

Boardmaker 7 Editor

Käyttäjän opas

Käyttäjän opas Boardmaker 7 Editor

Versio 1.0.3

12/2021

Kaikki oikeudet pidätetään.

Copyright © Tobii AB (publ)

Mitään tämän asiakirjan osaa ei saa jäljentää, tallentaa hakujärjestelmään tai lähettää missään muodossa tai millään tavalla (sähköisesti, valokopioimalla, nauhoittamalla tai muutoin) ilman julkaisijan etukäteen antamaa kirjallista suostumusta.

Tekijänoikeuden suoja koskee tekijänoikeudella suojatun materiaalin ja tiedon kaikkia muotoja ja sisältöjä lain sallimissa tai jäljempänä sallituissa rajoissa, mukaan luettuna rajoituksetta näytössä näkyvien ohjelmistojen tuottama materiaali, kuten näytöt, valikot, jne.

Tämän asiakirjan tiedot ovat Tobii Dynavox -yhtiön omaisuutta. Osittainen tai täydellinen kopiointi ilman Tobii Dynavox -yhtiön kirjallista lupaa on kielletty.

Tuotteet, joihin tässä asiakirjassa viitataan, voivat olla niiden omistajien tuotemerkkejä ja/tai rekisteröityjä tuotemerkkejä. Asiakirjan julkaisija ja laatija eivät väitä omistavansa näitä tuotemerkkejä.

Vaikka tämän asiakirjan valmistelussa on ryhdytty kaikkiin varotoimiin, julkaisija ja laatija eivät ole vastuussa virheistä tai puutteista tai vahingoista, jotka johtuvat tämän asiakirjan sisältämien tietojen käytöstä tai siinä mahdollisesti mukana olevien ohjelmien ja lähdekoodin käytöstä. Kustantaja ja laatija eivät missään tapauksessa ole vastuussa voiton menetyksestä tai mistään muusta kaupallisesta vahingosta, joka on aiheutunut tai jonka otaksutaan aiheutuneen suoraan tai välillisesti tästä asiakirjasta.

Sisältöä voidaan muuttaa ilman erillistä ilmoitusta.

Tarkista tämän asiakirjan päivitettyt versiot Tobii Dynavoxin verkkosivustolla osoitteessa

www.TobiiDynavox.com.

Yhteystiedot:

Tobii Dynavox AB
Karlsrovägen 2D
182 53 Danderyd
Ruotsi

+46 8 663 69 90

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

+1-800-344-1778

Tobii Dynavox Ltd.
Sheffield Technology Parks
Cooper Buildings
Arundel Street
Sheffield S1 2NS
Yhdistynyt kuningaskunta

+46 8 663 69 90

TingDao Electronics Science & Technology (Suzhou) Co., LTD
Unit 11/12, Floor 3, Building B, No.5 Xinghan Street, SIP, Suzhou
Kiina 215021

+86 512 69362880

Sisällysluettelo

1	Johdanto	6
2	Aloitutus	7
2.1	Kirjaudu sisään	7
2.2	Ohjausnäky.....	7
2.2.1	Ohjausnäky— Viimeaikaiset	7
2.2.2	Ohjausnäky — Oma Boardmaker	7
2.3	Editori	9
2.4	Aktiviteettien toisto	9
2.4.1	Boardmaker 7 Student Center	9
2.4.2	Boardmaker-aktiviteetit TD Snap -sovelluksessa	10
3	Olennaiset työkalut ja elementit	12
3.1	Editori	12
3.2	Työkalupalkki	13
3.3	Sivut-paneeli	13
3.4	Aktiviteettiasetukset	14
3.5	Ominaisuudet-paneeli	15
3.5.1	Kohdistus	15
3.5.2	Fontti	17
3.5.3	tyyppi	17
3.5.4	Sisältö	18
3.5.5	Tausta	20
3.5.6	Tyyli	20
3.5.7	Tila	21
3.5.8	Kehittynyt	21
3.6	Symbolit-paneeli	22
3.7	Boardmaker 7 Editorin ohjelmistotilat	23
3.8	Aktiviteettien järjestely	23
3.8.1	Luo kansio ja lisää aktiviteetteja	23
3.8.2	Nimeä aktiviteetti uudelleen	23
3.8.3	Nimeä sivu uudelleen	23
3.9	Boardmaker 7 -sovellusten päivitys	23
3.9.1	Päivitysten hallinta TD Updater -ohjelmistolla	24
4	Mallipohjat	25
4.1	Luo uusi aktiviteetti	25
4.2	Luo uusi sivu sivupohjasta	26
4.3	Oma opetussuunnitelma	26
4.3.1	Core First -kommunikointikansio	26
5	Avaa Boardmaker v5- ja v6-tiedostot	27
6	Piirrä ja järjestele sivun objekteja	29
6.1	Sivun ominaisuudet	29
6.2	Luo objektiruudukko	30
6.3	Lisämuokkaustyökalut	30
7	Painikkeet	31
7.1	Symbolin lisääminen painikkeeseen	31
7.2	Peruspainikkeet	31
7.2.1	Peruspainikkeiden ominaisuudet	31

7.3	Ryhmäpainikkeet	32
7.3.1	Luo ryhmäpainike	32
7.3.2	Lisää symboleita ryhmäpainikkeeseen.....	33
7.3.3	Lisää teksti ryhmäpainikkeelle.....	33
7.3.4	Määritä uudelleen objektien koko ja sijainti ryhmäpainikkeella	33
7.3.5	Ryhmäpainikkeen ominaisuudet.....	34
7.4	Symbolikuvituspainikkeet.....	34
7.4.1	Piirrä symbolikuvituspainike	34
7.4.2	Symbolikuvituspainikkeen ominaisuudet.....	34
7.4.3	Vaihda symbolikuvituksen symboli.....	34
7.5	Sanan ennustus -painikkeet	35
7.5.1	Piirrä Sanan ennustus -painike.....	35
7.5.2	Sanan ennustus -painikkeen ominaisuudet	35
7.6	Kohdepainikkeet	35
7.6.1	Piirrä kohdepainike	35
7.6.2	Kohdepainikkeen ominaisuudet	35
7.7	Vapaamuotoiset painikkeet	36
7.7.1	Piirrä vapaamuotoinen painike	36
7.7.2	Vapaamuotoisen painikkeen ominaisuudet	36
7.8	Aktiiviset alueet.....	36
7.8.1	Piirrä suorakulmaisia hotspotteja.....	36
7.8.2	Piirrä vapaamuotoisia hotspotteja.....	36
7.8.3	Hotspotin ominaisuudet.....	36
7.9	Painikkeen muodot.....	36
7.9.1	Muotojen työkalu.....	37
7.9.2	Muotojen asetus — Painikkeen ominaisuudet	37
8	Symbolit.....	38
8.1	Symbolien selailu	38
8.1.1	Symbolien hakuasetukset.....	38
8.2	Symbolin ominaisuudet	39
8.3	Muokkaa symboleita.....	39
9	Merkintätekstit	42
9.1	Piirrä merkintä	42
9.2	Merkintätekstin ominaisuudet.....	42
10	Viivat	43
10.1	Viivan ominaisuudet	43
11	Edistyneet objektit	44
11.1	Viesti-ikkunat	44
11.1.1	Piirrä viesti-ikkuna.....	44
11.1.2	Viesti-ikkunan ominaisuudet	44
11.2	Videot	45
11.2.1	Luo Video-objekti	45
11.2.2	Videon ominaisuudet.....	45
11.3	Ryhmäruudut.....	45
11.3.1	Ryhmäruudun ominaisuudet	45
11.4	Valintaruudut ja radiopainikkeet.....	46
11.4.1	Valintaruudun ja radiopainikkeen ominaisuudet	46
11.5	Tekstiruudut.....	46
11.5.1	Tekstiruudun ominaisuudet	46

11.6	Tabulaattorin ohjausobjektit.....	46
11.6.1	Tabulaattorin ohjaimen ominaisuudet.....	47
11.7	Skannausjärjestys.....	47
12	Luo PDF (Tulosta)	48
13	Muotoillun tekstin editori	49
14	Toiminnot	50
14.1	Lisää toimenpiteitä objektiin	50
14.2	Toimenpide-editori.....	50
14.3	Toimenpidekategoriat	52
14.4	Toimenpiteiden haku	53
15	Aktiviteetin ominaisuudet.....	54
16	Käyttäjän asetukset	55
17	Valintatavat	57
17.1	Yksinkertainen kosketus	57
17.2	Aktivoi heti koskettaessa.....	57
17.3	Aktivoi irrottaessa kosketus.....	57
17.4	Askellus	57
17.5	Hiiren tauotus	58
17.6	Katseohjaus	58
Liite A	Toiminnot.....	59
Liite B	Yleiset sanat.....	61

1 Johdanto

Tervetuloa Boardmaker 7 Editoriin, Boardmaker -ohjelmistoperheen tulevaisuuteen! Varustettu laajalla valikoimalla tehokkaita sivupohjia, tehokkaalla uudella käyttöliittymällä, myBoardmaker.com -integraatiolla ja joukolla aikaa säästäviä työkaluja varustettuna Boardmaker 7 Editor tarjoaa sinulle sen, mitä tarvitset vastataksesi oppilaidesi tarpeisiin nopeasti.

- **Helppo oppia ja käyttää** - Boardmaker 7 Editorissa on intuitiivinen uusi rajapinta ja yksinkertainen sivujenhallintaominaisuus.
- **Luo osallistavia aktiviteetteja nopeasti** - Valitse sadoista tehokkaista ja helppokäyttöisistä sivupohjista luodaksesi nopeita ratkaisuja oppilaitasi varten.
- **Uutta vauhtia vanhalle suosikille** - Tuo Boardmaker taulusi Boardmakerin versioista 5 ja 6 ja käytä Boardmaker 7 Editoria niiden muokkaamiseen, tulostamiseen ja jakamiseen.
- **Saumaton yhteys myBoardmaker.comin kanssa** - lataa verkkotiedostosi muokataksesi niitä Boardmaker 7 Editorissa.

2 Aloitus

2.1 Kirjaudu sisään

Jos sinulla on tilaussuunnitelma, valitse **Kirjaudu sisään** syöttääksesi sähköpostiosoitteesi ja salasanasasi.

Jos olet ostanut ikuisen lisenssin, valitse **Syötä lisenssiavain** syöttääksesi lisenssin tiedot.

Valitse **Ilmainen kokeilujakso** kokeillaksesi ohjelmaa ennen sen hankkimista!



