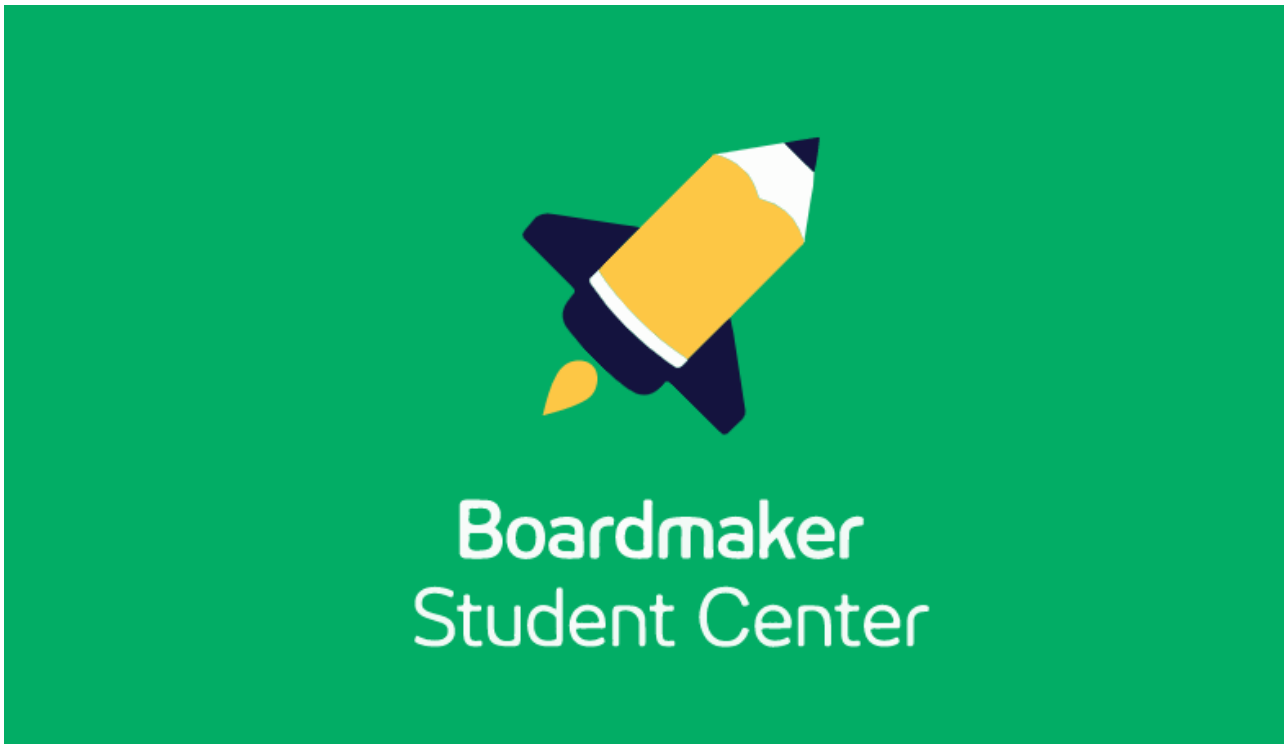
Boardmaker 7 Student Center
Benutzerhandbuch



tobii dynavox

Benutzerhandbuch Boardmaker 7 Student Center

Version 1.0
11/2020
Alle Rechte vorbehalten.
Copyright © Tobii AB (publ)

Ohne die vorherige schriftliche Genehmigung des Herausgebers darf kein Teil dieses Dokuments vervielfältigt, in einem Abrufsystem gespeichert oder in irgendeiner Form oder auf irgendeine Weise weitergegeben werden, sei es elektronisch, per Fotokopie, Aufnahme oder auf andere Art.

Der beanspruchte Urheberrechtsschutz umfasst alle Formen und Arten von urheberrechtlich schützbarem Material und von Informationen, die durch geschriebenes oder richterlich festgelegtes Recht erlaubt oder im Folgenden gewährt sind, einschließlich, ohne Beschränkung auf aus den Softwareprogrammen generiertes Material, das auf dem Bildschirm dargestellt wird, wie z. B. Bildschirmanzeigen, Menüs usw.

Dieses Dokument enthält Informationen, an denen Tobii Dynavox die Urheberrechte besitzt. Jegliche Vervielfältigung, ob vollständig oder auszugsweise, bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung durch Tobii Dynavox.

Bei in diesem Dokument erwähnten Produkten kann es sich um Warenzeichen und bzw. oder eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Eigentümer handeln. Herausgeber oder Verfasser erheben keinerlei Ansprüche auf diese Warenzeichen.

Dieses Dokument wurde mit größtmöglicher Sorgfalt erstellt. Herausgeber und Verfasser haften nicht für Fehler bzw. Auslassungen oder für Schäden, die aus einer Nutzung der im Dokument enthaltenen Informationen oder einer Verwendung der zugehörigen Programme sowie des Quellcodes resultieren. Herausgeber und Verfasser haften in keinster Weise für Gewinnausfälle oder andere wirtschaftliche Schäden, die tatsächlich oder angeblich, direkt oder indirekt durch dieses Dokument verursacht wurden.

Änderungen ohne vorherige Ankündigung vorbehalten.

Aktuelle Versionen dieses Dokuments finden Sie auf der Tobii Dynavox-Webseite unter www.TobiiDynavox.com.

