
  - Sådan tegnes et friformsfelt med både lige sider og sider tegnet i frihånd: Hold tasten **Ctrl** nede, klik og træk for at tegne den første lige side af polygonen. Klik igen, mens du bliver ved med at holde tasten **Ctrl** nede, for at indstille næste hjørne af polygonen (hvis du ønsker det). Slip tasten **Ctrl**, og træk rundt for at afslutte friformsdelen af feltet. Slip museknappen, når feltet har den ønskede form.

### 7.7.2 Egenskaber for friformsfelter

Se afsnit 3.5 *Egenskabspanel* med oplysninger om egenskaberne for friformsfelter.

## 7.8 Hotspots

Brug værktøjet til hotspot i rullelisten til felter for at oprette et rektangulært hotspot. Der kan tildeles handlinger til et hotspot, men hotspottet er ikke synligt i tilstanden eksempelvisning og afspilning. Det har ingen rammer, farve, symbol eller andre synlige egenskaber.

Hotspots placeres som regel over billeder eller scener på en side. Hotspottet kan derefter programmeres med en handling, der udføres, når hotspottet vælges (fx afspilning af en lyd, oplæsning af en besked eller åbning af en side).

### 7.8.1 Tegn rektangulære hotspots

1. Vælg pilen til højre for feltredskabet i værktøjslinjen, og vælg derefter **Hotspot**.
2. Klik på, og træk diagonalt i arbejdsområdet. (Hold tasten **Shift** nede for at tegne et kvadratisk hotspot, når du trækker).
3. Slip museknappen, når det nye hotspot har den ønskede størrelse og form.

### 7.8.2 Tegn friformshotspots

1. Vælg pilen til højre for feltredskabet i værktøjslinjen, og vælg derefter **Friformshotspot**.
2. Klik, hold, og træk i arbejdsområdet for at oprette hotspottet med den ønskede figur.
3. Slip museknappen for automatisk at lukke hotspottet med en lige linje mellem den aktuelle markørposition og punktet, hvor du startede tegningen af hotspottet.

### 7.8.3 Egenskaber for hotspots

Se afsnit 3.5 *Egenskabspanel* med oplysninger om egenskaberne for hotspots.

## 7.9 Feltfigurer

Standardfelter, symboliseringsfelter og ordprædiktionsfelter kan oprettes med mange forskellige figurer. Du kan oprette forskellige feltfigurer på to måder: med redskabet til figurer i værktøjslinjen og med indstillingen for figur i egenskabspanelet for felter.

### 7.9.1 Redskab til figurer

1. Vælg  redskabet til figurer i værktøjslinjen.
2. Vælg figur.
3. Tegn et felt et vilkårligt sted på siden.  
Se afsnit 6 *Tegn og arranger sideobjekter*.
4. Tilpas feltet med knapperne i **egenskabspanelet for felter**.



Standardfeltet er indstillet som standardtype. Du kan ændre felttype til gruppe, symbolisering eller ordprædiktion ved hjælp af typemenuen i egenskabspanelet.

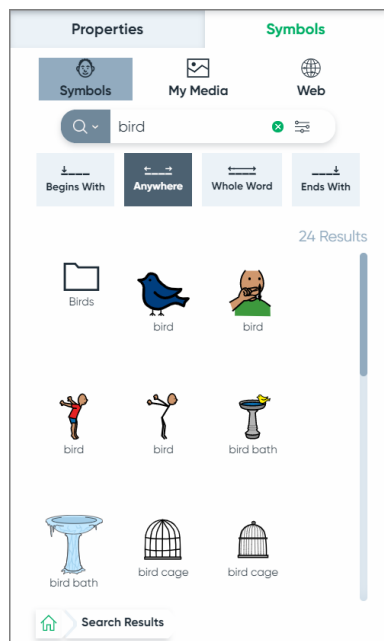
### 7.9.2 Indstilling for figur – Feltegenskaber

1. Tegn eller vælg et standardfelt, gruppefelt, symboliseringsfelt eller ordprædiktionsfelt.
2. Rul ned til afsnittet med typografi i egenskabspanelet.
3. Vælg menuen til figurer, og vælg figur.

# 8 Symboler

Smartsyms er symbolpar/tekstfeltpar, der opfører sig som et enkelt objekt. Du kan placere et smartsym direkte på en side, i et objekt på en side eller bruge et smartsym som baggrund på siden. Der kan også tildeles handlinger til smartsyms.

## 8.1 Søgning efter symboler



**Figur 8.1** Søgning efter "fugl" viser kategorimappe og individuelle symboler i søgeresultatet.

Du kan finde symboler i enten *symbolpanelet* eller vinduet *Tilføj symbol*.

### Søgning i symbolpanelet:

1. Vælg fanen **Symboler** i højre side af skærmen.

### Søgning i vinduet *Tilføj symbol*.

1. Vælg side eller objekt, der kan indeholde et symbol (standardfelt, gruppefelt osv.).
2. Vælg **Tilføj symbol** i egenskabspanelet. Vinduet Tilføj symbol åbner.



Du kan også åbne vinduet Tilføj symbol via direkte redigering – Vælg eller opret et tomt felt, skriv et ord, og tryk derefter på tasten Enter på tastaturet. Vinduet Tilføj symbol åbner og viser symboler, der er knyttet til tekstobjektet.

### 8.1.1 Søgeindstillinger for symbol

#### Søgetype for symbol

1. Vælg  **søgetype** i symbolpanelet.
2. Vælg valgmulighed:
  - **Normal** – Søg efter det præcise ord eller begreb i søgefeltet.
  - **Rimer på** – Søg efter ord, der rimer på forespørgslen.
  - **Mønster** – Søg efter CVC-, CCVC- eller CVCC-ord.

- **Lyder som** – Søg efter lyde. Skriv en forespørgsel (fx lege), vælg derefter lyde fra forespørgslen, der skal indgå i søgningen (fx l,a,j).

### Søgefiltre for symboler



1. Vælg **filtre** i symbolpanelet.
2. Vælg valgmuligheder i menuen **Symbolfarve** for at vælge søgning efter symboler i farver eller symboler i sort-hvid.
3. Vælg menuen **Søgesprog** for at indstille sproget, der skal bruges i søgningen efter symboler.
4. Vælg **Anvend** for at bruge de valgte filtre.



Vælg **Nulstil filtre** for at gendanne standardindstillingerne for filter.

### Modifikatorer for søgning efter symboler

- **Begynder med** – Vis kun resultater, der starter med forespørgslen. For eksempel vil resultatet af søgningen efter "hund" indeholde ordet "hunde" og "hundekurv" men ikke "slædehund".
- **Overalt** – Vis resultater, der indeholder forespørgslen over alt i tekstobjektet. For eksempel vil resultatet af søgningen efter "hund" indeholde ordet "hundekurv" og "fårehund".
- **Hele ord** – Vis kun nøjagtige match. For eksempel vil resultatet af søgningen efter "hund" kun indeholde symboler med det præcise tekstobjekt "hund" men ikke "hunde" eller "hundekurv".
- **Ender med** – Vis kun resultater, der slutter på forespørgslen. For eksempel vil resultatet af søgningen efter "hund" indeholde ordet "hund" og "præriehund" men ikke "hundekurv".

## 8.2 Egenskaber for symboler

- **Bevar størrelsesforhold** – Når funktionen er aktiveret, bevarer symbolet sit højde-bredde-forhold, når størrelsen ændres.
- **Valgtype** – Vælg område, hvor symbolet kan vælges.
  - *Ingen* – Symbolet kan ikke vælges i tilstanden eksempelvisning og afspilning.
  - *Rektangel* – Klik et vilkårligt sted inden for rammen af rektanget omkring symbolet for at vælge det i tilstanden eksempelvisning og afspilning.
  - *Indhold* – Brugeren skal klikke på symbolet eller teksten i tekstobjektet for at vælge symbolet i tilstanden eksempelvisning og afspilning.

Se afsnit 3.5 *Egenskabspanel* med oplysninger om de øvrige egenskaber for symboler.

## 8.3 Indstil sprog til tekstobjekt for symbol

Vælg et bestemt sprog til dine symbolsøgninger og til tekstobjektet, der vises sammen med symbolerne. Du kan bruge forskellige sprog til symbolsøgningerne og til teksten til tekstobjektet.