Joiltakin aluetilin käyttäjiltä ei välttämättä edellytetä sisäänkirjautumista tai lisenssitietojen syöttämistä.

2.2 Ohjausnäköymä

Ohjausnäköymästä pääset käyttämään ja luomaan aktiviteetteja. Sitä kautta pääset käsiksi tietokoneellesi tai myBoardmaker.comiin, tallennettuihin aktiviteetteihin ja löydät yleisimmät Boardmaker 7 Editorin tehtäväpainikkeet:

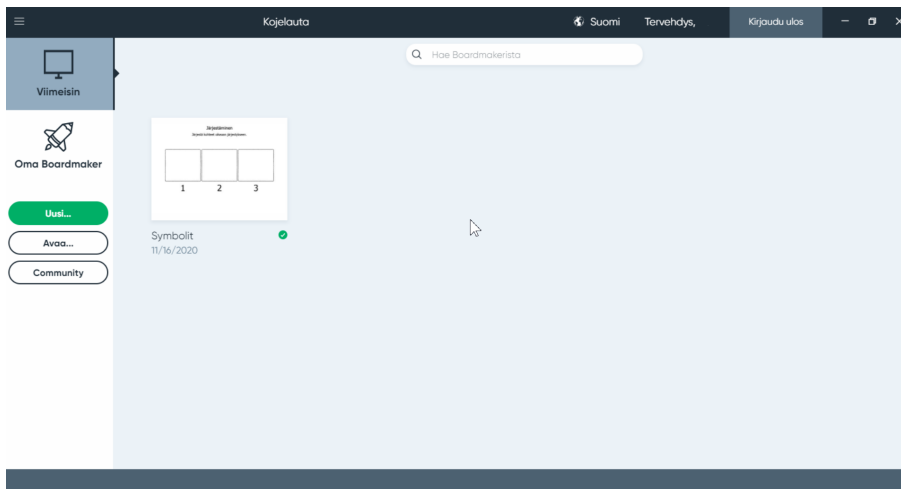
- **Uusi...** — luo uusi tyhjä aktiviteetti tai uusi mallipohjaan perustuva aktiviteetti.
- **Avaa...** — avaa olemassa oleva aktiviteetti, joka on tallennettu tietokoneellesi.
- **Yhteisö** — avaa selaimessasi myBoardmaker.comin, josta löydät muiden Yhteisön jäsenten jakamia aktiviteetteja.



Sinun tulee olla kirjautuneena sisään myBoardmaker.com -tililläsi Yhteisöön siirtymistä varten. Voit rekisteröityä käyttäjäksi maksutta.

2.2.1 Ohjausnäköymä— Viimeaikaiset

Viimeksi avatut aktiviteetit näkyvät Viimeaikaiset-välilehdellä Ohjausnäköymässä. Aseta kohdistin minkä tahansa toiminnon päälle, jotta pääset Muokkaa- ja toista -vaihtoehtoihin.



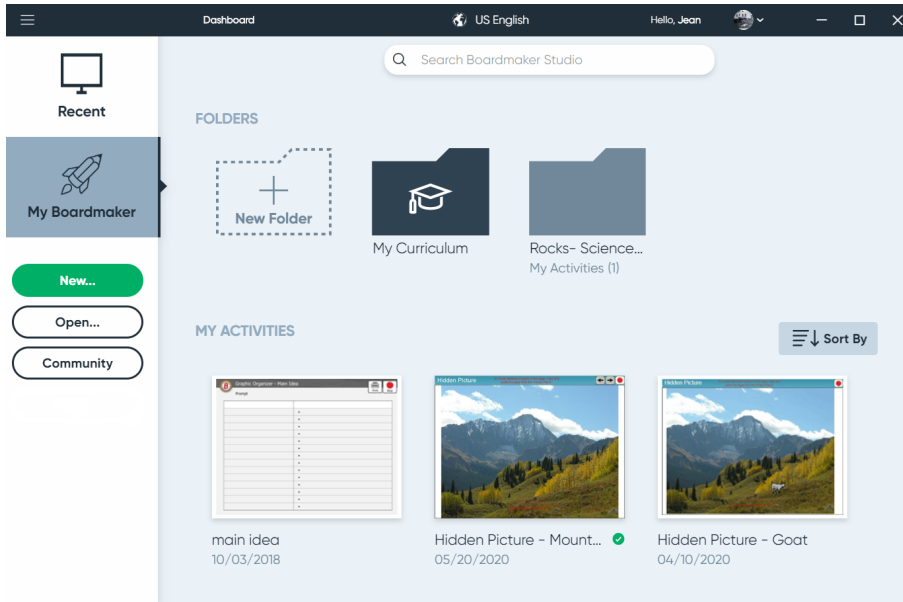
Kuva 2.1 Ohjausnäköymä— Viimeaikaiset

2.2.2 Ohjausnäköymä — Oma Boardmaker

Oma Boardmaker näyttää myBoardmaker.com -tilillesi ja/tai tietokoneellesi tallennetut aktiviteetit. Kirjaudu sisään käyttämällä myBoardmaker.com -tiliäsi liitettyä sähköpostiosoitetta ja salasanaa, jotta voit siirtyä verkkotoimintoihisi. Jos sinulla ei ole myBoardmaker.com -tiliä, valitse **Luo tili** luodaksesi tilin maksutta.



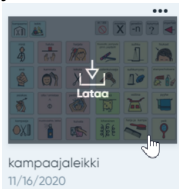
Tobii Dynavoxin kaikki verkkosivut ja sovellukset (mukaan lukien GoBoardmaker.com, myTobiiDynavox.com, efunding.TobiiDynavox.com, myMessageBanking.com, Boardmaker 7 Student Center, TD Snap, Compass, Snap Scene ja ALL) toimivat yhdellä käyttäjätunnilla. Jos sinulla on olemassa oleva tili millä tahansa näistä Tobii Dynavox -verkkosivuista tai -sovelluksista, voit käyttää samaa sähköpostiosoitetta ja salasanaa käyttääksesi myBoardmaker.comia.



Kuva 2.2 Ohjausnäkö — Oma Boardmaker

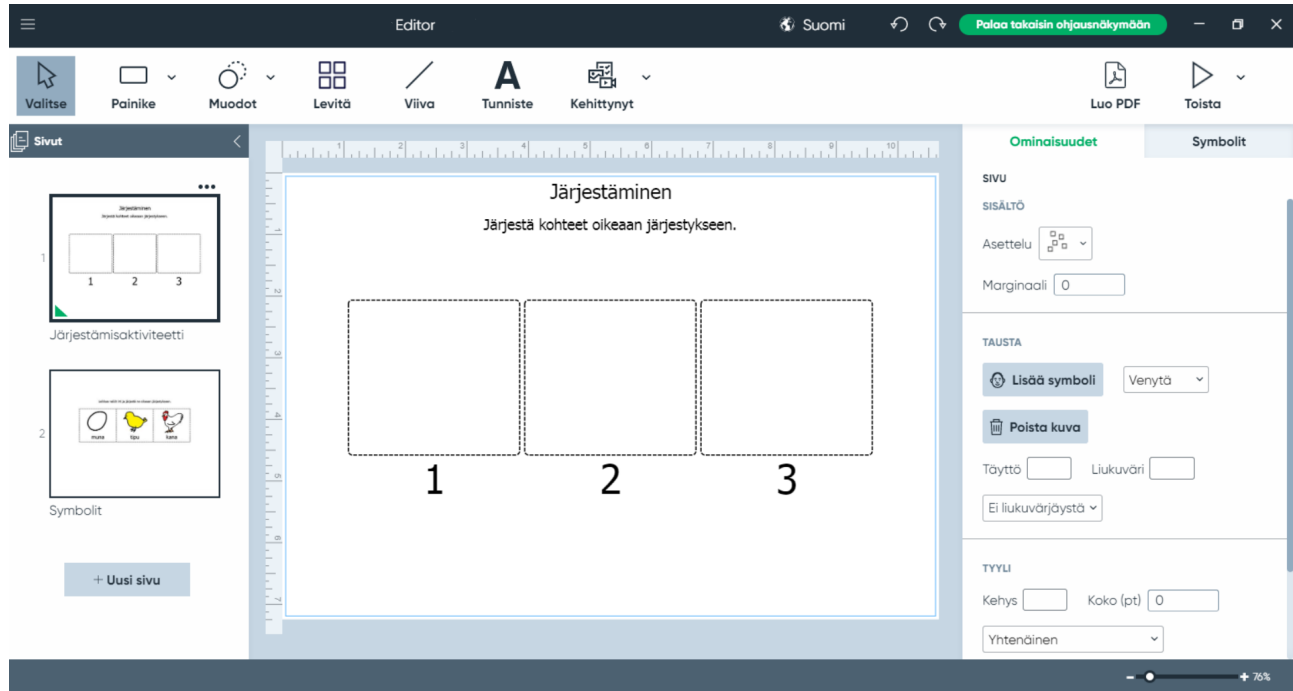
Ohjausnäkö *Oma Boardmaker* -osassa näkyvät aktiviteetit ovat tiedostoja, jotka ovat saatavana myös myBoardmaker.com -tililläsi.

- myBoardmaker.comissa olevat kansiot näkyvät myös Ohjausnäkö *Oma Boardmaker* -osiossa. Valitse kansio selataksesi siinä olevia aktiviteetteja.
-  -kuvakkeella merkityt aktiviteetit ovat saatavilla sekä myBoardmaker.comissa että tietokoneellasi. Nämä aktiviteetit ovat aina valmiina toistettaviksi tai muokattaviksi Boardmaker 7 Editorissa, myös ollessasi verkon ulkopuolella. Näihin tiedostoihin Boardmaker 7 Editorissa tekemäsi muutokset synkronoidaan tiedostoon myBoardmaker.comissa, kun seuraavan kerran muodostat yhteyden Internetiin.
- Aktiviteetit, joissa ei ole omaa  -kuvaketta ovat vain myBoardmaker.comissa, joten et voi vielä työstiä niitä Boardmaker 7 Editorissa tai päästä niihin käsiksi ollessasi verkon ulkopuolella. Jotta voit toistaa tai muokata näitä aktiviteetteja Boardmaker 7 Editorissa, aseta osoitin aktiviteetin päälle ja valitse **Lataa**. Lyhyen muunnosprosessin jälkeen aktiviteetti on saatavana toistoa tai muokkausta varten.



Sinun tulee olla yhdistettynä internetiin ja kirjautuneena myBoardmaker.com -tilillesi.