Kontaktinformationen:

Tobii Dynavox AB
Karlsrovägen 2D
182 53 Danderyd
Schweden

+46 8 663 69 90

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

+1-800-344-1778

Inhalt

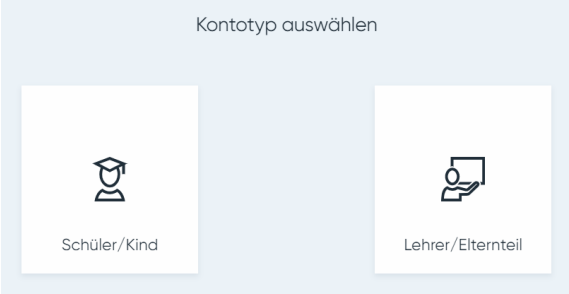
1 Erste Schritte 4
1.1 Einleitung 4
1.2 Anmeldung als Lernende/r 4
1.3 Anmeldung als Lehrer 4
1.4 Die Übersicht 5
1.4.1 Übersicht – Ansicht für Lernende 5
1.4.2 Übersicht – Ansicht für Lehrer 6
2 Aktivitäten ausführen 9
2.1 Anwendungsmodus 9
2.2 Nachverfolgung der Nutzung durch Lernende und ihrer Leistungen 9
3 Benutzereinstellungen 11
3.1 Systemeinstellungen 11
3.2 Auswahlmethode 11
3.2.1 Einfaches Berühren 11
3.2.2 Berühren 11
3.2.3 Loslassen 12
3.2.4 Scanning 12
3.2.5 Maus-Pause 13
3.2.6 Gaze Interaction 13
3.3 Text to Speech 13
3.4 Oberfläche 14

1 Erste Schritte

1.1 Einleitung

Willkommen bei Boardmaker 7 Student Center! Mit Boardmaker 7 Student Center haben Lernende von jedem kompatiblen Gerät aus Zugang zu den ihnen zugeordneten Boardmaker-Aktivitäten – im Unterricht, zu Hause und unterwegs. Die Lehrer können sich anmelden, um eine beliebige Aktivität in ihrer Abspielliste zu spielen, Zuordnungslisten der Lernenden anzuzeigen und auszuführen und Einstellungen für sich selbst oder Lernende ihrer Wahl zu bearbeiten.

Melden wir uns an, um Aktivitäten kennenzulernen und zu spielen!



Wie Sie die Anzeigesprache ändern, können Sie in Abschnitt *3.1 Systemeinstellungen* nachlesen.

1.2 Anmeldung als Lernende/r

1. Starten Sie Boardmaker 7 Student Center.
2. Wählen Sie das Feld **Menü** aus.
3. Wählen Sie **Anmelden** aus.
4. Wählen Sie **Schüler/Kind** aus.
5. Wenn Sie vom Lehrer Ihres Kindes einen QR-Code für die Anmeldung erhalten haben, halten Sie ihn vor die Kamera Ihres Gerätes, um ihn zu scannen und sich anzumelden.
   Wenn Sie keinen QR-Code haben, wählen Sie **Manuelle Anmeldung** aus und geben anschließend den Namen, die ID der Einrichtung und das Passwort des/der Lernenden ein.

   Bei den Anmeldeinformationen müssen Groß- und Kleinschreibung berücksichtigt werden.

   Die Anmeldeinformationen für den/die Lernende/n werden vom Lehrer festgelegt. Wenn Sie die Informationen nicht haben oder ändern müssen, wenden Sie sich an den Lehrer.

1.3 Anmeldung als Lehrer

1. Starten Sie Boardmaker 7 Student Center.
2. Wählen Sie das Feld **Menü** aus.
3. Wählen Sie **Anmelden** aus.
4. Wählen Sie **Ausbilder/Elternteil** aus. Die Anmeldeseite für die Einmalanmeldung bei Tobii Dynavox öffnet sich in Ihrem Webbrowser.
5. Melden Sie sich mit den Anmeldeinformationen Ihres Tobii Dynavox-Kontos an.
6. Kehren Sie zur App Boardmaker 7 Student Center zurück. Sie sind jetzt angemeldet.

1.4 Die Übersicht

Die Übersicht ist Ihr zentraler Ausgangspunkt. Die Lernenden können die kostenlosen Aktivitäten im Aktivitätszentrum und die ihnen vom Lehrer zugeordneten Aktivitäten unter „Zuordnungen“ durchsuchen und spielen. Lehrer können mit der Übersicht auf ihre gesamte Abspielliste für Aktivitäten zugreifen und sehen, welche Aktivitäten den einzelnen Lernenden in der Klasse zugeordnet sind.

1.4.1 Übersicht – Ansicht für Lernende

Die Übersicht für Lernende besteht hauptsächlich aus zwei Abschnitten: **Aktivitätszentrum** und **Zuordnungen**.

Aktivitätszentrum enthält in Ordnern zusammengefasste Aktivitäten, die jederzeit kostenlos gespielt werden können. Wählen Sie einfach einen Ordner und anschließend die Aktivität, die Sie spielen möchten, aus.

Die Lernenden können sich mithilfe von Spielen auf unterhaltsame Weise mit neuen Auswahlmethoden vertraut machen.