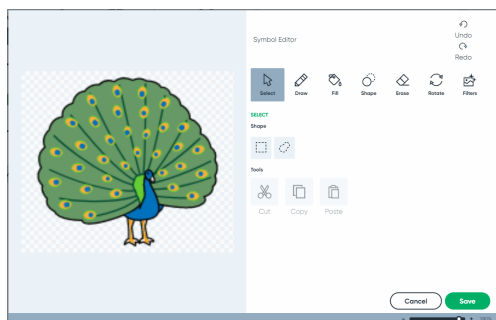
Ændring af symbolsproget ændrer ikke de eksisterende tekstobjekter i dine aktiviteter.

1. Vælg **Menuen Filer**, og vælg derefter **Brugerindstillinger**. Dialogboksen *Brugerindstillinger* åbner.
2. Vælg **Symbol og sprog**.
3. Vælg **Sprog**.
4. Vælg det ønskede sprog i menuen **Sprog til tekstobjekt** og **Sprog til søgning**.

## 8.4 Redigering af symboler

Du kan bruge redskabet til symbolredigering i Boardmaker 7 Editor til at tilpasse et symbol, så det dækker dine behov og ønsker.

1. Højreklik på symbolet, der skal tilpasses, og vælg derefter **Redigér i redskab til symbolredigering**. Vinduet med redskabet til symbolredigering åbner.



**i** Du kan også få adgang til redskabet til symbolredigering i egenskabspanelet. Vælg et symbol på siden, og vælg derefter Redigér symbol i egenskabspanelet.

2. Tilpas symbolet med redskaberne i værktøjslinjen i redskabet til symbolredigering.
3. Vælg **Gem** for at anvende ændringerne på symbolet eller **Annullér** for at slette ændringerne.

**i** Ændringerne af et symbol i redskabet til symbolredigering anvendes kun på den ene forekomst af symbolet.

Tabel 8.1 Redskaber i redskab til symbolredigering

| Redskab                                                                                              | Beskrivelse                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <br><b>Vælg</b>   | <p>Vælg et område af symbolet.</p>  <p>Fastlæg områdets figur, som du vælger, med valgmulighederne i panelet til figurer.</p>  <p>Fjern et valgt område fra symbolet, og gem det i udklipsholderen med værktøjet <b>Klip</b>.<br/> Kopiér det valgte område til udklipsholderen med værktøjet <b>Kopiér</b>.<br/> Vælg <b>Indsæt</b> for at indsætte fra udklipsholderen.</p> |
| <br><b>Tegn</b>   | <p>Tegn en friformslinje på symbolet. Tilpas bredden og farven på linjen med valgmulighederne Pensel og Farve.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <br><b>Udfyld</b> | <p>Vælg en farve i symbolet, og alle pixels med samme farve (inden for et afgrænset område) udfyldes med en ny farve. Vælg valgmuligheden Farve for at tilpasse den nye farve.</p> <p>Markér afkrydsningsfeltet Udfyld alt for at udfylde alle pixels i symbolet med den samme farve (afgrænsede områder ignoreres).</p>                                                                                                                                                                                                                            |
| <br><b>Figur</b>  | <p>Tegn en figur. Vælg en bestemt figur i panelet med figurredskaber, og vælg Farve for at vælge en farve.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <br><b>Slet</b>   | <p>Vælg sletteredskabet for at slette dele af symbolet. Vælg størrelse og form af sletteredskabet på penselpanelet.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |

| Redskab | Beskrivelse |
|---------|-------------|
|---------|-------------|



Skift retning for symbolet: Spejlvend vandret, spejlvend lodret, rotér til venstre eller rotér til højre.

|              |  |
|--------------|--|
| <b>Rotér</b> |  |
|--------------|--|



Føj farvefiltre til symbolet: Invertér, grå, sepia og sort-hvid.

Der kan bruges flere filtre til samme billede.

|               |  |
|---------------|--|
| <b>Filtre</b> |  |
|---------------|--|



Fortryd den seneste ændring af symbolet. Historikken over fortrudte ændringer ryddes, når du vælger Gem eller Annullér.

|                |  |
|----------------|--|
| <b>Fortryd</b> |  |
|----------------|--|



Fortryd den sidste annullering af ændring. Historikken over annullering af de sidste annulleringer ryddes, når du vælger Gem eller Annullér.

|                             |  |
|-----------------------------|--|
| <b>Annullér<br/>fortryd</b> |  |
|-----------------------------|--|



Zoom ind på symbolet med skyderen i nederste højre hjørne af vinduet til redskabet til symbolredigering.

# 9 Tekstobjekter

Placér tekst et vilkårligt sted på siden med redskabet tekstobjekt. Du kan sætte en titel på en side eller et objekt ved hjælp af et tekstobjekt. Du kan også give anvisninger eller skrive en kort beskrivelse eller fortælling. Du kan tildele handlinger til et tekstobjekt, symbolisere teksten på et tekstobjekt og meget mere!



Tekstobjektet beholder sine egne egenskaber, hvis du placerer tekstobjektet i en vilkårlig felttype, og det bliver ikke en del af feltet.

## 9.1 Tegn tekstobjekt

1. Vælg redskabet **A Tekstobjekt** i værktøjslinjen.
2. Tegn afgrænsningsrammen til tekstfeltet på siden.  
Se 6 *Tegn og arranger sideobjekter*, side 29 for at få flere oplysninger.
3. Skriv den ønskede tekst i tekstobjektet.
4. Fastsæt egenskaberne for tekstobjektet med knapperne i egenskabspanelet for tekstobjekter.

## 9.2 Egenskaber for tekstobjekter

- Symboliseringstilstand – Vælg symbolisering af ordene i tekstobjektet.
  - *Fra* – Symbolisér ikke ord i tekstobjektet.
  - *Til* – Symbolisér ord i tekstobjektet.
  - *Udsæt* – Følg indstillingen for symbolisering i det overordnede objekt.
- **Auto. udvidelse** – Vælg tilpasningsmåde for tekst i tekstobjektet i afgrænsningsrammen for tekstobjektet.
  - *Ingen* – Afgrænsningsramme udvides ikke automatisk for at tilpasse teksten på tekstobjektet. Tekst i tekstobjektet, der ikke passer, skæres af.



Hvis funktionen til auto. udvidelse er indstillet til *Ingen*, gives der ingen synlige indikationer, hvis teksten ikke passer i afgrænsningsrammen og derfor afkortes.

- *Bredde* – Bredden af afgrænsningsrammen øges for at tilpasse teksten i tekstobjektet.
- *Højde* – Højden af afgrænsningsrammen øges for at tilpasse teksten i tekstobjektet.
- *Begge* – Bredden og højden af afgrænsningsrammen øges for at tilpasse teksten i tekstobjektet.

**Valgtype** – Vælg område, hvor tekstobjektet kan vælges.

- *Ingen* – Tekstobjektet kan ikke vælges i tilstanden eksempelvisning og afspilning.
- *Rektangel* – Klik et vilkårligt sted inden for rammen af rektanglet omkring tekstobjektet for at vælge det i tilstanden eksempelvisning og afspilning.
- *Indhold* – Brugeren skal klikke på teksten i tekstobjektet for at vælge tekstobjektet i tilstanden eksempelvisning og afspilning.

Se afsnit 3.5 *Egenskabspanel* med oplysninger om øvrige egenskaber for tekstobjekter.

# 10 Linjer

Du kan tegne lige linjer i friform med linjeværktøjet.

1. Vælg redskabet  **Linje** i værktøjslinjen.
2. Klik, hold og træk for at tegne en linje.



En linje, der starter i et felt, afskæres ved rammen på feltet.

3. Tilpas linjen med knapperne i egenskabspanelet.

## 10.1 Linjeegenskaber

Se afsnit 3.5 *Egenskabspanel* med oplysninger om linjeegenskaberne.

# 11 Avancerede objekter

## 11.1 Beskedvinduer

Beskedvinduer bruges først og fremmest til at vise eller skrive tekst. Felter og andre objekter kan programmeres med handlinger, der sender tekst, symboler og lydfiler til beskedvinduet eller kontrollerer dets adfærd.

### 11.1.1 Tegn beskedvindue

1. Vælg redskabet  **Avanceret** i værktøjslinjen.
2. Vælg  **Beskedvindue**.
3. Tegn et beskedvindue et vilkårligt sted på siden.



Du kan tegne flere beskedvinduer på en side.