2.3 Editori



Editori on työtila, jossa muokkaat, esikatselet ja toistat aktiviteettejasi.

2.4 Aktiviteettien toisto

Esikatselu- ja toistotilat Boardmaker 7 Editorissa on suunniteltu muokkaamasi aktiviteetin testaamiseen tai ryhmäohjeiden esittämiseen, kun olet yhdistettynä interaktiiviselle valkotaululle.

Opiskelijoiden täytyy toistaa aktiviteetit Boardmaker 7 Student Center- tai TD Snap -sovelluksilla.



Opiskelijoiden hallinta ja tehtävien antaminen Boardmaker 7 Student Center -sovelluksessa vaatii tilaussopimuksen.

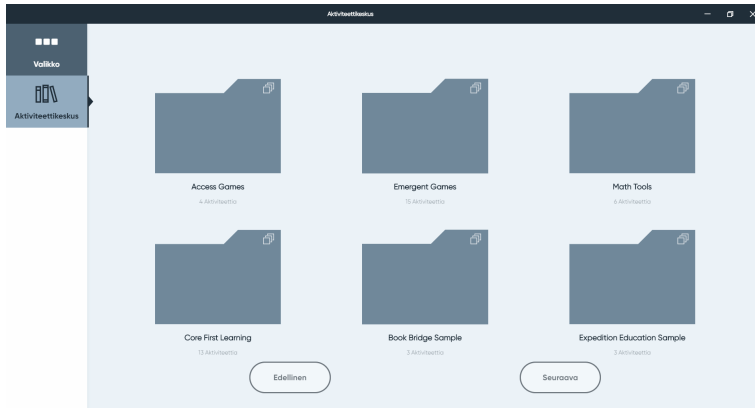
2.4.1 Boardmaker 7 Student Center

Boardmaker 7 Student Center -sovellus on suunniteltu niin, että opettajien on helppo määrätä oppilailleen tehtäviä ja seurata niiden suorittamista verkon kautta. Oppilaat saavat yksilöllisen pääsyn heille määrättyihin aktiviteetteihin ja voivat käyttää mitä tahansa laitetta, johon Boardmaker 7 Student Center -sovellus on asennettu.

Katso lisätietoja Boardmaker 7 Student Centerin käyttöohjeesta.

- Esteettömyys — mukauta opiskelijoiden valintatapa-asetukset kerran, minkä jälkeen asetukset ovat heillä käytössä aina sovellukseen kirjautuessa.
- Seuranta — seurata opiskelijoiden edistymistä käyttämällä suoriutumisen seurannan mahdollistavia aktiviteetteja.
- Opettajan työkalut — käytä myBoardmaker.comia muun muassa aktiviteettien määräämiseen ja raporttien laatimiseen.

- Maksuton käyttö — Boardmaker 7 Student Center -sovellus on maksuton asentaa ja käyttää rajattomalla määrällä laitteita!



Kuva 2.3 Boardmaker 7 Student Center

2.4.2 Boardmaker-aktiviteetit TD Snap -sovelluksessa



Suosittelemme vahvasti, että kaikki opiskelijat käyttävät Boardmaker 7 Student Centeriä Boardmaker-aktiviteettien toistamiseen. Boardmaker 7 Student Centerissä on useita etuja, kuten aktiviteettien määräyslistat, suoritusten seuranta ja ylivertainen aktiviteettien toistokyky.

Opiskelijat voivat toistaa Boardmaker-aktiviteetteja TD Snap -sovelluksessa. TD Snap noutaa Boardmaker-aktiviteetit Snap Activities -kansioista opiskelijan omalta Tobii Dynavox -tililtä. Jos olet opettaja ja haluat määrätä aktiviteetteja käytettäväksi TD Snap -sovelluksen välityksellä, voit jakaa aktiviteetit opiskelijan Tobii Dynavox -tilille tai ryhmään, johon tällä on pääsy, ja pyytää sitten oppilaan huoltajaa siirtämään aktiviteetit niille sopivaan kansioon.

Ks. [TD Snap -sovelluksen käyttöopas](#), jossa on tietoja ja ohjeita Boardmaker-aktiviteettien toistamisesta TD Snap -sovelluksessa.



Aktiviteeteista suoriutumisen seuranta ei ole käytettävissä TD Snap -sovelluksessa.

Jotkin Boardmaker-toiminnot eivät toimi TD Snap -sovelluksessa:

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

InsertSpeechEffect

IsPartOfSpeech

IsWordInDictionary

LoadText

LoadTextAndSymbolate

LoadTextFromFile

LoadWordList

NewPageFromTemplate

NewSpeechStyle

PerfEvent

SpellMode

SymbolateText

SymbolateWhat

SymbolateWords

SymbolsForWord

SymbolsFromTag

TransformWord

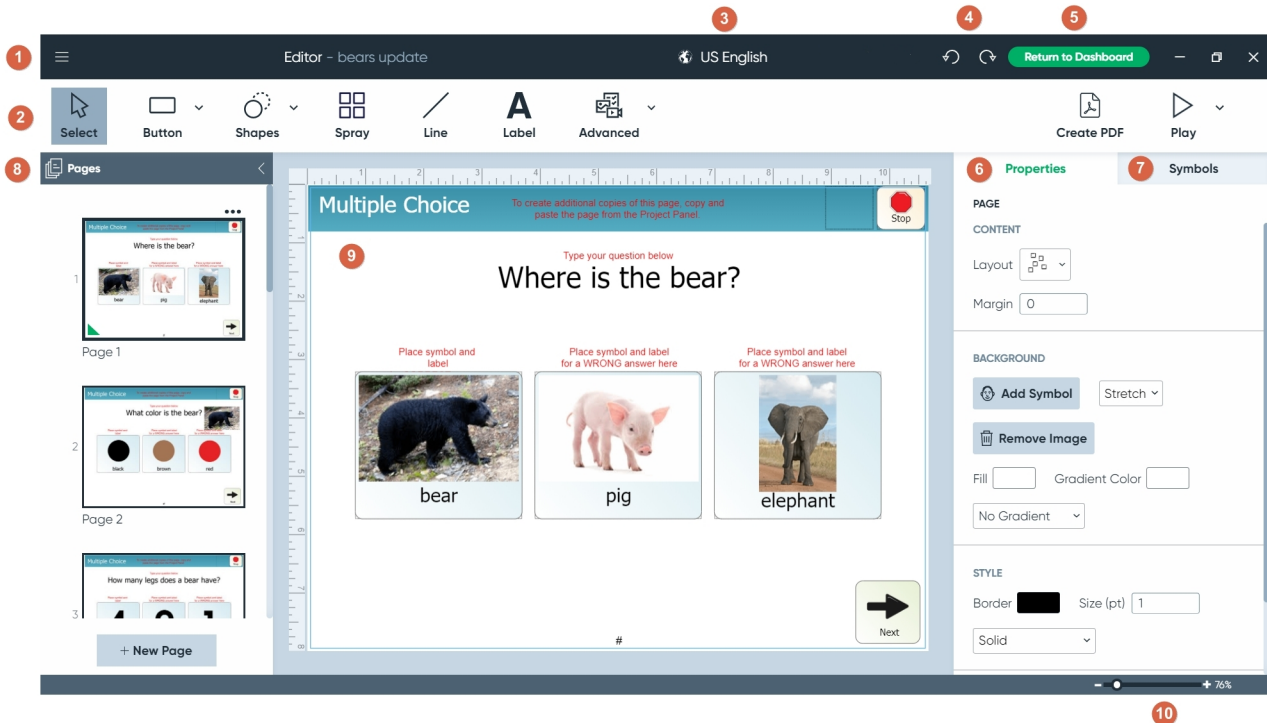
Ääni

WordsFromTag

WriteTextToFile

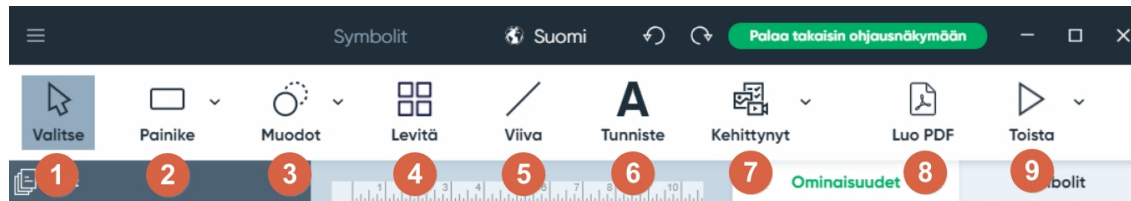
3 Olennaiset työkalut ja elementit

3.1 Editori



	Nimi	Kuvaus
1	Tiedostovalikko	Tallenna, avaa, tuo, käyttäjäasetukset, aktiviteettien asetukset ja ominaisuudet, ohje ja vielä lisää.
2	Työkalupalkki	Sisältää muokkaus- ja piirtotyökaluja sekä Tulostuksen ja Toiston.
3	Kieli	Aseta ohjelmiston kieli
4	Kumoa ja tee uudelleen	Kumoa ja tee uudelleen viimeisin aktiviteettiin tehty muutos.
5	Palaa takaisin ohjausnäkömään	Sulje nykyinen aktiviteetti ja siirry ohjausnäkömään.
6	Ominaisuudet-paneeli	Tarkastele ja muokkaa valittujen objektien ominaisuuksia.
7	Symbolit-paneeli	Hae symboleita, kuvia verkossa tai kuvia, jotka on ladattu Oma Media -kansioon osoitteessa myBoardmaker.com lisätäksesi niitä aktiviteetteihin.
8	Sivut-paneeli	Näyttää sivut nykyisessä aktiviteetissä.
9	Editorin työtila	Alue, jossa luot ja muokkaat sivujasi.
10	Lähennyksen ja loittonuksen ohjaimet	Säädä työtilan näkymää.