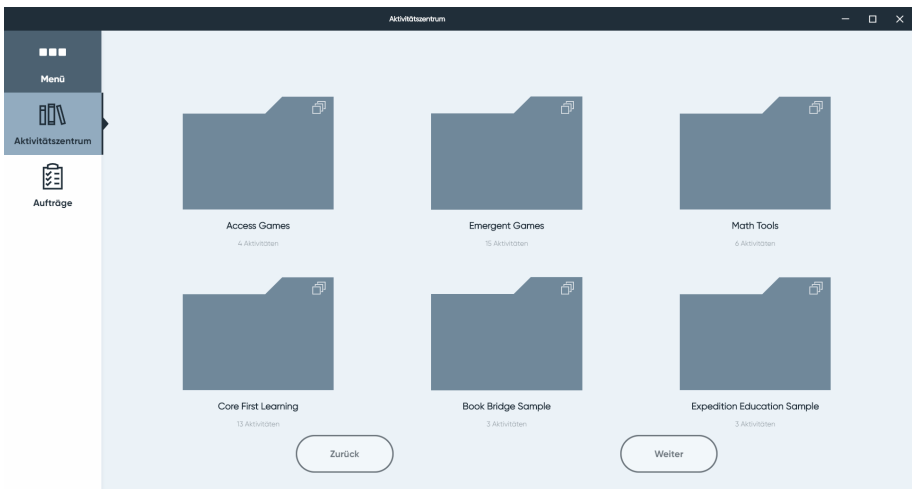


Abbildung 1.1 Übersicht für Lernende – Aktivitätszentrum

Der Abschnitt **Zuordnungen** enthält die Aktivitäten, die dem/der Lernenden eigens vom Lehrer zugeordnet wurden. Eine Aktivität muss zunächst auf Ihr Gerät heruntergeladen werden, bevor sie gespielt werden kann. Siehe Abschnitt *2 Aktivitäten ausführen*.

Wenn vom Lehrer keine Aktivitäten zugeordnet wurden, ist der Abschnitt „Zuordnungen“ leer.

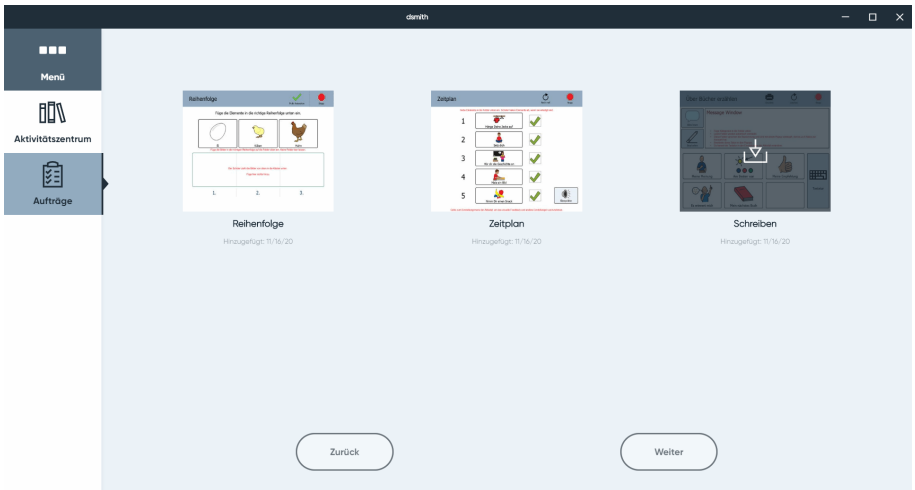


Abbildung 1.2 Übersicht für Lernende – Zuordnungen

1.4.2 Übersicht – Ansicht für Lehrer

Die Übersicht für Lehrer besteht hauptsächlich aus zwei Abschnitten: **Aktivitätszentrum** (für alle Kontotypen) und **Klassenzimmer** (für Benutzer mit Experten- oder Schulbezirkskonto) bzw. **Meine Abspielliste** (für Benutzer mit Einzelkonto).

Aktivitätszentrum enthält in Ordnern zusammengefasste Aktivitäten, die jederzeit kostenlos gespielt werden können. Wählen Sie einfach einen Ordner und anschließend die Aktivität, die Sie spielen möchten, aus.

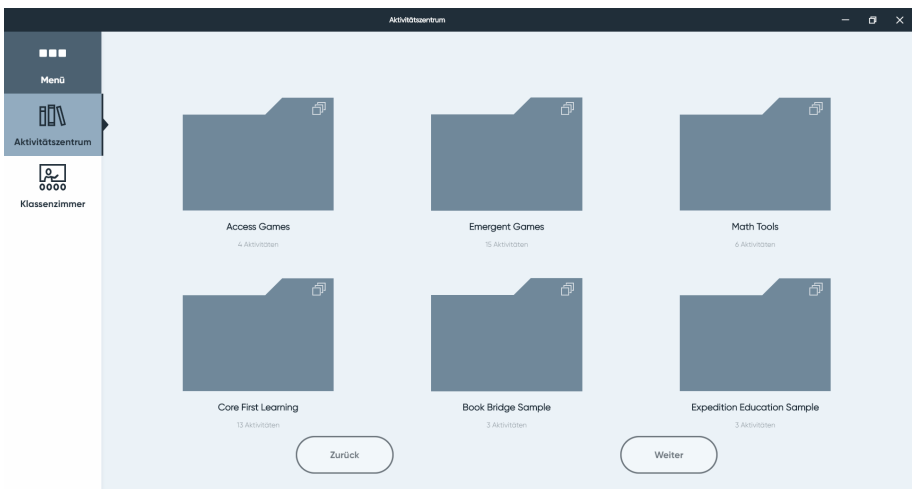


Abbildung 1.3 Übersicht für Lehrer – Aktivitätszentrum

Benutzer mit Einzelkonto

Wählen Sie **Meine Abspielliste** aus, wenn Sie sich die Aktivitäten in Ihrer Abspielliste ansehen möchten. Durchsuchen Sie mit den Feldern „Weiter“ und „Zurück“ die Aktivitäten in Ihrer Abspielliste und wählen Sie eine Aktivität aus, die Sie

herunterladen oder spielen möchten. Eine Aktivität muss zunächst auf Ihr Gerät heruntergeladen werden, bevor sie gespielt werden kann. Siehe Abschnitt *2 Aktivitäten ausführen*.