4. Vælg beskedvinduet. Egenskabspanelet for beskedvinduet åbner.
5. Fastsæt egenskaberne for beskedvinduet med knapperne i egenskabspanelet for beskedvinduer.

### 11.1.2 Egenskaber for beskedvinduer

- **Symboliseringstilstand** – Vælg, om ord i beskedvinduet viser deres tilknyttede symbol.
  - *Fra* – Vis ikke symboler med ord i beskedvinduet.
  - *Til* – Vis symboler med ord i beskedvinduet.
  - *Udsæt* – Brug symboliseringsreglen, der er defineret i brugerindstillingerne. Se afsnit 16 *Brugerindstillinger Standardindstillinger for beskedvinduer*.
- **Gem i afspilningstilstand** – Når funktionen er aktiveret, gemmes indholdet i beskedvinduet, når Boardmaker lukkes. Indholdet i beskedvinduet gendannes automatisk, når aktiviteten åbnes igen.
- **Svartype** – Definér beskedvinduet's adfærd, når det vælges:
  - *Læs op* – Teksten i det aktuelle beskedvindue læses op.
  - *Flyt markør* – Placer markøren på det valgte sted i teksten.
  - *Oplæs ord* – Det valgte ord læses op.
  - *Vis symbol* – Vis symbolet for det valgte ord.
- **Rulningstilstand** – Definér rulning af tekst i beskedvinduet:
  - *Linje for linje* – Rul teksten i beskedvinduet en linje ad gangen.
  - *Side for side* – Rul teksten i beskedvinduet en side ad gangen.
- **Redigeringstilstand** – Vælg softwaretilstand, der tillader skrivning af tekst i beskedvinduet.
- **Stavekontroltilstand** – Indstil stavekontrolpræference for beskedvinduet:
  - *Ingen* – Stavekontrol er deaktiveret.
  - *Vis* – Stavefejl understreges med rødt.
  - *Vis med forslag* – Understreg stavefejl, og vis forslag til rettelse. (Højreklik på stavefejlen i designtilstand for at få vist forslag).
- **Tastaturhensigt** – Skriv tekst i et beskedvindue med et særligt skærmtastatur.
  - *Tekst*
  - *RTF*
  - *Tal*
  - *Internet*
  - *Telefon*
  - *Dato og tidspunkt*
  - *Ingen* – Brug standardtastaturet.

Se afsnit 3.5 *Egenskabspanel* med oplysninger om de øvrige egenskaber for beskedvinduer.

## 11.2 Videoer

Du kan gøre dine aktiviteter mere engagerende for eleverne ved at føje en video til en side.

### 11.2.1 Opret et videoobjekt

1. Vælg redskabet  **Avanceret** i værktøjslinjen.
2. Vælg  **Video**.
3. Tegn et videoobjekt et vilkårligt sted på siden med **videoredskabet**.  
Se 6 *Tegn og arranger sideobjekter*, side 29 for at få flere oplysninger



Figur 11.1 Videoobjekt

4. Vælg videoobjektet. Egenskabspanelet for *video* åbner.
5. Vælg **Gennemse** i egenskabspanelet.
6. Vælg videofilen, der skal afspilles i videoobjektet, og vælg derefter **Abn**.
7. Fastsæt egenskaberne for videoen med knapperne i egenskabspanelet for *video*.

### 11.2.2 Egenskaber for video

- **Rør ved video** – Når funktionen er aktiveret, kan brugeren vælge, at videoen skal stoppe, spille eller pause afspilningen. Når funktionen er deaktiveret, skal et andet objekt, der er programmeret med den relevante handling, starte eller sætte videoen på pause.
- **Gentag video** – Når funktionen er aktiveret, gentages videoen, indtil den stoppes af en handling, eller siden lukkes.
- **Vis kontrolknapper** – Når funktionen er aktiveret, vises kontrolknapperne til videoafspilning under videoen.

Se afsnit 3.5 *Egenskabspanel* med oplysninger om øvrige egenskaber for videoer.

## 11.3 Gruppebokse

En gruppeboks fungerer som en beholder for grupper af felter, afkrydsningsfelter, radioknapper eller andre objekter. Objekter i gruppeboksen – der enten er tegnet i boksen eller flyttet over i boksen – beholder deres individuelle egenskaber men flyttes som en enhed, når gruppeboksen flyttes. Gruppebokse kan udpeges som mål, og andre objekter kan flyttes over i boksene og give dig mulighed for at oprette udfordrende interaktive aktiviteter.

En af de vigtige anvendelser af gruppebokse er at oprette scanningsgrupper – en samling felter (eller andre objekter), der placeres i samme gruppe i gruppeboksen. Scanningsmønstret gennemløber alle objekterne i den fastsatte scanningsrækkefølge, når brugeren vælger gruppeboksen.

### 11.3.1 Egenskaber for gruppebokse

Se afsnit 3.5 *Egenskabspanel* med oplysninger om egenskaberne for gruppebokse.

## 11.4 Afkrydsningsfelter og radioknapper

Du kan bruge radioknapper og afkrydsningsfelter til at oprette tjeklister, aktiviteter med ja-nej spørgsmål, enkle figurer osv. Alle radioknapper/afkrydsningsfelter indeholder som standard en ramme, hvor et symbol vises, når det vælges.

Radioknapper og afkrydsningsfelter tegnes på nøjagtig samme måde og deler de samme egenskaber. Den største forskel mellem dem er, at kun ét valg er tilladt i hver gruppe med radioknapper. Det vil sige, at når en radioknap markeres i én gruppe (i et gruppefelt eller i en gruppeboks eller på en side), fjernes markeringen fra de øvrige radioknapper.

Radioknapper er meget nyttige til simple ja-nej spørgsmål eller til aktiviteter (især aktiviteter, hvor der skal vælges svar), hvor der kun er ét korrekt svar.

Afkrydsningsfelter håndteres individuelt og påvirker ikke de øvrige afkrydsningsfelter. Du skal bruge afkrydsningsfelter, når flere valg er tilladt, som fx i en liste.

### 11.4.1 Egenskaber for afkrydsningsfelter og radioknapper

- **Type** – Vælg *Afkrydsningsfelt* eller *Radioknap*.
- **Markeret symbol** – Vælg symbolet, der vises i afkrydsningsfeltet eller radioknappen ved markering af feltet/knappen.
- **Ikke-markeret symbol** – Vælg symbolet, der vises i afkrydsningsfeltet eller radioknappen ved fjernelse af markeringen af feltet/knappen.
- **Start markeret** – Når funktionen er aktiveret, markeres afkrydsningsfeltet eller radioknappen, når aktiviteten starter.
- **Bevar størrelsesforhold** – Når funktionen er aktiveret, bevarer afkrydsningsfeltet eller radioknappen det oprindelige højde-bredde-forhold, når størrelsen ændres.
- **Vis ramme** – Når funktionen er aktiveret, er rammen omkring afkrydsningsfeltet eller radioknappen (ikke teksten) synlig.

Se afsnit 3.5 *Egenskabspanel* med oplysninger om øvrige egenskaber for afkrydsningsfelter og radioknapper.

## 11.5 Tekstbokse

Tekstbokse minder om beskedvinduer, da de også viser tekstbeskeder, der er indtastet med tastaturet i tilstanden eksempelvise og afspilning. De adskiller sig fra beskedvinduer ved, at de anvendes til meget korte tekster – kun et enkelt ord eller en linje med tekst. Tekstbokse adskiller sig også fra beskedvinduer ved, at de ikke har symboliseringsgenskaber.

### 11.5.1 Egenskaber for tekstbokse

- **Er adgangskode** – Når funktionen er aktiveret, fungerer tekstboksen som felt til adgangskode.
- **Tastaturhensigt** – Skriv tekst i et beskedvindue med et særligt skærmtastatur.
  - *Tekst*
  - *RTF*
  - *Tal*
  - *Internet*
  - *Telefon*
  - *Dato og tidspunkt*
  - *Ingen* – Brug standardtastaturet.

Se afsnit 3.5 *Egenskabspanel* med oplysninger om øvrige egenskaber for tekstbokse.