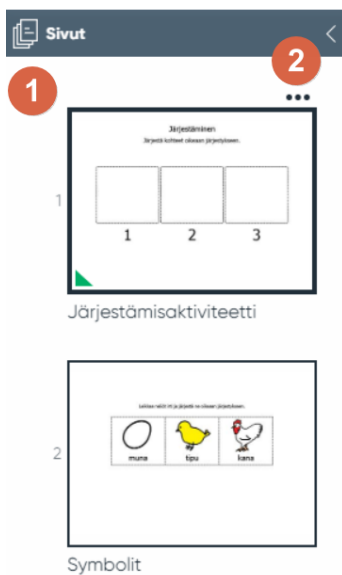
3.2 Työkalupalkki



Nimi	Kuvaus
1  Valitse/pikavalinta	Valitse sivulla olevia objekteja tai koko sivu.
2  Painike	Luo painike. Valittavissa olevat painiketyypit: Vakio, ryhmä, sanan ennustus, tavoite, kuvita symbolein, hotspot, vapaamuotoinen painike, vapaamuotoinen hotspot
3  Muodot	Luo eri muotoisia painikkeita.
4  Levitä	Levitä valitun objektin kopioita ruudukkoon.
5  Line/Rivi	Vedä horisontaalinen, pystysuuntainen tai diagonaalinen viiva.
6  Tunniste	Luo uusi tekstimerkintä.
7  Kehittynyt	Luo jokin seuraavista objekteista: Viesti-ikkuna, video, ryhmäruutu, valintaruutu, radiopainike, tekstiruutu, tabulaattorin ohjain, skannaus.
8  Luo PDF	Luo PDF aktiviteetistasi. PDF voidaan sitten tulostaa.
9  Toista	Toista aktiviteettisi alusta tai esikatsela toistaaksesi vain nykyisen sivun.

3.3 Sivut-paneeli

Sivut-paneelissa näytetään avoimen aktiviteetin sivut. (Katso luku 3.8 Aktiviteettien järjestely, sivu 23)



	Nimi	Kuvaus
1	Sivut	Valitse sivu tarkasteltavaksi työtilassa.
2	Sivuvalikko	Valitse  , jossa voit tehdä sivun kopion, poistaa sen tai muokata jaettuja muuttujia.
3	Uusi sivu	Lisää uusi sivu aktiviteettiisi. Voit luoda tyhjän sivun, kopioida sivun toisesta aktiviteetista tai kopioida sivun sivupohjasta.



Valitse vasen nuoli  Sivut-paneelin piilottamiseen. Tämä antaa sinulle laajamittaisemman näkymän työtilan tämän hetkiseen sivuun. Avaa Sivut-paneeli valitsemalla oikea nuoli .

3.4 Aktiviteettiasetukset

Joillakin näytöllä näkyvillä (vuorovaikutteisilla) aktiviteeteilla on aktiviteettiasetukset, jotka ohjaavat, kuinka aktiviteetti toimii. Useissa tapauksissa, mukautat ja lisäät sisältöä aktiviteettiin Aktiviteettiasetusten välityksellä sivun muokkauksen sijaan. Jos olet luonut näytöllä näkyvän aktiviteetin sivupohjasta, varmista että tarkistat aktiviteettiasetukset ennen kuin alat muokkaamaan sivuja.



Kun avaat editorissa sellaisia aktiviteetteja, jotka käyttävät avainominaisuuksia varten aktiviteettiasetuksia, aktiviteettiasetusten valintaikkuna avautuu automaattisesti.

1. Valitse **Tiedostovalikko > Aktiviteettiasetukset** avataksesi *Aktiviteettiasetukset*-valintaikkunan.
2. Jokaisen asetuksen osalta valitse arvosarake arvon syöttämiseksi.



Jokaista sivua ja myös aktiviteetin tasoa varten voi olla erilainen asetus. Napsauta kutakin asetusta aktiviteettipaneelissa tarkastellaksesi sivuasetuksia (jos sellaisia on).

3. Testaa asetuksiasi esikatselutilassa, valitsemalla **Kokeile**.

4. Valitse Tallenna tallentaaksesi muutokset ja palataksesi editoriin.

Nimi	Arvo	Kuvaus
1 Use Quiz Mode:	Ei	By default, the activity will play in Supported Mode and give feedback on right and wrong answers. If you turn on Quiz Mode, no feedback will be provided to the student during the activity.
2 Maximum Number of Errors:	2	How many incorrect answers can the student pick before the computer presents the right answer? (Supported Mode only).
3 Use Auditory Prompt:	Kyllä	Do you want the computer to give auditory feedback after answers are selected? (Supported mode only).
4 Object Type:	item	What kind of objects are these? This is used in auditory feedback when an item is placed, i.e. "This is the 3rd _____".
5 Activity Completion Feedback Text:	Good job, you put them all in order.	The text that will be spoken when the activity is completed. Applies only in Supported Mode.

Aktiviteettituki

Peruuta Kokeile Tallenna

	Nimi	Kuvaus
1	Aktiviteettipaneeli	Näyttää aktiviteetin ja sivut. Napsauta aktiviteetin nimeä aktiviteettipaneelin yläosassa tarkastellaksesi kyseisen sivun asetuksia. Valitse sivu asetusten tarkastelemiseksi kyseistä sivua varten.
2	Nimi-sarake	Näyttää nimen kullekin aktiviteettiasetukselle.
3	Arvo-sarake	Näyttää kunkin aktiviteettiasetuksen nykyisen arvon.
4	Kuvaus-sarake	Näyttää kunkin aktiviteettiasetuksen kuvauksen. Kuvaus kertoo, kuinka asetusta käytetään aktiviteetissa, jotta voit asettaa sen oikein.
5	Aktiviteettituki	Valitse tämä painike tarkastellaksesi vihjeitä tämän aktiviteetin käyttämiseksi.
6	Peruuta-painike	Hylkää muutokset ja palaa editoriin.
7	Kokeile-painike	Tällä painikkeella voit esikatsella aktiviteetteja toistotilassa aktiviteettiasetusten testaamiseksi. Kun poistut toistotilasta kokeilemisen jälkeen, aktiviteettiasetusten valintaikkuna on yhä avoinna siltä varalta, että haluat tehdä muutoksia asetuksiin.
8	Tallenna-painike	Valitse tämä painike tallentaaksesi muutokset ja palataksesi editoriin.

3.5 Ominaisuudet-paneeli

Ominaisuudet-paneelin vaihtoehtoja käytetään näytön objektien mukauttamiseen. Kun kohde (tai sivu) on valittuna, Ominaisuudet-paneelissa näkyvät kyseiselle objektille käytettävissä olevat ominaisuusvaihtoehdot.



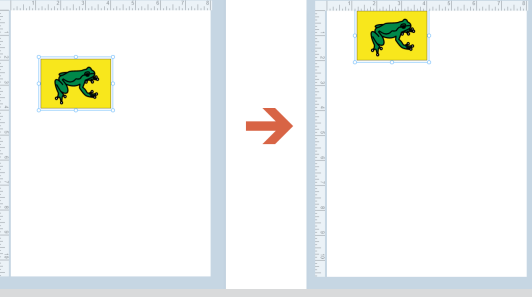
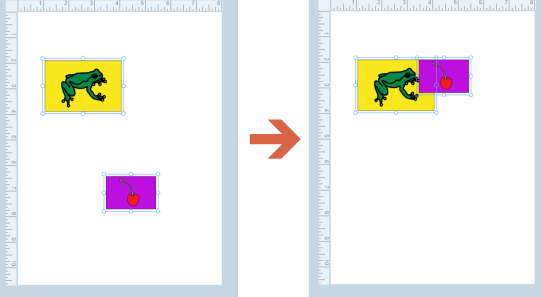
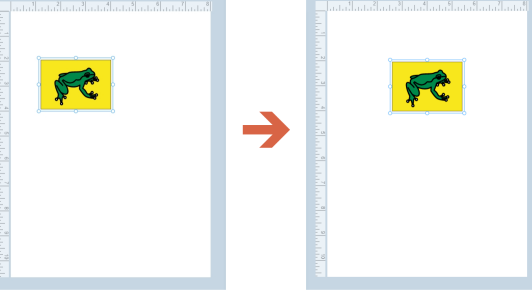
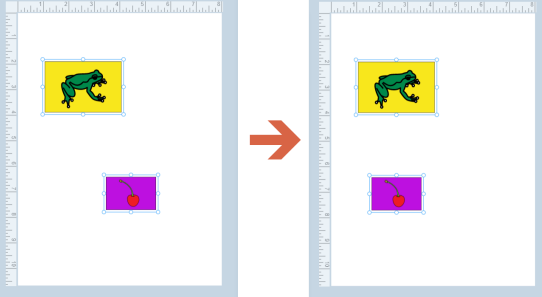
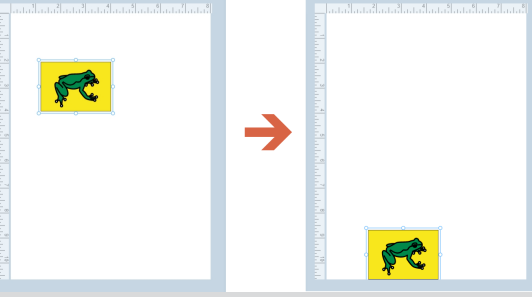
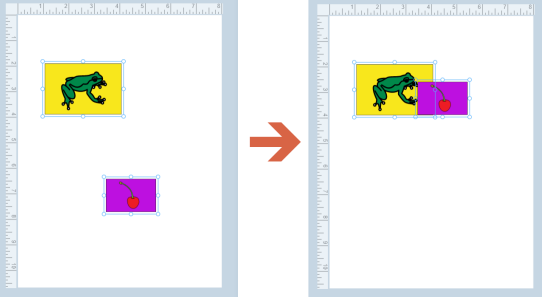
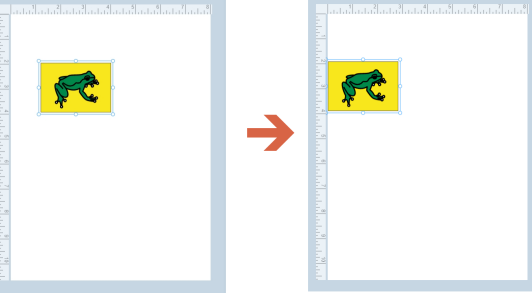
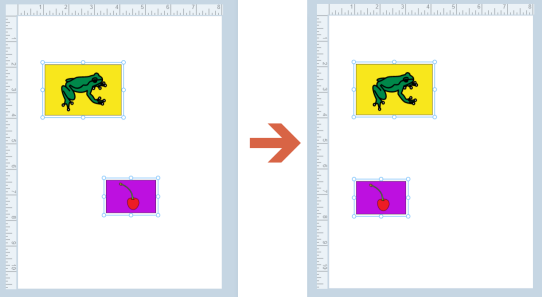
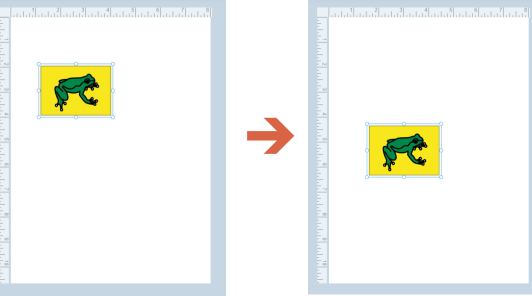
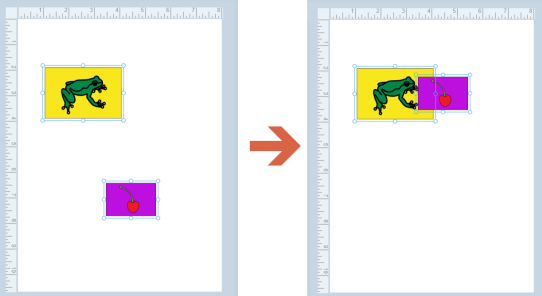
Ominaisuudet-paneelissa näkyvät ryhmät riippuvat valittuna olevasta objektista. Yleiset ominaisuudet, jotka toimivat samalla tavalla useiden objektityyppien kanssa, kuvataan alla. Eri objektityypeille ainutlaatuiset ominaisuudet kuvataan kutakin objektityyppiä käsittelevässä osiossa.