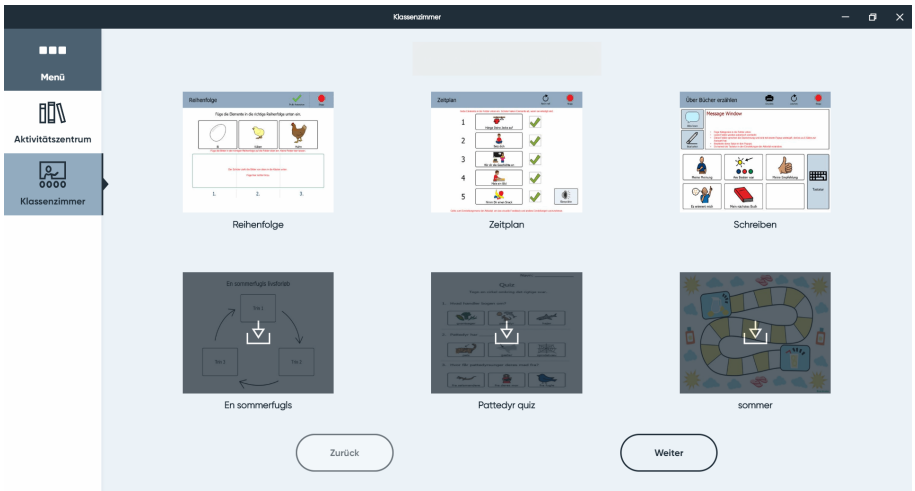


Abbildung 1.4 Übersicht für Lehrer – Meine Abspielliste (Einzelkonto)

Benutzer mit Experten- oder Schulbezirkskonto

Wählen Sie **Klassenzimmer** aus, um auf „Meine Abspielliste“ und „Meine Lernenden“ zuzugreifen. Durchsuchen Sie mit den Feldern „Weiter“ und „Zurück“ Aktivitäten in Ihrer Abspielliste und wählen Sie eine Aktivität aus, die Sie herunterladen oder spielen möchten. Eine Aktivität muss zunächst auf Ihr Gerät heruntergeladen werden, bevor sie gespielt werden kann. Siehe Abschnitt *2 Aktivitäten ausführen*.

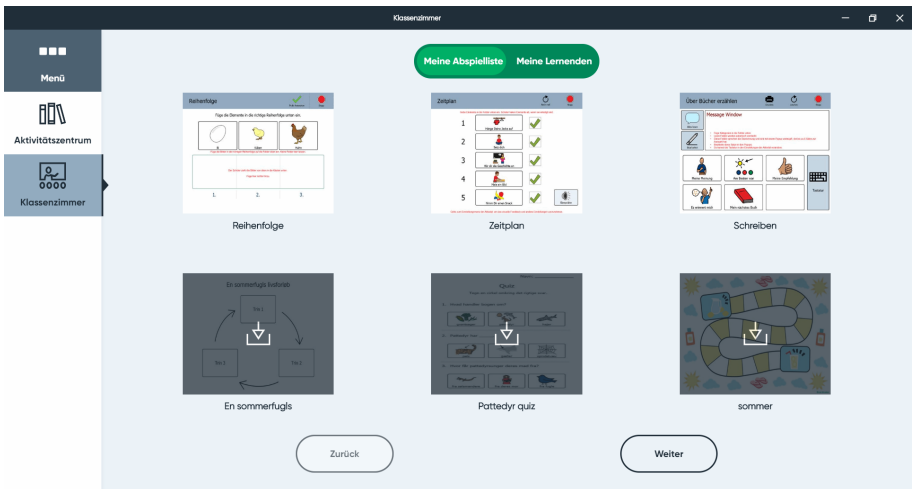


Abbildung 1.5 Übersicht für Lehrer – Klassenzimmer – Meine Abspielliste (Experten- oder Schulbezirkskonto)

Wählen Sie unter „Klassenzimmer“ **Meine Lernenden** aus, wenn Sie all Ihre Lernenden anzeigen möchten. Wählen Sie eine/n Lernende/n aus, um die ihm/ihr zugeordneten Aktivitäten anzuzeigen.

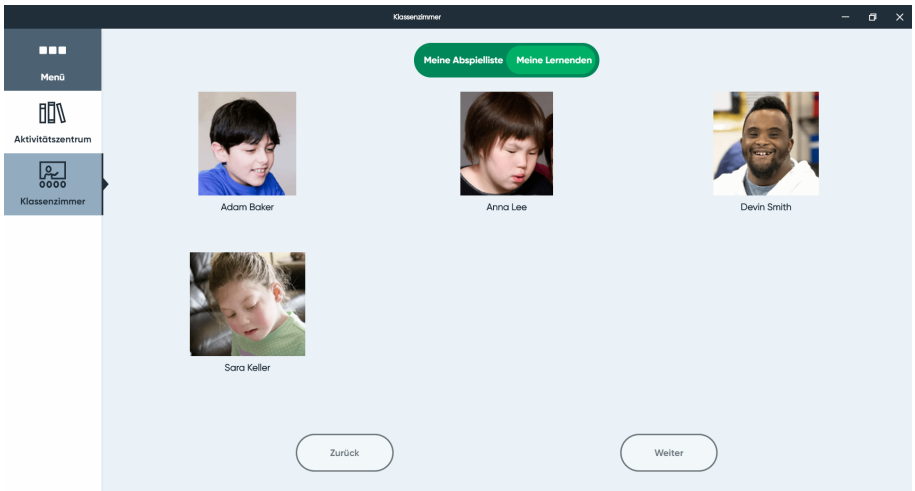


Abbildung 1.6 Übersicht für Lehrer – Klassenzimmer – Meine Lernenden (Experten- oder Schulbezirkskonto)

Wählen Sie in der Liste der Aktivitäten, die dem/der Lernenden zugeordnet sind, eine Aktivität aus, um sie herunterzuladen oder zu spielen. Eine Aktivität muss zunächst auf Ihr Gerät heruntergeladen werden, bevor sie gespielt werden kann. Siehe Abschnitt *2 Aktivitäten ausführen*.