## 11.6 Objekter med fanekontrollement

Opret et nyt fanekontrollement på en side med redskabet Fanekontrollement. Fanekontrollementer ligner meget filmappefaner og lader dig oprette flere lag. Du kan placere objekter, som fx symboler, felter eller tekstobjekter, i faneruden for hver fane i fanekontrollementet, og du kan vælge en individuel typografi for hver fane. Hver fane kan have sit eget layout, tekstobjekt, symbol og hørbart stikord.

### 11.6.1 Egenskaber for fanekontrollement

- **Tilføj fane** – Føj ny fane til fanekontrollementet.
- **Slet fane** – Slet den valgte fane i fanekontrollementet. Der skal altid være mindst én fane i et fanekontrollement, så den sidste fane kan ikke slettes.
- **Fanebredde** – Indstil bredden (i pixels) på fanerne i fanekontrollementet.
- **Fanehøjde** – Indstil højden (i pixels) på fanerne i fanekontrollementet.

Se afsnit 3.5 *Egenskabspanel* med oplysninger om øvrige egenskaber for fanekontrollementer.

## 11.7 Scanningsrækkefølge

Softwaren bruger som standard række/kolonne som scanningsrækkefølge, når scanning er valgt. Objekterne på siden scannes rækkevist, fra venstre mod højre og derefter fra top mod bund. Brug redskabet Scanningsrækkefølge til at angive rækkefølgen for scanning af objekter, hvis du vil scanne objekter på en side i en bestemt rækkefølge.

1. Vælg redskabet  **Avanceret** i værktøjslinjen.
2. Vælg  **Scan**.
3. Klik på sideobjekterne i den rækkefølge, som de skal scannes efter.

## 12 Opret pdf (print)

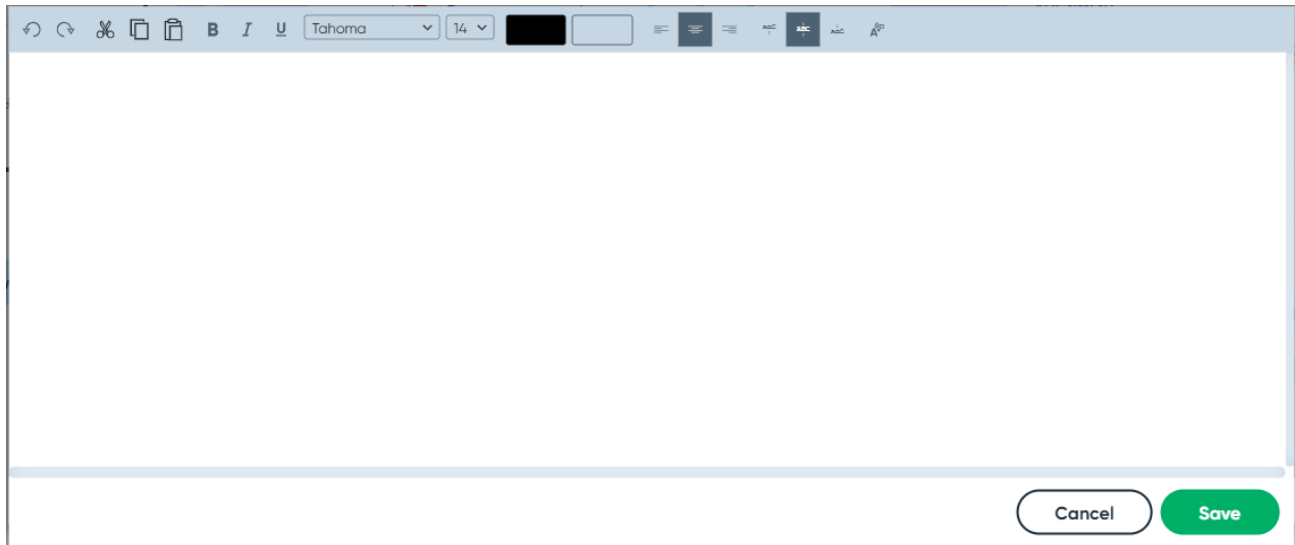
1. Vælg **Opret PDF** i værktøjslinjen. Dialogboksen Opret PDF åbner.
2. Tilpas oprettelsen af pdf med indstillingerne. Aktivér **Åbn efter oprettelse**, hvis du vil se pdf-dokumentet med det samme.
3. Vælg **Opret**. Filbrowseren åbner.
4. Navigér til mappen, hvor pdf-dokumentet skal gemmes, og vælg derefter **Vælg**. Der blev oprettet en pdf-fil med din aktivitet.



Åbn pdf-filen i en pdf-fremviser, fx Adobe Acrobat, og brug printfunktionen i fremviseren til at sende aktiviteten til din printer, hvis du vil printe aktiviteten på papir.

# 13 RTF-redigeringsredskab

Føj speciel formatering til teksten i et objekt med *RTF-redigeringsredskabet*. Åbn *RTF-redigeringsredskabet* ved at vælge feltet **Redigér tekst** i egenskabsgruppen *Indhold* for et objekt, der kan indeholde tekst.



**Figur 13.1** RTF-redigeringsredskab

# 14 Handlinger

Handlinger er meget simple kommandoer, der gør dine skærmaktiviteter interaktive. Det er nemt at programmere et objekt i Boardmaker 7 Editor ved hjælp af handlinger. Du skal bare føje en eller flere handlinger til et objekt med *redigeringsredskabet til handlinger*.



Husk, at der findes forudprogrammerede interaktive skabeloner, hvis du ikke føler dig tryk ved at bruge redigeringsredskabet til handlinger!

## 14.1 Føj handlinger til objekt

1. Vælg objektet (eller siden), hvor der skal tilføjes handlinger. Egenskabspanelet for objektet åbner.
2. Vælg feltet **Handlinger** i afsnittet Avanceret i egenskabspanelet. *Redigeringsredskabet til handlinger* åbner og viser eventuelle handlinger, der er tildelt objektet.



Du kan også dobbeltklikke på objektet for at åbne redigeringsredskabet til handlinger.

3. Vælg **+Tilføj handling**. Du kan:
  - Søge efter en handling. Se afsnit 14.4 *Søgning efter handlinger*.
  - Gennemse listen med handlingskategorier. Se afsnit 14.3 *Handlingskategorier*.

Vælg en handling, der skal tildeles objektet.



Der åbnes en menu eller en dialogboks, hvis den valgte handling kræver flere oplysninger – fx navnet på en side, der skal åbnes, eller en lyd, der skal afspilles. Du skal vælge eller indtaste de krævede oplysninger for at færdiggøre handlingen.

4. Vælg **Gem og luk**.

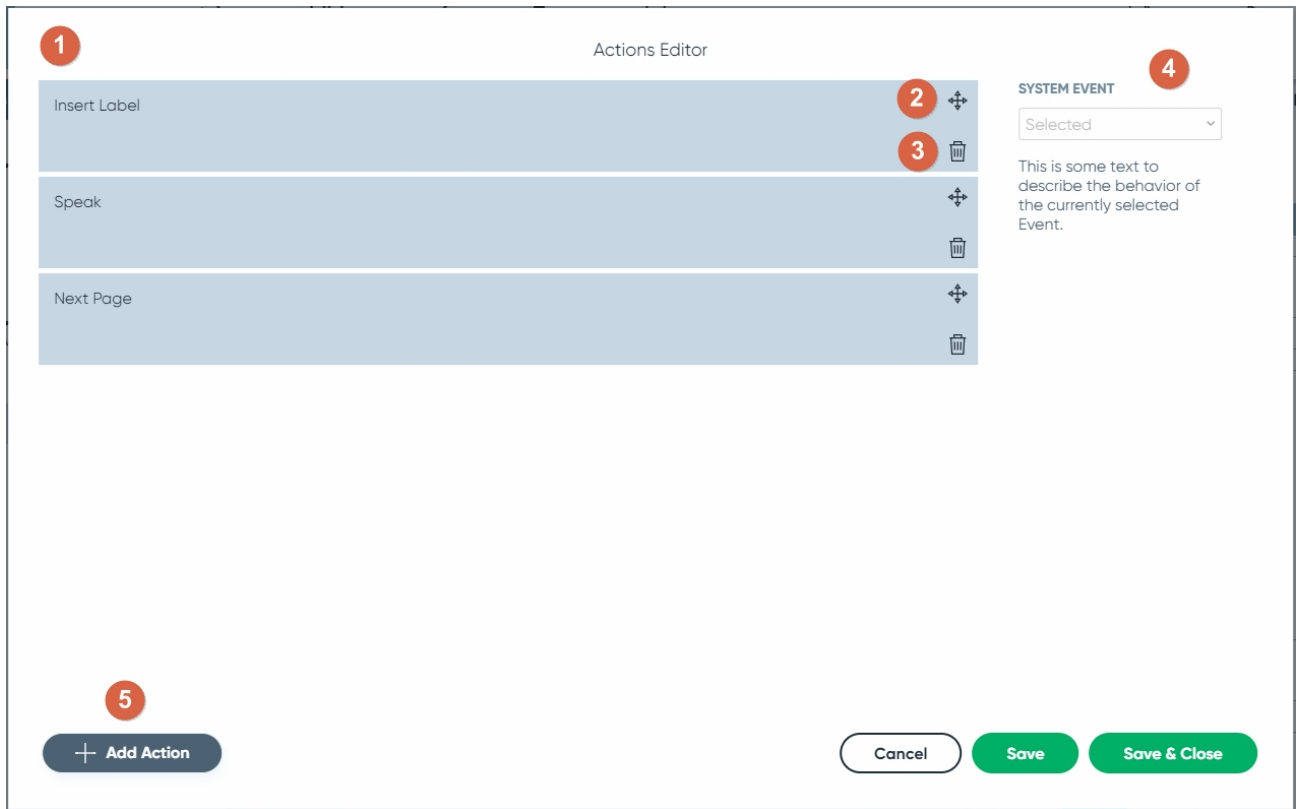
## 14.2 Redigeringsredskab til handlinger