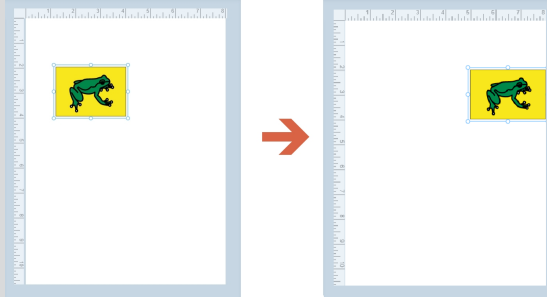
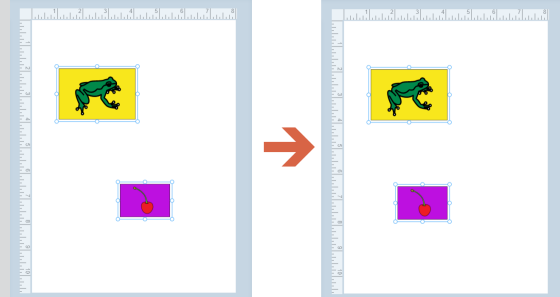
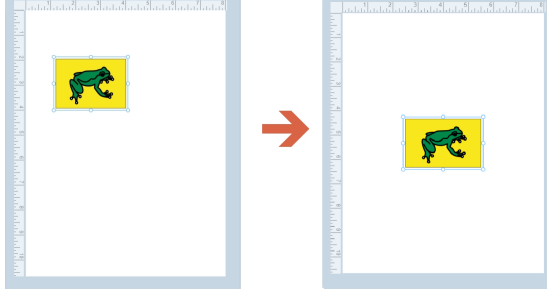
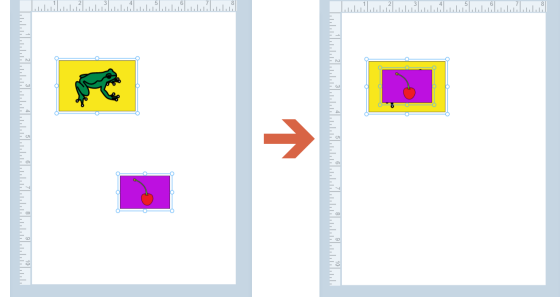
3.5.1 Kohdistus

Kohdistuksen ominaisuudet asemoivat valitut objektit suhteessa sivun mittoihin tai toisiinsa. Yksittäinen valittu objekti kohdentuu suhteessa sivun kokoon. Kun useita objekteja on valittuina, ne kohdentuvat suhteessa ensimmäiseksi valittuun objektiin.



Kuva 3.1 Kohdistustyökalut — Yläosa, vaakatason keskitys, alaosa, vasen, pystysuuntainen keskitys, oikea, keskitys, linjaa ruudukkoon

Työkalu	Yksi objekti	Useita objekteja — Keltainen painike valittuna ensin
 Tasaa alas		
 Keskitä vaakasuunnassa		
 Tasaa ylös		
 Vasen		
 Keskitä pystysuunnassa		

Työkalu	Yksi objekti	Useita objekteja — Keltainen painike valittuna ensin
 Oikea		
 Kohdistus		
 Ruuduk- koon*		

* Sivun ruudukon tulee olla käytössä. Katso luku 16 Käyttäjän asetukset.

3.5.2 Fontti

Fontti-osion ominaisuuksia käytetään valitun objektin tekstin ominaisuuksien määrittämiseen.

- **Fontti** — Valitse fontti valikosta.
- **Fonttikoko** — Valitse fonttikoko.
- **Fontin tyyli** — Lihavoi, kursivoi tai alleviivaa valitun objektin teksti.
- **Vaakatason kohdistus** — Kohdistaa valitun objektin teksti vasemmalle, keskelle tai oikealle.
- **Pystysuuntainen kohdistus** — Kohdistaa valitun objektin teksti ylös, keskelle tai alas.
- **Fontin väri** — Valitse tekstille väri tai syötä Hex- tai RGBA-arvo.
- **Fontin korostusväri** — Valitse tekstin korostukselle väri tai syötä Hex- tai RGBA-arvo.

tree

Kuva 3.2 Teksti, jossa fontin väri on musta ja korostuksen väri on vihreä

3.5.3 tyyppi

Tyypin ominaisuus (vain painikkeet)

- Valitse painiketyyppi:
 - *Ryhmä* — Ks. luku 7.3 Ryhmäpainikkeet.
 - *Peruspainike* — Ks. luku 7.2 Peruspainikkeet.
 - *Symbolikuvituspainikkeet* — Ks. luku 7.4 Symbolikuvituspainikkeet.

- *Sanan ennustus* — Ks. luku 7.5 *Sanan ennustus -painikkeet*.

3.5.4 Sisältö



Jos käytettävissä, Ominaisuudet-paneelin Sisältö-osiossa näkyvät vaihtoehdot riippuvat asettelun nykyisistä ominaisuuksista.

Sisältöominaisuudet — Asettelu peruspainikkeessa ja sananennustuspainikkeessa

- **Asettelu** — Valitse symbolin ja tekstin asettelu: *Teksti ylhäällä, teksti alhaalla, pelkkä symboli (ei tekstiä), teksti vasemmalla, teksti oikealla, pelkkä teksti (ei symbolia)*..

Sisältöominaisuudet — Vapaamuotoinen asettelu valittu

- **Asettelu** — Vapaamuotoinen asettelu ei käytä mitään automaattista asettelua. Objektit voidaan järjestää millä tavalla hyvänsä.



Kuva 3.3 Vapaamuotoinen asettelu

- **Marginaali** — objektien väliin ja objektien ja sivun reunan väliin jätettävän tilan määrä pikseleinä.

Sisältöominaisuudet — Automaattisesti keskittävä asettelu valittu

- **Asettelu** — Automaattisesti keskittävä asettelu järjestelee objektit automaattisesti riveihin tai sarakkeisiin, jotka keskitetään sivulle tai objektiin.



Kuva 3.4 Automaattisesti keskittävä asettelu

- **Ruudukon marginaali** — objektien välille jätettävän tilan määrä pikseleinä.
- **Järjestä** — Valitse objektien järjestely riveittäin (vaakatasossa) tai sarakkeittain (pystysuorassa).
- **Dynaaminen lisäys** — Dynaaminen lisäys näyttää esikatselun siitä, mihin vetämäsi objekti menee asettelussa.
 - *Vain suunnittelu* — Näyttää dynaamisen lisäyksen editorissa, mutta ei esikatselu- tai toistotilassa.
 - *Aina* — Näyttää dynaamisen lisäyksen editorissa, esikatselutilassa ja toistotilassa.
 - *Ei koskaan* — Älä koskaan tuo esiin dynaamista lisäystä.
- **Marginaali** — objektien väliin ja objektien ja sivun reunan väliin jätettävän tilan määrä pikseleinä.

Sivun sisältöominaisuudet — Automaattinen ruudukon keskityksen näkymämalli valittu

- **Asettelu** — Automaattinen ruudukkoasettelu järjestää objektit automaattisesti riveihin tai sarakkeisiin, alkaen vasemmasta yläkulmasta.

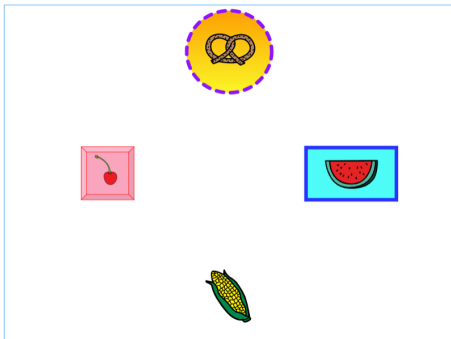


Kuva 3.5 Automaattinen ruudukkoasettelu

- **Ruudukon marginaali** — objektien välille jätettävän tilan määrä pikseleinä.
- **Järjestä** — Valitse objektien järjestely riveittäin (vaakatasossa) tai sarakkeittain (pystysuorassa).
- **Dynaaminen lisäys** — Dynaaminen lisäys näyttää esikatselun siitä, mihin vetämäsi objekti menee asettelussa.
 - *Vain suunnittelu* — Näyttää dynaamisen lisäyksen editorissa, mutta ei esikatselu- tai toistotilassa.
 - *Aina* — Näyttää dynaamisen lisäyksen editorissa, esikatselutilassa ja toistotilassa.
 - *Ei koskaan* — Älä koskaan tuo esiin dynaamista lisäystä.
- **Marginaali** — objektien väliin ja objektien ja sivun reunan väliin jätettävän tilan määrä pikseleinä.

Sisällön ominaisuudet — Valittuna automaattinen kehäasettelu

- **Asettelu** — Automaattinen kehäasettelu järjestää objektit automaattisesti kehään sivun keskipisteen tai ryhmäobjektin ympärille.