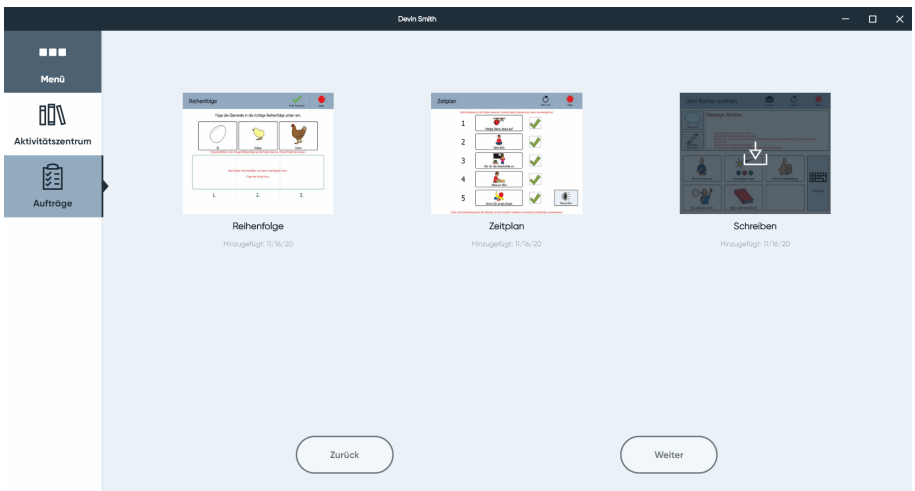


Abbildung 1.7 Übersicht für Lehrer – Klassenzimmer – Zuordnungen für Lernende (Experten- oder Schulbezirkskonto)

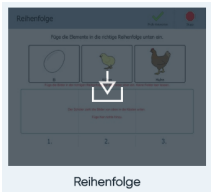
Um die Ansicht mit den Zuordnungen für Lernende zu verlassen, wählen sie **Menü** und anschließend **Zurück zum Klassenzimmer** aus.

Wenn Sie die Abspielliste des Lehrers oder Zuordnungen für Lernende bearbeiten möchten, gehen Sie auf myBoardmaker.com.

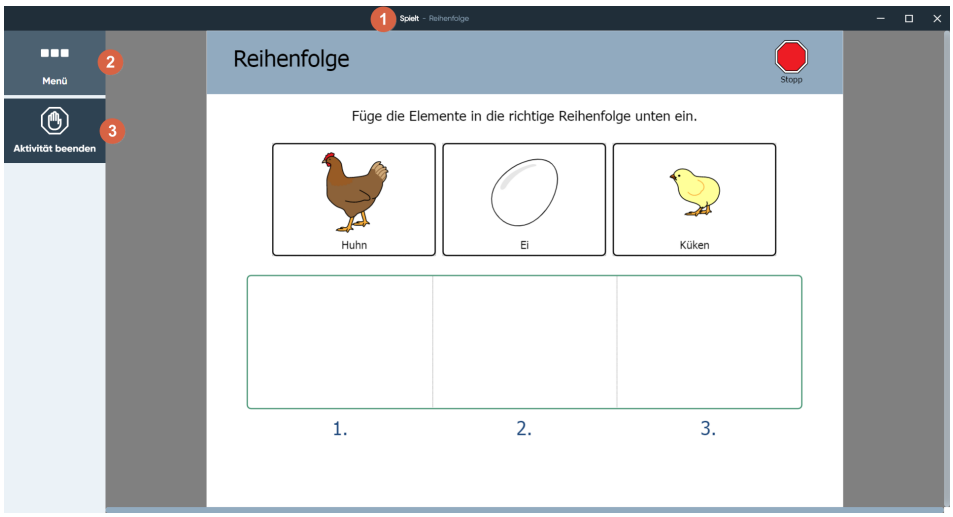
2 Aktivitäten ausführen

Spielen Sie eine Aktivität, um mit ihr zu interagieren! Wenn eine Aktivität von den Zuordnungen eines/einer Lernenden aus gespielt wird, werden Nutzungsdaten an den Lehrer des/der Lernenden weitergegeben. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt *2.2 Nachverfolgung der Nutzung durch Lernende und ihrer Leistungen*.

Wenn sie die Zuordnungen eines Lernenden bzw. Ihre Abspielliste als Lehrer bearbeiten möchten, gehen Sie auf myBoardmaker.com .

Die farbig dargestellten Aktivitäten wurden bereits auf Ihr Gerät heruntergeladen und stehen jetzt mit oder ohne Internetverbindung zum Spielen zur Verfügung. Wählen Sie eine Aktivität aus, die Sie spielen möchten. 	Grau dargestellte Aktivitäten mit einem Download-Symbol wurden noch nicht heruntergeladen und sind daher ohne Internetverbindung noch nicht spiel- oder verfügbar. Wählen Sie eine Aktivität aus, während Sie eine Internetverbindung haben, damit sie heruntergeladen wird und zum Spielen in Boardmaker 7 Student Center zur Verfügung steht. 

2.1 Anwendungsmodus



1	Titel der Aktivität – der Name der Aktivität, die derzeit gespielt wird.	3	Aktivität beenden – beendet das Spielen der Aktivität, um zur Übersicht zurückzukehren.
2	Menü – wenn Sie diese Auswahl treffen, können Sie auf die Einstellungen zugreifen oder zu Snap gehen.	4	Stopp-Feld (optional) – zur Konfiguration dieses Feldes siehe Abschnitt *3.4 Oberfläche*.

2.2 Nachverfolgung der Nutzung durch Lernende und ihrer Leistungen

Boardmaker 7 Student Center meldet dem Lehrer des/der Lernenden auf myBoardmaker.com seine/ihre Nutzungsdaten. Zum Beispiel werden die Namen der Aktivitäten gemeldet, die der/die Lernende gespielt hat, und die Information, wie

lange und wann sie gespielt wurden. Bei manchen Aktivitäten können zusätzlich auch die Leistungen nachverfolgt werden, zum Beispiel richtige und falsche Antworten, Eingaben in Textfelder und andere Informationen.