Tildel handlinger til et objekt eller en side, eller redigér allerede tildelte handlinger med *redigeringsredskabet til handlinger*.

Sådan får du adgang til *redigeringsredskabet til handlinger*:

- Vælg feltet **Handlinger** i egenskabspanelet for et programmerbart objekt, *eller*

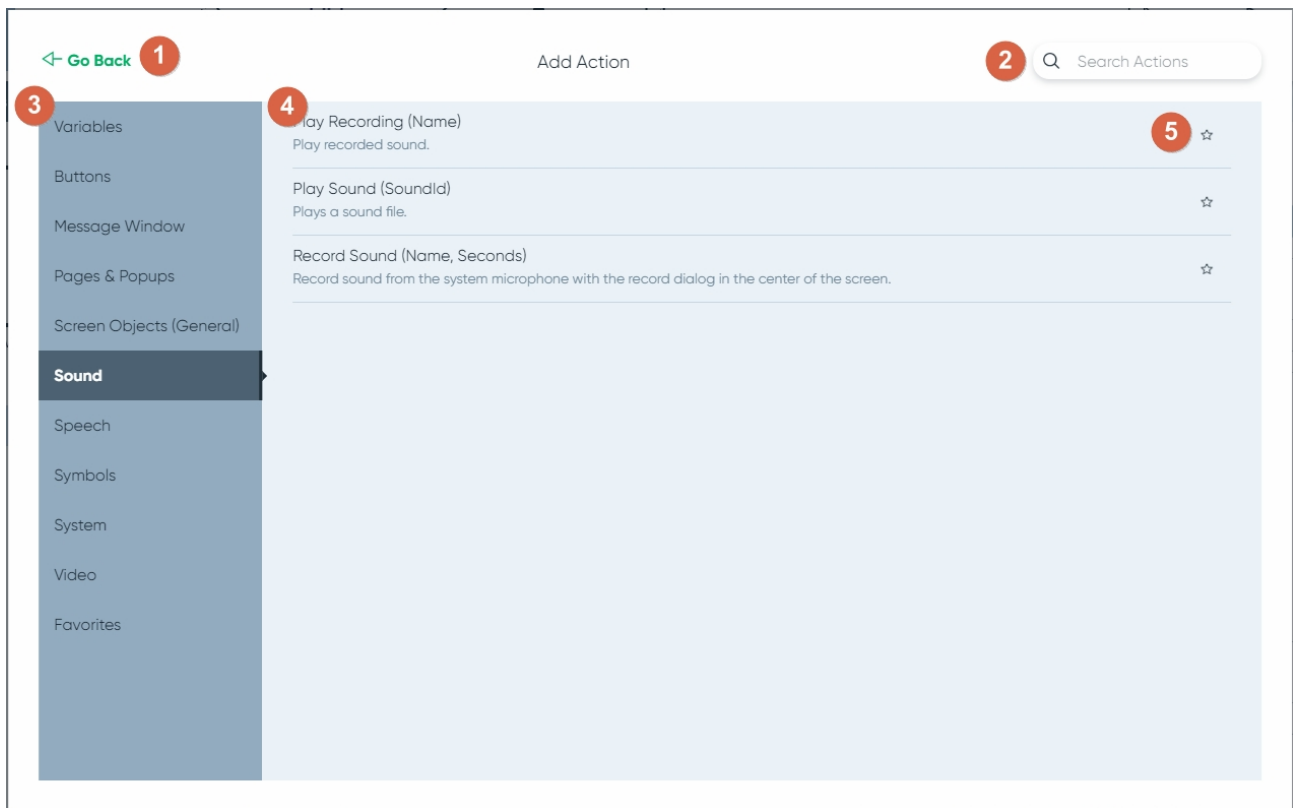
- Dobbeltklik direkte på et objekt.



**Figur 14.1** Redigeringsredskab til handlinger

|   | Navn                          | Beskrivelse                                                                                                  |
|---|-------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Liste med tildelte handlinger | Viser alle handlinger tildelt det aktuelle objekt. (Handlinger udføres i henhold til rækkefølgen på listen). |
| 2 | Flyt                          | Klik og træk for at flytte handlingen op eller ned i listen.                                                 |
| 3 | Slet                          | Fjern handlingen fra objektet.                                                                               |

|   | Navn            | Beskrivelse                                                                                                                                                                                                           |
|---|-----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4 | Systemhændelse  | En systemhændelse er en hændelse, der udløser de tildelte handlinger. Vælg en hændelse, som skal tildeles handlinger (fx "Valgt" eller "Åbn side"). Et objekt kan have flere hændelstyper med forskellige handlinger. |
| 5 | Tilføj handling | Åbn vinduet Tilføj handling for at søge efter eller gennemse handlinger, der skal føjes til objektet.                                                                                                                 |



**Figur 14.2** Tilføj handling

|   | Navn          | Beskrivelse                                                                               |
|---|---------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Gå tilbage    | Vend tilbage til redigeringsredskabet til handlinger.                                     |
| 2 | Søgefelt      | Indtast dine søgekriterier. Tryk på tasten Enter på tastaturet for at starte din søgning. |
| 3 | Kategoriliste | Liste med handlingskategorier arrangeret efter kategorigruppe.                            |
| 4 | Handlinger    | Handlinger i den valgte kategori. Vælg en handling, der skal tildeles objektet.           |
| 5 | Favorit       | Vælg stjernen ved siden af handlingen for at føje den til kategorien Favoritter.          |

## 14.3 Handlingskategorier

Du kan gennemse handlinger ved hjælp af kategorilisten i venstre side af vinduet *Tilføj handling*.

Vælg en handlingskategori for at få vist alle handlinger i kategorien – herunder en kort beskrivelse af handlingen. Vælg en handling for at føje den til handlingsscriptet for objektet eller siden, som du programmerer.



Vælg stjernen ved siden af handlingen for at føje den til kategorien *Favoritter*.

## 14.4 Søgning efter handlinger

Søg efter handlinger med nøgleord ved hjælp af tekstboksen Søg efter handlinger.

1. Tast et søgeord i tekstboksen **Søg efter handlinger** i redigeringsredskabet til handlinger.
2. Tryk på tasten **Enter** på tastaturet for at vise søgeresultatet.
3. Vælg en handling i søgeresultatet, der skal tildeles objektet, som du programmerer.



Vælg stjernen ved siden af handlingen for at føje den til kategorien *Favoritter*.

Se *Bilag A Handlinger* med den komplette liste med tilgængelige handlinger.