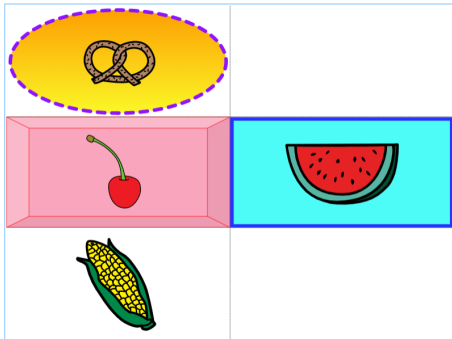


Kuva 3.6 Automaattinen kehäasettelu

- **Ruudukon marginaali** — objektien välille jätettävän tilan määrä pikseleinä.
- **Järjestä** — Valitse objektien järjestely riveittäin (vaakatasossa) tai sarakkeittain (pystysuorassa).
- **Dynaaminen lisäys** — Dynaaminen lisäys näyttää esikatselun siitä, mihin vetämäsi objekti menee asettelussa.
 - *Vain suunnittelu* — Näyttää dynaamisen lisäyksen editorissa, mutta ei esikatselu- tai toistotilassa.
 - *Aina* — Näyttää dynaamisen lisäyksen editorissa, esikatselutilassa ja toistotilassa.
 - *Ei koskaan* — Älä koskaan tuo esiin dynaamista lisäystä.
- **Marginaali** — objektien väliin ja objektien ja sivun reunan väliin jätettävän tilan määrä pikseleinä.

Sisällön ominaisuudet — Ruudukkoasettelu valittu

- **Asettelu** — Ruudukkoasettelu mahdollistaa mukautetun ruudukon luomisen määritetyllä rivien ja sarakkeiden määrällä. Objektit voidaan asettaa mihin tahansa ruudukon soluun.



Kuva 3.7 Ruudukkoasettelu

- **Ruudukon marginaali** — objektien välille jätettävän tilan määrä pikseleinä.
- **Ruudukon sarakkeet** — Ruudukon sarakkeiden lukumäärä.
- **Ruudukon rivit** — Ruudukon rivien lukumäärä.
- **Lisäyksen tyyppi** — Valitse kuinka ruudukon objektit käyttäytyvät, kun uusi kohde lisätään.
 - *Siirrä oikealle* — Kun objekti lisätään soluun, jossa on jo objekti, aiempi objekti siirtyy yhden solun verran oikealle. Siirtojärjestys jatkuu vasemmalta oikealle ja ylhäältä alas.
 - *Siirrä alas* — Kun objekti lisätään soluun, jossa on jo objekti, aiempi objekti siirtyy yhden solun verran alas. Siirtojärjestys jatkuu ylhäältä alas ja vasemmalta oikealle.
 - *Korvaa* — Kun objekti lisätään soluun, jossa on jo objekti, uusi objekti korvaa ensimmäisen objektin.
 - *Vain tyhjä* — Objekti voidaan lisätä ainoastaan tyhjään soluun.
 - *Vaihto* — Kun objekti lisätään soluun, jossa on jo objekti, uusi objekti vaihtaa paikkaa ensimmäisen objektin kanssa, jättäen kaikki muut objektit ruudukossa paikoilleen.
- **Lisäystyyppi** — Valitse kuinka objekti näkyy, kun se lisätään ruudukkoon.
 - *Keskitä* — Keskitä objekti soluun muuttamatta objektin kokoa.
 - *Täytä* — Muuta objektin kokoa solun täyttämiseksi.
- **Näkyvät ruudut** — Valitse milloin ruudukon viivat näytetään.
 - *Vain suunnittelu* — Näyttää ruudukon viivat editorissa, esikatselu- tai toistotilassa.
 - *Aina* — Näytä ruudukon viivat editorissa, esikatselutilassa, ja toistotilassa.
 - *Ei koskaan* — Älä koskaan näytä ruudukon viivoja.
- **Marginaali** — objektien väliin ja objektien ja sivun reunan väliin jätettävän tilan määrä pikseleinä.

3.5.5 Tausta

Taustaominaisuudet

- **Lisää symboli** — Valitse symboli tai kuva näytettäväksi taustana.
- **Taustasymbolin asettelu** — Valitse kuinka symboli näkyy taustalla.
 - *Keskitä* — Näytä symboli sen alkuperäisessä koossa.
 - *Venytä* — Venytä symbolia täyttääksesi sivun tai objektin.
 - *Vierekkäin* — Toista symbolia laattoina täyttääksesi sivun tai objektin.
- **Poista kuva** — Poista symboli tai kuva taustalta.
- **Täytä** — Valitse taustaväri.
- **Liukuväri** — Valitse väri taustan liukuväriä varten.
- **Liukuväriin tyyli** — Valitse liukuväriin tyyli taustaa varten.

3.5.6 Tyyli

- **Kehys** — Valitse kehykselle väri tai syötä Hex- tai RGBA-arvo.

- **Leveys** — Syötä numeerinen pistearvo kehyksen leveydelle.
- **Kehyksen tyyli** — Valitse kehykselle tyyli.

Taulukko 3.1 Kehyksen tyylit

	Yhtenäinen		Pyöreä piste
	Neliömäinen piste		Pyöreä väliivi
	Neliömäinen viiva		Pyöreä väliivipiste
	Neliömäinen väliivipiste		Pyöreä

3.5.7 Tila

- **Poistettu käytöstä** — Käytöstä poistettu objekti on näkyvillä, mutta ei valittavissa esikatselu- ja toistotiloissa. Se on visuaalisesti tunnistettavissa sen harmaasta väripeitteestä.
- **Piilotettu** — Piilotettu objekti on ei näy tai ole valittavissa esikatselu- ja toistotiloissa.
- **Valittavissa** — Kun objekti ei ole merkitty valittavissa olevaksi, se näkyy visuaalisesti normaalina mutta sitä ei voi valita esikatselu- tai toistotilassa.
- **Lukittu** — Lukittu objekti ei ole valittavissa hiiren vasemmalla painikkeella editorissa. Tämä suojaa painiketta siirtymästä tai muutoin tulemasta muokatuksi tahattomasti. Purkaaksesi lukituksen ja muokataksesi lukittua objektia napsauta sitä hiiren oikealla painikkeella editorissa ja valitse "Pura lukitus" valikosta.



Lukittu objekti ei noudata sen ylemmän tason objektin asetelun sääntöjä. Esimerkiksi, jos lukittu painike on ryhmäpainikkeessa muulla kuin vapaamuotoisella asetelulla, lukittu painike pysyy alkuperäisellä paikallaan, kun muut objektit lisätään ryhmäpainikkeeseen.

3.5.8 Kehittynyt

- **Objektin nimi** — Objektin nimi on yksilöllinen ominaisuus, jonka avulla objekti tunnistetaan ohjelmointitarkoituksia varten. Ohjelmisto nimeää jokaisen objektin automaattisesti, mutta voit halutessasi vaihtaa nimen helpommin tunnistettavaksi.
- **Vetotyyppi** — Käytä vetotyyppivalikkoa valitaksesi voidaanko painike siirtää uuteen kohtaan toisto- ja esikatselutiloissa:
 - *Ei mitään* — objektia ei voi liikuttaa.
 - *Siirrä* — objektia voidaan liikuttaa.
 - *Kopioi* — objekti luo itsestään kopion, joka voidaan siirtää uuteen sijaintiin.
- **Kohde** — Kun käytössä, nykyinen objekti on määritetty kohteeksi, johon voidaan vetää tai kopioida muita sivuobjekteja esikatselu- tai toistotilassa. Kun valinta on poistettu, objektit, joita yritetään vetää tai kopioida siihen esikatselu- tai toistotilassa palautuvat takaisin alkuperäiselle paikalleen.
- **Kohteen skannaus** — Käyttäessäsi muita valintatapoja kuin Yksinkertaista kosketusta voit määrittää, kuinka askelluksen korostus käyttäytyy.
 - *Skannaus* — Korosta koko ryhmäpainike yksittäisenä kohteena. Kohdepainikkeeseen siirretty vedettävä objekti sijoitetaan seuraavaan kohdepainikkeen asetelun mukaan käytettävissä olevaan kohtaan.
 - *Skannaa ja sijoita* — Siirrä korostus kohdepainikkeen sisäpuolella tiettyyn kohtaan kohdepainikkeen asetelun asetusten mukaisesti.
 - *Poista käytöstä* — Skannauksen korostus ohittaa kohdepainikkeen.

- **Äänivihje** — Äänivihje on lyhyt puhuttu viesti, jonka avulla objekti tunnistetaan, kun osoitin tai skannauksen korostus on objektin kohdalla. Kirjoita äänivihjeen tekstikenttään asettaaksesi äänivihjeen tekstin.
- **Toiminnot** — Valitse avataksesi Toimenpide-editorin, jossa voit tarkastella, lisätä ja muokata nykyiseen objektiin lisättyjä toimintoja. Katso osa 14 *Toiminnot*.

3.6 Symbolit-paneeli

Symbolit-paneelin avulla voit etsiä ja lisätä toimintaasi symboleja ja kuvia.



Nimi	Kuvaus
1 Symbolin haku	Kirjoita tekstikenttään etsiäksesi symbolia. Voit myös tarkastella kaikkia symboleja kategorioittain napsauttamalla kansioita.
2 Oma media	Siirry myBoardmaker.com -tilisi Oma media -osioon tallennettuihin kuviin.  Oma media ei ole käytettävissä maksuttomilla Yhteisötileillä. Verkkoyhteys vaaditaan Oma mediaan siirtymiseksi.
3 Verkko	Hae verkosta kuvia, jotka vastaavat hakukenttään syöttämiäsi avainsanoja.  Verkkoyhteys vaaditaan verkosta hakua varten.
4 Hakukenttä	Kirjoita hakusi tekstikenttään. Käytä hakukentän alla olevia (valinnaisia) painikkeita määrittääksesi, mitkä sanan osat ovat haun kohteina (sanan alku, missä vain sanan sisällä, koko sana, sanan loppu).  Valitse hakutyyppi: normaali, riimipari, kuvio tai kuulostaa.  Valitse suodattimet tarkentaaksesi haetaanko värillisiä vai mustavalkoisia symboleja.
5 Tekstin hakuasetukset	Valitse mistä kohdasta symbolin tekstiä haluat hakea: • Alkaa — Hae vain tekstin alusta. • Missä vain — Hae kaikkialta tekstistä. • Koko sana — Hae vain koko sanaa, kuten kirjoitit sen. • Päättyy — Hae vain tekstin lopusta.
6 Hakutulokset	Hakusi tulokset näkyvät tässä. Voit myös käyttää alueella näkyviä kansioita selataksesi symboleita kategorioittain.