Die Nutzungs- und Leistungsdaten der Lernenden werden aufgezeichnet, wenn eine Aktivität aus der Abspielliste eines/einer Lernenden gespielt wird, unabhängig davon, ob der/die Lernende oder der Lehrer angemeldet ist. Die Nutzungs- und Leistungsdaten werden nicht aufgezeichnet, wenn eine Aktivität aus der Abspielliste des Lehrers (Meine Abspielliste) gespielt wird.

3 Benutzereinstellungen

Lehrer mit Experten- oder Schulbezirkskonto können sowohl in ihrem eigenen Konto als auch in den Konten ihrer Lernenden die Einstellungen bearbeiten. Lehrer können ihre eigenen Einstellungen in der Ansicht „Klassenzimmer“ bearbeiten. Wenn Lehrer die Einstellungen eines/einer Lernenden bearbeiten möchten, müssen sie (während sie mit ihrem Lehrerkonto angemeldet sind) **Klassenzimmer**, **Meine Lernenden** und anschließend eine/n **Lernende/n** auswählen. Wenn Sie von dort aus, wie im Folgenden beschrieben, auf die Einstellungen zugreifen, sehen Sie die Einstellungen des/der betreffenden Lernenden und können sie nach Wunsch verändern.

3.1 Systemeinstellungen

So zeigen Sie die Systemeinstellungen an und bearbeiten sie:

1. Wählen Sie das Feld **Menü** aus.
2. Wählen Sie **Einstellungen** aus.

- **Sprache** – Legt die Sprache der Software fest. Wählen Sie **Bearbeiten** aus, wenn Sie die Sprache ändern möchten.
- **Über** – Informationen zur Software, zum Beispiel die Versionsnummer und die EAN-ID.

3.2 Auswahlmethode

So zeigen Sie die Einstellungen für die Auswahlmethode an und bearbeiten sie:

1. Wählen Sie das Feld **Menü** aus.
2. Wählen Sie **Einstellungen** aus.
3. Wählen Sie **Auswahlmethode** aus.

3.2.1 Einfaches Berühren

Dies ist die Standardeinstellung für die Software. Das Objekt wird sofort aktiviert, sobald Sie es auswählen.

Einstellungen für „Einfaches Berühren“

- **Audiofeedback** – Wenn diese Option aktiviert ist, wird ein akustisches Audiofeedback wiedergegeben, sobald Sie den Cursor über ein Objekt halten.

3.2.2 Berühren

„Berühren“ ähnelt dem „Einfachen Berühren“ insofern, als Sie ebenfalls durch Klicken eine Auswahl treffen. „Berühren“ hat den Vorteil, dass Sie die Kontakt- und die Freigabezeit anpassen können, damit Lernende mit motorischen Einschränkungen nicht unbeabsichtigt Objekte auswählen.

Diese Auswahlmethode eignet sich gut für Lernende, die eine Maus verwenden, aber unter Umständen aufgrund motorischer Einschränkungen nicht präzise bedienen können.

Einstellungen für „Berühren“

- **Kontaktzeit** – Um eine unbeabsichtigte Auswahl zu verhindern, muss zunächst das Objekt angeklickt und anschließend die Maustaste eine bestimmte Zeit lang (die Kontaktzeit) gehalten werden, um ein Objekt auszuwählen. Die Kontaktzeit ist die Zeitspanne, die der Kontakt (durch Gedrückthalten der Maustaste) mit einem Bildschirmobjekt gehalten werden muss, bevor es ausgewählt wird.

- **Freigabezeit** – Die Freigabezeit ist das Zeitfenster, nachdem ein Bildschirmobjekt ausgewählt wurde, in dem die Software keine neue Auswahl annimmt. Diese Funktion hilft, eine unbeabsichtigte Auswahl zu vermeiden. Die Freigabezeit beginnt, sobald die Maustaste losgelassen wird. Wenn ein anderes Objekt ausgewählt wird, bevor das Zeitfenster für die Freigabezeit endet, läuft die Zeit wieder von vorne.
- **Audiofeedback** – Wenn diese Option aktiviert ist, wird ein akustisches Audiofeedback wiedergegeben, sobald Sie den Cursor über ein Objekt halten.

3.2.3 Loslassen

Sie klicken auf ein Objekt, halten die Maustaste eine bestimmte Zeit lang (die Kontaktzeit) gedrückt und lassen sie anschließend los. Das Objekt wird ausgewählt, sobald die Maustaste losgelassen wird. Sie können für diese Auswahlmethode auch die Freigabezeit anpassen.

Diese Auswahlmethode eignet sich gut für Lernende mit motorischen Einschränkungen.

Einstellungen für „Loslassen“

- **Kontaktzeit** – Um eine unbeabsichtigte Auswahl zu verhindern, muss zunächst das Objekt angeklickt und anschließend die Maustaste eine bestimmte Zeit lang (die Kontaktzeit) gehalten werden, um ein Objekt auszuwählen. Die Kontaktzeit ist die Zeitspanne, die der Kontakt (durch Gedrückthalten der Maustaste) mit einem Bildschirmobjekt gehalten werden muss, bevor es ausgewählt wird.
- **Freigabezeit** – Die Freigabezeit ist das Zeitfenster, nachdem ein Bildschirmobjekt ausgewählt wurde, in dem die Software keine neue Auswahl annimmt. Diese Funktion hilft, eine unbeabsichtigte Auswahl zu vermeiden. Die Freigabezeit beginnt, sobald die Maustaste losgelassen wird. Wenn ein anderes Objekt ausgewählt wird, bevor das Zeitfenster für die Freigabezeit endet, läuft die Zeit wieder von vorne.
- **Hervorhebung** – Wählen Sie den Stil und die Farbe der Hervorhebung aus, die bei der Auswahl eines Objektes angezeigt wird.
- **Audiofeedback** – Wenn diese Option aktiviert ist, wird ein akustisches Audiofeedback wiedergegeben, sobald Sie den Cursor über ein Objekt halten.