# 15 Aktivitetsegenskaber

Åbn Menuen Filer, og vælg Aktivitetsegenskaber for at fastsætte egenskaberne for skabelonen:

- **Navn** – Feltet viser aktivitetens filnavn. Navnet kan ikke redigeres. Gem aktiviteten under et andet filnavn, hvis du vil omdøbe aktiviteten.
- **Forfatter** – Indtast eventuelt dit navn. Feltet er valgfrit, men hvis du planlægger at dele aktiviteten med andre brugere eller bruge andre brugeres aktiviteter, kan det være nyttigt at tilføje dit navn, så du kan identificere dine egne aktiviteter i fremtiden.
- **Beskrivelse** – Indtast en beskrivelse af aktiviteten. Sørg for at indtaste en beskrivelse af, hvad aktiviteten gør, hvis du planlægger at dele aktiviteten med andre brugere.
- **Tags** – Indtast en eller flere søgetags, der kan hjælpe dig eller andre Boardmaker-brugere med at finde aktiviteten i en søgning. Flere tags adskilles med et komma (,). Hvis skabelonen eksempelvis er til en bog om almindelige skoleaktiviteter, kan du indtaste følgende tags: bog,skole,matematik.  
Søgetags gør det nemmere for dig og andre Boardmaker-brugere at finde aktiviteter. Når du søger på *myBoardmaker.com*, viser søgningen alle skabeloner med tags, der ligger tæt op af søgekriterierne.

Prøv at medtage tags, der beskriver scenen eller aktivitetstypen for brugerens anvendelse af aktiviteten, når du vælger tags til aktiviteten.



Du kan bruge bogstaver, tal og understregninger (\_) i et tag. Du kan ikke bruge mellemrum eller tegnsætning.

- **Version** – (valgfrit) Indtast et versionsnummer for aktiviteten.
- **Indholdstype** – Beskriv, om det er en skærmaktivitet eller en aktivitet til udskrivning.
- **Miniature** – Vælg miniaturebillede til aktiviteten. Vælg **Skift** for at navigere til et billede på din computer. Vælg Nulstil for at bruge standardminiaturen.

# 16 Brugerindstillinger

Vælg **Menuen Filer**, og vælg **Brugerindstillinger**, når du skal redigere brugerindstillingerne.

## Generelt

- **Ved start** – Indstil tilstand eller aktivitet, der åbnes, når Boardmaker starter op (brugerstartside eller sidste projekt).
- **Lyd** – Indstil enheden til at bruge lydinput.

## Skærm

- **Visningsenheder** – Vælg måleenheder til linealen i arbejdsområdet.
- **Gitter** – Når funktionen er aktiveret, vises et gitter i arbejdsområdet i redigeringstilstand.
- **Fastgør til gitter** – Når funktionen er aktiveret, fastgøres objekter til den nærmeste position i gitteret.
- **Gitterafstand** – Fastsæt størrelsen af gitteret for siden.
- **Sprayafstand** – Fastsæt standardafstanden mellem objekter, når sprayværktøjet bruges.
- **Lineal** – Når funktionen er aktiveret, vises en lineal i kanterne af arbejdsområdet i redigering.

## Afspilningstilstand

- **Adgangsmetode** – Vælg adgangsmetode, der skal bruges i afspilningstilstand. Se afsnit 17 *Adgangsmetoder* med beskrivelse og oplysninger om indstilling.
- **Hørbart stikord** – Når funktionen er aktiveret, afspilles hørbare stikord (for objekter med hørbare stikord), når objektet markeres.
- **Visning af stopknap** – Vælg tidspunkt for visning af stopknappen i afspilningstilstand (Tilgængelig, dvs. ved brug af andre adgangsmetoder end berøring, Altid eller Aldrig).
- **Standardindstillinger for beskedvindue** – Bemærk, at visse indstillinger kan tilsidesættes i individuelle objekter i beskedvinduet ved at justere objektgenskaberne.
  - *Automatisk første bogstav med stort* – Skriv automatisk det første ord i beskedvinduet og det første ord i hver sætning med stort begyndelsesbogstav.
  - *Automatisk mellemrum* – Indsæt automatisk et mellemrum mellem alle ord i beskedvinduet.
  - *Brug symboler* – Symboliser ord i beskedvinduet.
  - *Oplæs ved indtastning* – Tekst læses op under indtastning i beskedvinduet.
  - *Ryd efter oplæsning* – Indholdet af beskedvinduet slettes efter oplæsning af beskeden.
  - *Tyk markør* – Gør markøren i beskedvinduet bredere og dermed nemmere at se.
  - *Udskriftsretning* – Indstil standardretning ved udskrift.
  - *Udskriftsmargener* – Indstil standardsidemargener ved udskrift.
- **Pegefølsom tilstand** – Når funktionen er aktiveret, markeres valgbare objekter, når markøren bevæges hen over dem. (Markering af pegefølsom tilstand findes kun i tilstanden for afspilning og eksempelvisning).

## Tekst til tale

- **Stemme** – Stemme til tekst til tale.
- **Stemmehastighed** – Hastighed for oplæsning af tekst. Du kan ændre hastighed i indstillingerne for stemme.
- **Markeringstype** – Vælg markeringsmåde for tekst og symboler, når tekst læses op. Vælg Ingen for at deaktivere markering.
- **Markeringstypografi** – Vælg typografi og farve for markeringen.

## Symbol og sprog

- **Symboladministration** – Vælg symbolbiblioteker til Boardmaker 7.
- **Rækkefølge i symbolsøgning** – Prioritér symboler, så foretrukne symboler vises først i symbolsøgninger.
  - **Præsentationsrækkefølge** – Vælg et symbolsæt, og flyt det op eller ned på listen med knapperne Op og Ned. Symbolsæt øverst på listen vises først i resultatet af en symbolsøgning.
  - **Figur** – Den foretrukne afbildningsmåde for mennesker på symboler.
  - **Køn** – Det foretrukne køn for mennesker på symboler.
  - **Hudfarve** – Den foretrukne hudfarve for mennesker på symboler.
  - **Alder** – Den foretrukne alder for mennesker på symboler.
  - **Symbolfarve** – Vælg standardfarveindstillinger for symboler: symboler i farver eller sort-hvide symboler. Indstillingen kan tilsidesættes med filtrene i symbolpanelet.

- **Filtrering af indhold** – Vælg Vis alle symboler (ingen filtrering af indhold), Skjul eksplicitte symboler (symbolet er eksplicit, dvs. klart og præcist tegnet) eller Skjul symboler med modne ord (symboler om modne temaer).
- **Sprog** – Indstil standardsprog for tekstobjekt og søgning. Indstillingen for søgesprog kan tilsidesættes med filtrene i symbolpanelet.

# 17 Adgangsmetoder

## 17.1 Berøring

Det er standardindstillingen i softwaren. Objektet vælges straks, når du klikker på det.

## 17.2 Touch-enter

Touch-enter virker som berøring ved, at du skal klikke for at vælge. Fordelen ved touch-enter er, at du kan justere holde- og slippetid for at undgå utilsigtede valg til understøttelse af motorikbevægelser.

Adgangsmetoden er velegnet til en elev, der kan bruge en mus, men som har begrænsede motoriske færdigheder, der forårsager reduceret præcision.

### Indstillinger for Touch-enter

- **Holdetid** – Du klikker på et objekt og holder musen nede i et angivet tidsrum (holdetid) for at forhindre utilsigtede valg, når du skal vælge et objekt. Holdetid angiver tidsrummet, hvor du skal opretholde kontakten med et skærmobjekt (hold museknappen nede), før objektet vælges.
- **Slippetid** – Slippetid er tidsrummet efter valg af et skærmobjekt, hvor softwaren ikke accepterer nye valg. Det kan hjælpe med til at undgå utilsigtede valg. Nedtællingen af slippetiden begynder, når museknappen slippes. Nedtællingen starter igen, hvis der vælges et andet objekt, før vinduet med slippetid lukker

## 17.3 Touch-slip

Du klikker på et objekt, holder museknappen nede i et angivet tidsrum (holdetid) og slipper derefter museknappen. Objektet vælges, når museknappen slippes. Du kan også justere slippetiden for adgangsmetoden.

Adgangsmetoden er velegnet til en elev med begrænsede motoriske færdigheder.

### Indstillinger for Touch-slip

- **Holdetid** – Du klikker på et objekt og holder musen nede i et angivet tidsrum (holdetid) for at forhindre utilsigtede valg, når du skal vælge et objekt. Holdetid angiver tidsrummet, hvor du skal opretholde kontakten med et skærmobjekt (hold museknappen nede), før objektet vælges.
- **Slippetid** – Slippetid er tidsrummet efter valg af et skærmobjekt, hvor softwaren ikke accepterer nye valg. Det kan hjælpe med til at undgå utilsigtede valg. Nedtællingen af slippetiden begynder, når museknappen slippes. Nedtællingen starter igen, hvis der vælges et andet objekt, før vinduet med slippetid lukker.
- **Markering** – Vælg typografi og farve til markeringen ved valg af et objekt.