3.7 Boardmaker 7 Editorin ohjelmistotilat

Boardmaker 7 Editorin tilat:

- **Ohjausnäkyvä** — selaa aktiviteettejasi ja sivupohjiasi.
- **Editori** — muokkaa aktiviteetteja lisäämällä sisältöä sivuille.
- **Toista** — tarkastele aktiviteettia niin kuin opiskelijasi näkevät sen. Aktiviteetti toistetaan sen ensimmäiseltä sivulta (ei välttämättä sivulta, joka on avoinna editorissa).
- **Sivun esikatselu** — toista nykyinen sivu, jotta voit nähdä sen niin kuin opiskelijasi näkisivät sen.



Ollessasi toisto- tai esikatselutilassa, käytä **Pysäytys**-painiketta tai näppäimistön <Esc>-näppäintä palataksesi editoriin.

Boardmaker 7 Editor on suunniteltu käytettäväksi aktiviteettien luomiseen ja muokkaamiseen. Opiskelijoiden täytyy toistaa luomasi näytöllä näkyvät Boardmaker-aktiviteetit Boardmaker 7 Student Centerissä.

3.8 Aktiviteettien järjestely

- **Kansioita** käytetään aktiviteettiesi järjestelemiseen. Luo kansioita suoraan ohjausnäkyvän Oma Boardmaker -alueella tai myBoardmaker.comissa
- **Aktiviteetit** ovat toistensa kanssa yhdessä käytettäviä sivuja. Voit ajatella aktiviteettia kirjana, joka sisältää sivuja.
- **Sivut** ovat kuten kirjan sivut, niissä on sisältöjä, joita käyttäjät lukevat (tai ovat vuorovaikutuksessa niiden kanssa). Kyseinen sisältö muodostuu objekteista kuten painikkeista, viesti-ikkunoista, symboleista jne.

3.8.1 Luo kansio ja lisää aktiviteetteja

1. Siirry ohjausnäkyvän **Oma Boardmaker** -osioon.
2. Valitse **Uusi kansio**.
3. Kirjoita uudelle kansiollesi nimi.
4. Valitse **Luo**.
5. Napsauta ja vedä aktiviteetteja kansioon.



Kun tallennat juuri luodun aktiviteetin, voit valita kohdekansion.

3.8.2 Nimeä aktiviteetti uudelleen

1. Siirry ohjausnäkyvän **Oma Boardmaker** -osioon.
2. Siirrä osoitin sen aktiviteetin ylle, jonka haluat nimetä uudelleen.
3. Valitse kolmesta pisteestä muodostuva kuvake.
4. Valitse **Nimeä uudelleen**.
5. Kirjoita uusi nimi.
6. Valitse **Nimeä uudelleen**.

3.8.3 Nimeä sivu uudelleen

1. Avaa aktiviteetti editorissa.
2. Napsauta sivun nimeä näytön vasemmassa reunassa olevassa Sivut-paneelissa.
3. Käytä näppäimistöäsi sivun olemassa olevan nimen poistamiseen ja uuden nimen kirjoittamiseen.
4. Napsauta minne vain sivun nimen ulkopuolelle tallentaaksesi muutokset.

3.9 Boardmaker 7 -sovellusten päivitys



Alla olevat tiedot koskevat vain Boardmaker 7 Editor -ohjelmiston Windows- ja Mac-työpöytäversioita. Chromebook-sovellukset saavat kaikki päivitykset Google Play -kaupan kautta.

Boardmaker 7 Editor tarkistaa päivitykset automaattisesti*. Kun Boardmaker 7 Editor -ohjelmistolle on saatavilla päivitys, sovelluksen käynnistäessäsi esiin tulee ponnahdusikkuna. Voit ladata ja asentaa päivityksen välittömästi tai lykätä päivitystä myöhempään ajankohtaan. Jos päätät lykätä päivityksen asentamista, voit käynnistää päivityksen sopivana ajankohtana käyttämällä Ohjausnäkyvän **Päivitys saatavilla** -painiketta.

*Boardmaker 7 Editor tarkistaa päivitykset automaattisesti oletusarvoisesti, mutta tämän toiminnon voi ottaa pois käytöstä. Katso luku 3.9.1 Päivitysten hallinta TD Updater -ohjelmistolla.

3.9.1 Päivitysten hallinta TD Updater -ohjelmistolla

TD Updater -ohjelmiston avulla voit hallita Boardmaker-päivityksiä entistä edistyneemmillä vaihtoehdoilla.



Boardmaker-sovelluspäivityksiä ja TD Updater -asetuksia voi hallinnoida etänä hallituissa järjestelmissä. Katso tiedot [Boardmaker 7:n IT-käyttöönotto-oppaasta](#).

3.9.1.1 Avaa TD Updater

- Windows – Valitse Windows-tehtäväpalkin oikealta puolelta (läheltä päivämäärän/ajan näyttöä) ylös-nuoli, jolloin ilmoitusalue laajenee, ja valitse sitten **TD Updater** -kuvake. 

- Mac – Valitse **TD Updater** -kuvake Mac-valikkopalkin oikealta puolelta (läheltä päivämäärän/ajan näyttöä). 

3.9.1.2 Ohjelmistoversio ja korjausvaihtoehdot

TD Updater -ohjelmiston Sovellukset-näkymässä on saatavilla useita vaihtoehtoja Boardmaker-sovelluksille. Valitse



-valikko, niin voit tarkastella kullekin asennetulle Boardmaker 7 -sovellukselle saatavilla olevia vaihtoehtoja.

- Päivitä* – Jos ohjelmistopäivitys on saatavilla, käynnistä päivitys valitsemalla tämä vaihtoehto.
- Korjaa – Ratkaise Boardmaker-ohjelmistosi ongelmia, joita voivat aiheuttaa siirretyt, poistetut tai vioittuneet tiedostot.
- Palauta* – Poista uusin päivitys ja palaa aiempaan ohjelmistoversioon.

* Tämä vaihtoehto on saatavilla vain soveltuvin osin.

3.9.1.3 Ohjelmistopäivitysasetukset



Valitse TD Updater -valikko ja valitse sitten **Asetukset...**

- Tarkista päivitykset automaattisesti – Valitse, tarkistaako Boardmaker 7 -ohjelmistosi päivitykset automaattisesti. Jos asetus on pois käytöstä, sinun on tarkistettava päivitykset manuaalisesti jokaisessa sovelluksessa.
- Lataa päivitykset automaattisesti – Valitse, lataako Boardmaker 7 -ohjelmistosi päivitystiedostot automaattisesti, kun ne ovat saatavilla.



Ylläpitäjä voi määrittää päivitysasetukset etänä hallituissa järjestelmissä. Katso tiedot [Boardmaker 7:n IT-käyttöönotto-oppaasta](#).

4 Mallipohjat

Sivupohjat toimivat runkona omien aktiviteettiesi luomiselle. Sivupohjat on suunniteltu täydennettäväksi omalla sisällölläsi nopeasti ja helposti. Joistakin sivupohjista on sisällöllä esitädennetty esimerkkiversio, jota voit käyttää välittömästi tai muokata tarpeitasi vastaavaksi.

Luodessasi uuden aktiviteetin tai sivun sivupohjan perusteella, sivupohjan sivu(t) kopioidaan uuteen aktiviteettiisi/sivullesi ja voit sitten muokata sisältöä kaikilla haluamillasi tavoilla.

Sivupohjia on saatavana seuraavan tyyppisiä aktiviteetteja varten:

- **Taide ja luovuus** - Kehitä luovuutta ja taiteellista ilmaisua.
- **Kirjat ja esitykset** - Kehitä lukutaitoa ja esitä uusia tietoja.
- **Kalenterit** - Tarkasta tulevia tapahtumia ja kehitä matemaattisia ja aikaan liittyviä taitoja.
- **Luokkahuoneen rutiinit** - Sivupohjia osallistumisen ja läsnäolon seurantaan.
- **Laitteiden peittokuvat** - Luo peittokuvia suureen valikoimaan digitaalisia kommunikointilaitteita.
- **Tutki** - Tutki uusia tietoja, kuvia ja symboleita virheettömien aktiviteettien kautta.
- **Flash-kortit** - Rakenna ja kehitä sanavarastoa.
- **Pelit** - Vahvista käsitteitä ja tietämystä hauskoilla ja osallistavilla tavoilla.
- **Jäsennyskuvat** - Luo syklejä, luetteloja luetteloita, kuvakäsikirjoituksia, puita ja verkkoja esittääksesi asioiden välisiä suhteita visuaalisesti.
- **Nimeäminen** - Nimeä kokonaisuuden osat.
- **Yhdistä parit** - Yhdistä sanoja niihin liittyviin kuviin tai kohteisiin.
- **Matematiikka** - Rakenna matemaattisia taitoja alueilla kuten laskenta, kuvat, raha ja kaaviot.
- **Kysymys ja vastaus** - Vahvista ja arvioi tietämystä annetulla alueella.
- **Järjestäminen** - Aseta nimikkeet oikeaan järjestykseen.
- **Lajittelu** - Lajittele nimikkeet kahteen, kolmeen tai neljään ryhmään.
- **Visuaaliset aikataulut** - Esittele ja tarkista päivän tapahtumat ja suunnitellut siirtymät.
- **Sanojen opiskelu** - Kehitä tietämystäsi kirjaimista ja niitä vastaavista äänneistä, sekä siitä, kuinka kirjainten ja äänneiden ryhmät muodostavat sanoja.
- **Kirjoittaminen** - Kehitä aloitustason ainekirjoitus- ja syntaksitaidot.



Monia näytöllä käytettävistä vuorovaikutteisista sivupohjista voidaan käyttää opiskelijoiden suorituksen seurantaan ja tulosten raportointiin, kun aktiviteettiä käyttävät myBoardmaker.comin tilaussunnitelmaan

liitetyt opiskelijat. Suorituksen seurantaan soveltuvat sivupohjat ilmaistaan  -kuvakkeella. Käyttääksesi suorituksen seurantaan, aktiviteetti tulee määrätä opiskelijalle ja opiskelijan täytyy toistaa se issä.

4.1 Luo uusi aktiviteetti

1. Valitse ohjausnäkymässä **Uusi...** *Uusi aktiviteetti* -ikkuna avautuu.
2. Valitse sivupohjan luokka ikkunan vasemmasta reunasta tarkastellaksesi saatavilla olevia sivupohjia, jotka ovat kyseistä tyyppiä.

Mukaan otettavia aktiviteetteja varten valitse **Tulostettava** ja sitten **Aktiviteetteja mukaan otettaviksi**.

Valitse tarvittaessa aihe ja ala-aihe tarkentaaksesi hakuasi.