3.2.4 Scanning

Wenn Sie aufgrund motorischer Einschränkungen keine der Auswahlmethoden mit Berühren nutzen können, ist Scanning ideal. Wenn das Scanning aktiviert wude, werden die Objekte auf dem Bildschirm in einer bestimmten Reihenfolge hervorgehoben.

Art des Scannings

- **Auto-Scanning mit 1 Taster** – Die Software scannt die Seite automatisch mit der Geschwindigkeit und dem Scanning-Muster, die/das Sie angegeben haben.
- **Schrittweises Scanning mit 2 Tastern** – Mit einem Taster (einer Taste auf der Tastatur oder der Maus) wird die Scanning-Hervorhebung weiterbewegt, und mit einem zweiten Taster (Taste auf Tastatur oder Maus) wird die Auswahl getroffen.
- **Tastereingabe** – Der Taster ist die Methode, wie der Benutzer eine Auswahl trifft. Für den Scanning-Typ „Auto-Scanning mit 1 Taster“ legen Sie einen Tastereingang fest. Für den Scanning-Typ mit 2 Tastern müssen Sie zwei verschiedene Tastereingänge festlegen.

Scanning-Muster

- **Zeile/Spalte** – Zeilen von oben nach unten scannen. Wenn eine Zeile ausgewählt ist, werden die Objekte in der Zeile von links nach rechts gescannt.
- **Spalte/Zeile** – Spalten von links nach rechts scannen. Wenn eine Spalte ausgewählt ist, werden die Objekte in der Spalte von oben nach unten gescannt.
- **Linear** – Die Objekte werden einzeln von links nach rechts und von oben nach unten gescannt.

Hervorhebungen

- **Hervorhebung** – Wählen Sie den Stil der Hervorhebung aus, die bei der Auswahl eines Objektes angezeigt wird.
- **Farbe** – Wählen Sie die Farbe der Hervorhebung aus.
- **Zoom** – Bei einer Aktivierung wird beim Scanning an die Bildschirmobjekte herangezoomt. Beim Scanning mehrerer Objekte (Zeilen oder Spalten) wird an das erste Objekt des Musters herangezoomt und die anderen Objekte werden dem festgelegten Hervorhebungsstil entsprechend hervorgehoben.

Scannen

- **Mitteilungsfenster** – Wenn diese Funktion aktiviert ist, wird das Mitteilungsfenster gescannt.
- **Felder ohne Aktionen** – Wenn diese Funktion aktiviert ist, werden auch Felder gescannt, die nicht interaktiv sind.
- **Felder ohne Beschriftung** – Wenn diese Funktion aktiviert ist, werden auch Felder gescannt, die keine Beschriftung haben.

Audiofeedback

- **Audiofeedback** – Wenn diese Option aktiviert ist, wird ein akustisches Audiofeedback wiedergegeben, sobald Sie den Cursor über ein Objekt halten.

3.2.5 Maus-Pause

Wählen Sie ein Objekt aus, indem Sie den Cursor darüber bewegen und eine bestimmte Zeit lang anhalten. Wenn der vorgesehene Zeitraum verstrichen ist und der Cursor immer noch auf dem Objekt anhält, wird es ausgewählt. Diese Auswahlmethode ist gut geeignet, wenn Sie mit der Maus steuern können, aber Schwierigkeiten haben, die Maustaste zu drücken, um eine Auswahl zu treffen.

Auswahltyp

- **Verweilen** – Die Auswahl erfolgt, indem der Mauszeiger für eine festgelegte Dauer (Verweilzeit) auf einem Objekt gehalten wird.
  - **Verweilzeit** – legt die Zeitdauer fest, die der Mauszeiger auf einem Objekt bleiben muss, damit es ausgewählt wird.
- **Taster** – Die Auswahl wird durch Betätigung eines Tasters vorgenommen, während der Mauszeiger sich auf dem gewünschten Objekt befindet.
  - **Tastereingabe** – legt fest, welche Taste auf der Tastatur als Taster für die Eingabe fungiert.

Maus-Pause – Einstellungen

- **Hervorhebung** – Wählen Sie den Stil und die Farbe der Hervorhebung aus, die bei der Auswahl eines Objektes angezeigt wird.

3.2.6 Gaze Interaction

Sie bewegen den Cursor mit Ihren Augen. Sie können eine Auswahl treffen, indem Sie den Blick eine bestimmte Zeit lang auf ein Objekt gerichtet halten (Verweilen) oder indem Sie einen Taster betätigen.

Für diese Auswahlmethode ist kompatible Gaze Interaction-Hardware erforderlich.

Gaze Interaction – Einstellungen für Verweilen

- **Verweilzeit** – Legt die Zeitdauer fest, die der Blick auf einem Objekt ruhen muss, damit es ausgewählt wird.
- **Art des Feedbacks** – Das Feedback für Gaze Interaction ist ein visuelles Signal, das dem/der Benutzer/in zeigt, wo, wie gleichbleibend und wie lange sein/ihr Blick auf dem Bildschirm ruht.
  Sie können Einstellungen für den Stil, die Farbe und die Größe des Feedbacks vornehmen.