## 17.4 Scanning

Scanning er den ideelle valgmetode, hvis dine motoriske færdigheder forhindrer dig i at bruge en af metoderne til valg ved berøring. Objekterne på skærmen markeres i et bestemt mønster, når scanningen udføres.

### Scanningstype

- **Automatisk scanning med 1 kontakt** – Softwaren scanner automatisk siden med den valgte hastighed og anvender det valgte scanningsmønster.
- **Scanning med 2 kontakter** – Én kontakt (en tastaturtast eller en museknap) bruges til at flytte markeringen af scanningen, mens en anden kontakt (en tastaturtast eller en museknap) bruges til at vælge.

### Kontaktinput

- Brugeren foretager valg med kontakten. Du skal indstille et kontaktinput til scanningstypen automatisk scanning med 1 kontakt. Scanningstypen scanning med 2 kontakter kræver, at du fastsætter to forskellige kontaktinput.

### Andre scanningsindstillinger

- **Hastighed** – Hastigheden for scanningsmarkeringens bevægelse gennem objekterne på siden (kun automatisk scanning).
- **Overgangstid** – Pausen mellem niveauerne i scanningsmønstrer (kun automatisk scanning).
- **Holdetid** – Du klikker på et objekt og holder musen nede i et angivet tidsrum (holdetid) for at forhindre utilsigtede valg, når du skal vælge et objekt. Holdetid angiver tidsrummet, hvor du skal opretholde kontakten med et skærmobjekt (hold museknappen nede), før objektet vælges.
- **Scan efter valg** – Når funktionen er aktiveret, genoptages scanningen automatisk, når et valg er foretaget.
- **Scan efter sideskift** – Når funktionen er aktiveret, genoptages scanningen automatisk, når der navigeres til en ny side.
- **Scan efter oplæsning** – Når funktionen er aktiveret, genoptages scanningen automatisk efter oplæsningen.
- **Aktivér Tilbage** – Når funktionen er aktiveret, vises feltet Tilbage og kan bruges under scanningen.
- **Aktivér Nulstil** – Når funktionen er aktiveret, vises feltet Nulstil og kan bruges under scanningen.
- **Scan først Tilbage/Nulstil** – Når funktionen er aktiveret, starter scanningsmønstrer altid med felterne Tilbage og/eller Nulstil.
- **Scanningsmønster** – Rækkefølgen for objekter, der skal scannes – enten efter række, kolonne eller lineært (startende i venstre øverste hjørne mod højre og derefter nedad).
- **Antal gennemløb** – Indstil antal gennemløb, hvor scanningen scanner en række eller kolonne, uden at der udføres et valg.
- **Så** – Vælg handling, når den automatiske scanning har gennemført det angivne antal gennemløb (gælder ikke for uendeligt antal gennemløb).
- **Scan fra sidste valg** – Når funktionen er aktiveret, starter scanningen igen på siden, hvor det sidste valg blev udført. Når funktionen er deaktiveret, starter scanningen igen fra toppen af siden, når et valg er udført.
- **Markering** – Vælg typografi og farve til markeringen ved valg af et objekt.
- **Zoom** – Når funktionen er aktiveret, zoomes der ind på objekter på skærmen, når de scannes. Når der scannes flere objekter (rækker eller kolonner), zoomes der ind på det første objekt i mønstrer, og de øvrige objekter markeres som angivet i indstillingen for markeringstypografi.
- **Scan beskedvindue** – Når funktionen er aktiveret, scannes beskedvinduet.
- **Scan felter uden handlinger** – Når funktionen er aktiveret, scannes ikke-interaktive felter (felter uden handlinger).
- **Scan felter uden tekstobjekter** – Når funktionen er aktiveret, scannes felter uden tekstobjekter.

## 17.5 Musepause

Vælg et objekt ved at flytte markøren hen over objektet og holde den dér i et angivet tidsrum. Objektet vælges, når det fastsatte tidsrum er udløbet, og markøren fortsat holdes over objektet. Det er en velegnet adgangsmetode, hvis du kan bevæge en mus men har svært ved at trykke ned på museknappen for at vælge.

### Indstillinger for musepause

- **Markering** – Vælg typografi og farve til markeringen ved valg af et objekt.

## 17.6 Øjenstyring

Flyt markøren med dine øjne. Der vælges ved at fastholde blikket på et objekt i et angivet tidsrum (dvæle) eller ved at aktivere en kontakt.



Adgangsmetoden kræver kompatibel hardware til øjenstyring.

### Øjenstyring – Dvæleindstillinger

- **Dvæletid** – Indstiller tidsrummet, hvor blikket skal fastholdes på et objekt for at vælge det.
- **Feedbacktype** – Gaze-feedback er et visuelt signal, der viser brugeren, hvor, hvor konsekvent og hvor længe vedkommendes blik befinder sig på skærmen. Indstil typografi, farve og størrelse for Gaze-feedback.

### Øjenstyring – Kontaktindstillinger

- **Ventetid for kontakt** – Tidsrummet som brugeren skal vente mellem kontakttryk. Yderligere kontakttryk før udløbet af perioden ignoreres.
- **Feedbacktype** – Gaze-feedback er et visuelt signal, der viser brugeren, hvor, hvor konsekvent og hvor længe vedkommendes blik befinder sig på skærmen. Indstil typografi, farve og størrelse for Gaze-feedback.

# Bilag A

## Handlinger

Du kan finde handlinger ved at gennemse handlingskategorierne i venstre side af dialogboksen *Tilføj handling* eller ved at søge med nøgleord i søgefeltet til handlinger. Se afsnit *14 Handlinger* med detaljerede anvisninger.

| Handling                           | Beskrivelse                                                                                                                                                                  |
|------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| BackPage()                         | Viser forrige side i sidehistorikken.                                                                                                                                        |
| ClearMessageWindow()               | Rydder indholdet i beskedvinduet.                                                                                                                                            |
| DesymbolateAll(object)             | Fjerner alle symboler fra en symboliseret tekst i det angivne skærmobjekt.                                                                                                   |
| Disable(object)                    | Deaktiverer det angivne skærmobjekt.                                                                                                                                         |
| Enable(object)                     | Aktiverer det angivne skærmobjekt.                                                                                                                                           |
| ExitApplication()                  | Afslutter det aktuelle program og returnerer til siden, som du kom fra.                                                                                                      |
| Hide(object)                       | Skjuler det angivne skærmobjekt.                                                                                                                                             |
| InsertLabel()                      | Indsætter teksten fra tekstfeltet i objektet, der indeholder handlingen, i beskedvinduet.                                                                                    |
| InsertLabel(object)                | Indsætter teksten fra tekstobjektet i det angivne objekt i beskedvinduet.                                                                                                    |
| InsertSymbol()                     | Indsætter symbolet fra objektet, der indeholder handlingen, i beskedvinduet.                                                                                                 |
| InsertSymbol(object)               | Indsætter symbolet fra det angivne objekt i beskedvinduet.                                                                                                                   |
| InsertText(text)                   | Indsætter den angivne tekst i beskedvinduet.                                                                                                                                 |
| LaunchApplication(applicationName) | Starter et eksternt program.                                                                                                                                                 |
| LaunchFile(fileName)               | Åbner en fil ved hjælp af det tilknyttede program.                                                                                                                           |
| LaunchWebSite(webAddress)          | Åbner det angivne websted ved hjælp af standardwebbrowseren.                                                                                                                 |
| LoadTextAndSymbolate()             | Beder om en tekstfil. Indsætter og symboliserer derefter teksten fra filen i beskedvinduet ved den aktuelle markørplacering.                                                 |
| NextPage()                         | Går til næste side i den aktuelle aktivitet.                                                                                                                                 |
| OpenVideoPlayer(videoID)           | Åbner videoafspilleren med den angivne videofil.                                                                                                                             |
| PauseVideo(object)                 | Sætter videoen i det angivne videoobjekt på pause.                                                                                                                           |
| PictureSound(SoundID)              | Indsætter tekstobjektet og symbolet for objektet i beskedvinduet men afspiller den angivne lydfil i stedet for at læse tekstobjektet op.                                     |
| PictureSpeech(speechText)          | Indsætter tekstobjektet og symbolet for objektet i beskedvinduet men læser den angivne tekst op i stedet for tekstobjektet.                                                  |
| PlayRecording(name)                | Afspiller den angivne optagne lyd.                                                                                                                                           |
| PlaySound(soundId)                 | Afspiller den angivne lyd.                                                                                                                                                   |
| PlayVideo(object)                  | Afspiller den indlæste video i det angivne videoobjekt.                                                                                                                      |
| PopupVideo(videoID)                | Afspiller den angivne video i en fuld skærm som pop op. Pop op-vinduet lukkes automatisk, når videoen slutter.                                                               |
| PopupVideo(videoID, margin)        | Afspiller den angivne video i et pop op-vindue. Angiv marginen, der omringer pop op-videoen fra fuld skærm, i pixels. Pop op-vinduet lukkes automatisk, når videoen slutter. |
| PreviousPage()                     | Åbner forrige side i den aktuelle aktivitet.                                                                                                                                 |
| Print()                            | Printer den aktuelle aktivitet.                                                                                                                                              |
| PrintMessageWindow()               | Printer indholdet af det aktuelle beskedvindue.                                                                                                                              |