Gaze Interaction – Tastereinstellungen

- **Wartezeit für Taster** – die Zeitdauer, die der/die Benutzer zwischen zwei Betätigungen des Tasters warten muss. Vor Ablauf dieser Zeit werden weitere Versuche, den Taster zu betätigen, ignoriert.
- **Art des Feedbacks** – Das Feedback für Gaze Interaction ist ein visuelles Signal, das dem/der Benutzer/in zeigt, wo, wie gleichbleibend und wie lange sein/ihr Blick auf dem Bildschirm ruht.
  Sie können Einstellungen für den Stil, die Farbe und die Größe des Feedbacks vornehmen.

3.3 Text to Speech

So zeigen Sie die Einstellungen für die Sprachausgabe an und bearbeiten sie:

1. Wählen Sie das Feld **Menü** aus.
2. Wählen Sie **Einstellungen** aus.
3. Wählen Sie **Sprachausgabe** aus.

Stimme

- **Sprechstimme** – Die Stimme, die für die Sprachausgabe verwendet wird. Wählen Sie „Bearbeiten“ aus, wenn Sie die Stimme ändern möchten. Wählen Sie „Zuhören“ aus, wenn Sie ein Beispiel für die Stimme hören möchten.
- **Stimmgeschwindigkeit** – Die Geschwindigkeit, mit der Text gesprochen wird. Sie muss unter Umständen reguliert werden, wenn die Einstellung „Stimme“ geändert wird.

Hervorhebungen

- **Hervorhebungstyp** – Hier können Sie auswählen, wie der Text und die Symbole bei der Sprachausgabe hervorgehoben werden. Wenn Sie die Hervorhebung deaktivieren möchten, wählen Sie „Keine“ aus.
- **Hervorhebungsstil** – Hier können Sie den Stil und die Farbe der Hervorhebung auswählen.

3.4 Oberfläche

So zeigen Sie die Einstellungen für die Oberfläche an und bearbeiten sie:

1. Wählen Sie das Feld **Menü** aus.
2. Wählen Sie **Einstellungen** aus.
3. Wählen Sie **Oberfläche** aus.

Mitteilungsfenster

- **Symbole verwenden** – Im Mitteilungsfenster werden Symbole für die verwendeten Wörter generiert.
- **Automatische Großschreibung** – Das erste Wort im Mitteilungsfenster und das erste Wort jedes Satzes werden automatisch groß geschrieben.
- **Automatisches Leerzeichen** – Zwischen den einzelnen Wörtern im Mitteilungsfenster wird automatisch ein Leerzeichen eingefügt.
- **Dicker Cursor** – Der Cursor im Mitteilungsfenster wird breiter dargestellt, damit er besser zu sehen ist.
- **Nach Sprachausgabe löschen** – Der Inhalt des Mitteilungsfensters wird gelöscht, nachdem er als Sprachausgabe wiedergegeben wurde.
- **Bei Eingabe sprechen** – In das Mitteilungsfenster eingegebener Text wird außerdem als Sprachausgabe wiedergegeben.

Symbol und Sprache

- **Symbol-Management** – Wählen Sie aus, welche Symbol-Bibliotheken beim Symbolisieren verwendet werden sollen.
- **Anzeigereihenfolge** – Wählen Sie ein Symbolset aus und verschieben Sie es anschließend mit dem Aufwärts- und dem Abwärtsfeld in der Liste nach oben oder unten. Die Symbolsets weiter oben werden bei den Ergebnissen der Symbolisierung zuerst angezeigt.
- **Form** – Die bevorzugte Art der Darstellung von Menschen in Symbolen.
- **Geschlecht** – Das bevorzugte Geschlecht von Menschen in Symbolen.
- **Alter** – Das bevorzugte Alter von Menschen in Symbolen.
- **Hautfarbe** – Der bevorzugte Hautton von Menschen in Symbolen.
- **Farbige Symbole** – Wählen Sie die Standardfarbeinstellungen für Symbole aus: in Farbe oder in Schwarz-Weiß.
- **Inhaltsfilterung** – Sie können entweder „Alle Symbole anzeigen“ (keine Filterung der Inhalte), „Explizite Symbole ausblenden“ (wenn die Darstellung des Symbols explizit ist, d. h. deutlich und genau gezeichnet) oder „Symbole für Erwachsenenwörter ausblenden“ (Symbole, die sich auf Themen für Erwachsene beziehen).
- **Primäre Sprache** – Legen Sie die primäre Sprache fest, die für die Rechtschreibprüfung, Wortvorhersage, Symbolgenerierung und Beschriftung verwendet wird.

Boardmaker 7 Student Center Benutzerhandbuch v.1.0 - de-DE

Copyright ©Tobii AB (publ). Möglicherweise werden auf dem jeweiligen lokalen Markt nicht alle Produkte und Dienstleistungen angeboten. Technische Daten können ohne vorherige Ankündigung geändert werden. Alle Warenzeichen gehören dem jeweiligen Besitzer.

Support für Ihr Tobii Dynavox-Gerät

Onlinehilfe

Bitte sehen Sie zuerst online auf der entsprechenden Support-Seite für Ihr Tobii Dynavox-Gerät nach. Dort finden Sie aktuelle Informationen zu Fragen sowie Tipps und Tricks rund um Ihr Produkt. Sie finden unsere Support-Seiten online auf: *www.TobiiDynavox.com/support-training*

Kontakt zu Tobii Dynavox Produktberater oder Fachhändler

Bei Fragen zu und Problemen mit Ihrem Produkt nehmen Sie bitte Kontakt zu Ihrem Produktberater oder Fachhändler von Tobii Dynavox auf, um Unterstützung zu erhalten. Dieser kennt sich mit Ihren persönlichen Gerätekonfigurationen aus und kann Ihnen am besten mit Tipps und Schulungen zu Ihrem Produkt behilflich sein. Die Kontaktdaten finden Sie auf *www.TobiiDynavox.com/contact*