| Handling                                   | Beskrivelse                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|--------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ReadAndHighlight(object)                   | Læser teksten op og markerer teksten i det angivne objekt.                                                                                                                                                                                                                                                           |
| RecordSound(name, seconds)                 | Optager lyd fra systemets mikrofon ved hjælp af optagelsesdialogboksen i midten af skærmen. Specificér navnet på filen med optagelsen og det maksimale antal sekunder, der skal optages.                                                                                                                             |
| SetHidden(object, value)                   | Indstiller den skjulte/synlige tilstand for det angivne skærmobjekt.<br>Indstil værdien = TRUE for at skjule objektet. Indstil værdien = FALSE for at gøre objektet synligt.                                                                                                                                         |
| SetObjectProp(object, propertyName, value) | Indstiller en navngiven brugerdefineret egenskab for det angivne skærmobjekt. Skærmobjekter kan indeholde et vilkårligt antal brugerdefinerede egenskaber, der er tilgængelige ved hjælp af et tekstnavn.<br>propertyName = navn på den brugerdefinerede egenskab<br>value = værdi for den brugerdefinerede egenskab |
| SetText(object, text)                      | Indstiller teksten i det angivne skærmobjekt.                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| SetVolume(object, value)                   | Indstiller lydstyrken (0-100) for det angivne videoobjekt.                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Show(object)                               | Gør det angivne skærmobjekt synligt.                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| ShowSymbolWindow()                         | Viser det zoomede symbolvindue for ordet ved markørpositionen i det aktuelle beskedvindue.                                                                                                                                                                                                                           |
| Sleep(seconds)                             | Sætter på pause i det angivne antal sekunder, før næste handling udføres.                                                                                                                                                                                                                                            |
| Speak()                                    | Oplæser indholdet af det aktuelle beskedvindue.                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Speak(contentType)                         | Oplæser den specificerede teksttype i det aktuelle beskedvindue.<br>ContentType = "Alle", "Valg", "Ord", "Sætning" eller "Paragraf"                                                                                                                                                                                  |
| SpeakLabel()                               | Oplæser tekstobjektet for det aktuelle objekt.                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| SpeakLabel(object)                         | Oplæser tekstobjektet for angivne objekt.                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| SpeakLabel(object, wait)                   | Læser tekstobjektet for det angivne objekt op og venter derefter det angivne antal sekunder, før næste handling udføres.                                                                                                                                                                                             |
| SpeakText(text)                            | Oplæser den angivne tekst.                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| SpeakText(text, wait)                      | Oplæser den angivne tekst og venter derefter det angivne antal sekunder, før næste handling udføres.                                                                                                                                                                                                                 |
| StopAllSound()                             | Stopper al lyd, der afspilles i øjeblikket.                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| StopVideo(object)                          | Stopper videoen på det angivne videoobjekt.                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| SymbolateAll(object)                       | Symboliserer al tekst på det angivne objekt.                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| ToggleMute(object)                         | Slår lyd til eller fra på det angivne videoobjekt.                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| ToggleRepeat(object)                       | Slår gentagelse til eller fra på det angivne videoobjekt.                                                                                                                                                                                                                                                            |
| variable [ = value ]                       | Opretter en erklæring om tildeling af variabel.<br>variable = entydigt variabelnavn<br>value = værdi tildelt den navngivne variabel                                                                                                                                                                                  |

# Bilag B

# Almindelige ord

Almindelige ord er ord, der bruges bredt i en normal samtale. Du har mulighed for at symbolisere almindelige ord eller ualmindelige ord, når du definerer symboliseringsegenskaberne for et beskedvindue, et tekstobjekt eller et symboliseringsfelt

Tabel B.1 Almindelige ord

|               |           |           |          |               |          |         |
|---------------|-----------|-----------|----------|---------------|----------|---------|
| a             | ringe til | sjov      | bare     | kun           | stoppe   | hvorfor |
| om            | kom       | gav       | beholde  | åbne          | tage     | vil     |
| efter         | kan       | få        | venlig   | eller         | fortælle | ønske   |
| igen          | bære      | give      | vide     | vores         | ti       | med     |
| alle          | ren       | gå        | le       | ud            | derefter | arbejde |
| altid         | kold      | går       | lade     | over          | der      | ville   |
| er            | komme     | går       | let      | egen          | disse    | skrive  |
| en            | kunne     | god       | kan lide | vælge         | de       |         |
| og            | klip      | fik       | lille    | lege          | tænke    |         |
| nogen         | gjorde    | grøn      | bo       | vær så venlig | disse    |         |
| er            | gøre      | vokse     | lang     | køn           | tre      |         |
| rundt omkring | gør       | havde     | se       | trække        | til      |         |
| da            | udført    | har       | lavet    | lægge         | i dag    |         |
| spørge        | lad være  | have      | gøre     | løb           | sammen   |         |
| på            | ned       | han       | mange    | læse          | også     |         |
| spiste        | tegne     | hjælpe    | kan      | rød           | forsøge  |         |
| borte         | drikke    | hende     | mig      | køre          | to       |         |
| være          | spise     | her       | meget    | højre         | under    |         |
| fordi         | otte      | ham       | skal     | se            | op       |         |
| været         | hver      | hans      | min      | syv           | på       |         |
| før           | falde     | holde     | mig selv | skal          | os       |         |
| bedst         | fjern     | varm      | aldrig   | hun           | bruge    |         |
| bedre         | hurtig    | hvordan   | ny       | vise          | vaske    |         |
| stor          | finde     | gøre ondt | ingen    | synge         | vi       |         |
| sort          | først     | jeg       | ikke     | sidde         | godt     |         |
| blå           | fem       | hvis      | nu       | seks          | gik      |         |
| begge         | flyve     | i         | ud af    | sove          | var      |         |
| bringe        | for       | i         | af       | lille         | hvad     |         |
| brun          | fandt     | er        | gammel   | så            | hvornår  |         |
| men           | fire      | det       | på       | nogle         | hvor     |         |
| købe          | fra       | dets      | engang   | snart         | hvilken  |         |
| af            | fuld      | hoppe     | en       | starte        | hvem     |         |

Copyright ©Tobii AB (publ). Ikke alle produkter og tjenester kan fås i alle lande. Specifikationerne kan ændres uden forudgående varsel. Alle varemærker tilhører deres respektive ejere.

## Support til din Tobii Dynavox enhed

### Få hjælp på internettet

Se den produktspecifikke supportside for din Tobii Dynavox enhed. Den indeholder opdateret information om problemstillinger samt tips og tricks angående produktet. Find vores supportsider online på: [www.TobiiDynavox.com/support-training](http://www.TobiiDynavox.com/support-training)

### Kontakt din løsningskonsulent eller forhandler

Hvis du har spørgsmål angående dit produkt, skal du bede din løsningskonsulent hos Tobii Dynavox eller en godkendt forhandler om hjælp. De kender din personlige opsætning bedst og kan bedst hjælpe dig med tips og produkttræning. Kontaktoplysninger findes på [www.TobiiDynavox.com/contact](http://www.TobiiDynavox.com/contact)