3. Valitse sivupohja.



Valinnaista: Valitse **Suosikki**-painike näytön alaosassa lisätäksesi valitun sivupohjan Suosikit-luokkaan. Siirry **Suosikit**-luokkaan milloin vain löytääksesi suosikkisivupohjan uudelleen nopeasti.

4. Valitse **Luo** (käytä tyhjää sivupohjaa) tai **Luo esimerkistä** (käytä esitädennettyä esimerkkisivupohjaa) luodaksesi aktiviteettiä. Sivupohjaan sisällytetyt sivut lisätään aktiviteettiin ja näkyvät *Sivut*-paneelissa.



Aloita mukauttaminen ja sisällön lisääminen sivupohjaan perustuvaan aktiviteettiin käyttämällä aktiviteettiasetuksia ja/tai muokkamalla objekteja. Katso luvut 3.4 *Aktiviteettiasetukset* ja 7.1 *Symbolin lisääminen painikkeeseen*.

4.2 Luo uusi sivu sivupohjasta

Valitse tietty sivu sivupohjasta lisättäväksi aktiviteettiisi.

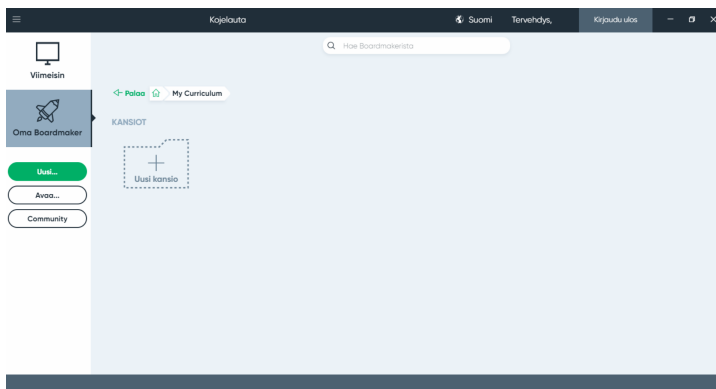
1. Valitse aktiviteettisi editorissa.
2. *Sivut*-paneelissa, valitse **+ Uusi sivu**.
3. Valitse avautuvasta valikosta **Uusi sivu sivupohjasta**.
4. Valitse sivupohja luettelosta.
5. Valitse **Valitse**.
6. Valitse sivupohjan sivu kopioidaksesi sen aktiviteettiisi.
7. Valitse **Valitse**.

4.3 Oma opetussuunnitelma



Täydet opetussuunnitelmasarjat ovat tällä hetkellä saatavilla kieliversioissa englanti (Yhdysvallat) ja englanti (Britannia).

Oma opetussuunnitelma -kansioista löydät asiantuntijoidemme suunnitteleman opetussuunnitelman: Aktiviteetteja mukaan otettaviksi ja Core First -kommunikointikansion. Lisätessäsi aktiviteetteja Omaan opetussuunnitelmaan, ne ladataan niin, että niitä voidaan muokata, tulostaa tai toistaa Boardmaker 7 Editorissa jopa ilman internet-yhteyttä.



Lisää aktiviteetteja Omaan opetussuunnitelmaan

1. Valitse **Oma Boardmaker** ohjausnäkyästä.
2. Valitse **Oma opetussuunnitelma**.



3. Valitse **Lisää opetussuunnitelma**.
4. Valitse **Opetussuunnitelma**.
5. Selaa kansioita kunnes löydät aktiviteetteja, joita haluat lisätä Omaan opetussuunnitelmaan.
6. Valitse **Lisää yksikkö Omaan oppisuunnitelmaan** lisätäksesi kaikki nykyisen kansion sisältämät aktiviteetit. Tiedot kansiot sallivat tietyn aktiviteetin valitsemisen ja lisäämisen yksitellen.
7. Siirry toiseen kansioon jatkaaksesi sisällön lisäämistä Omaan opetussuunnitelmaan tai valitse **Sulje** lopettaaksesi.

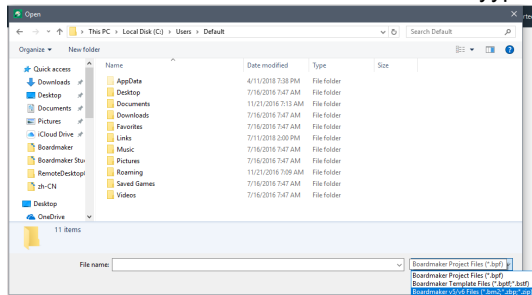
4.3.1 Core First -kommunikointikansio

Core First -kommunikointikansio on tulostettava, välilehdillä varustettu kommunikointikansio, jossa on käytetty TD Snap -sovelluksen sanastoa. Se sisältää ydinsivun, sanaluettelot, pikaviestit, näppäimistön ja aiheet. Se on saatavana ruudukkoissa 6x6 ja 7x9. Ohjeet kansion kokoamiseksi löytyvät tiedoston ensimmäiseltä sivulta.

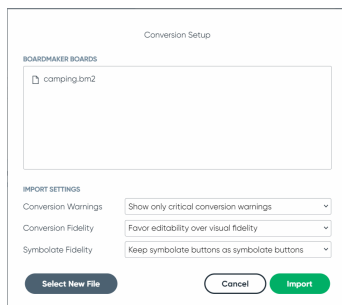
5 Avaa Boardmaker v5- ja v6-tiedostot

Voit tuoda tauluja, taulupaketteja ja .zip-tiedostoja, jotka on luotu Boardmaker 5:ssä tai sitä uudemmissa versioissa. Tuomisen jälkeen kyseisiä tiedostoja voidaan muokata, tulostaa ja toistaa.

1. Valitse **Avaa...** -painike ohjausnäkymästä.
2. Valitse avautuvasta selainikkunasta tiedostotyyppin pudotusvalikko ja valitse etsimäsi tiedostotyyppi.



3. Siirry hakemistoon, joka sisältää halutun tiedoston.
4. Valitse **.bm2**, **.zbp**, tai **.zip** -tiedosto, jonka haluat tuoda.
5. Valitse **Avaa**.
Boardmakerin muunnoksen asetusikkuna avautuu.



Valitse **Valitse uusi tiedosto** palataksesi tiedostokansioosi ja valitse eri tiedosto.

6. (Valinnainen) Valitse muunnoksen varoitukset, muunnoksen tarkkuus ja symbolikuvituksen tarkkuusasetukset pudotusvalikoista.
7. Valitse **Tuo**. Aktiviteetti tallennetaan uutena Boardmaker 7 Editor -aktiviteettitiedostona ja avautuu editorissa.



Jos olet valinnut **Näytä kaikki muunnosten varoitukset** muunnoksen asetusikkunassa, muunnoksen varoitusikkuna avautuu ilmoittaen tiedostojen onnistuneesta muunnoksesta ja luetteloiden kaikki epäsäännöllisyydet muunnosprosessissa. Valitse **OK** sulkeaksesi muunnoksen varoitusikkunan.

Joitain perintötoimintoja ei tueta Boardmaker 7 Editorissa:

- Valintatapa
- 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
- Uudelleen käynnistys
- 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 Piirrä ja järjestele sivun objekteja

Piirrä objekti:

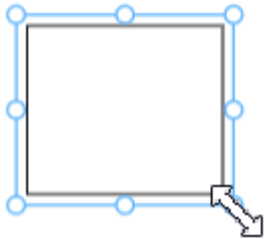
1. Valitse haluamasi objektin piirtämiseen tarkoitettu työkalu. Ks. luku 3.2 *Työkalupalkki* oppiaksesi lisää työkalupalkin objektityökaluista.
2. Siirrä osoitin kohtaan, johon haluat sijoittaa objektin.
3. Napsauta ja vedä poikittaisesti (Neliömuotoisen objektin piirtämiseksi pidä vetäessä painettuna **Shift** -painiketta.)



Voit myös lisätä objektin sivulle napsauttamalla työkalua ja vetämällä sitten sivulle tai valitsemalla työkalun ja napsauttamalla sitten sivulle.

Objektin koon määrittämiseksi uudelleen:

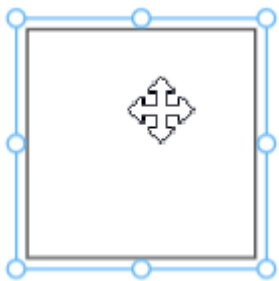
- a. Valitse objekti.
- b. Siirrä osoitin yhden objektin reunassa tai kulmassa näkyvän ympyrän ylle (kaksoisnuoli tulee näkyviin).



- c. Napsauta ja vedä kunnes objekti on halutun kokoinen.

Objektin siirtämiseksi:

- a. Valitse objekti.
- b. Vedä se mihin tahansa kohtaan työtilassa.



4. Käytä Ominaisuudet-paneelia mukauttaaksesi objektin ulkonäköä, ohjelmointia ja käyttäytymistä. Ominaisuudet-paneelissa näkyvät vaihtoehdot riippuvat piirtämäsi objektin tyypistä. Tietoja Ominaisuudet-paneelistä, ks. luku 3.5 *Ominaisuudet-paneeli*.

6.1 Sivun ominaisuudet

Sivu itsessään on objekti, jolla on omia ominaisuuksia. Kokeile eri asetteluja, värejä ja taustoja luodaksesi huomiota kiinnittäviä aktiviteetteja!



Tietoja muista sivun ominaisuuksista, ks. luku 3.5 *Ominaisuudet-paneeli*.

6.2 Luo objektiruudukko



Voit luoda identtistä objekteista muodostuvan ruudukon käyttämällä  **Levitä**-työkalua.

1. Valitse **Levitä**-työkalu työkalupalkissa.
2. Aseta osoitin sen objektin ylle, jonka haluat toistaa.
3. Napsauta ja vedä luodaksesi identtisten objektien rivin tai ruudukon.
4. Vapauta valinta, kun olet luonut halutun määrän objekteja.



Jos olet määrittänyt ominaisuudet alkuperäiselle objektille (symboli, tyyli, toiminnot, jne.), ne kopioidaan ruudukon muihin objekteihin.

6.3 Lisämuokkaustyökalut

Hiiren oikealla painikkeella avautuva valikko sisältää valikoiman työkaluja, jotka auttavat sinua hienosäätämään objekteja sivulla.



Hiiren oikealla painikkeella avautuvat valikkovaihtoehdot vaihtelevat riippuen valitusta objektista.

Oikean napsautuksen valikkonimikkeet

- **Työkalut** — Valinta, ruisku, skannausjärjestys ja sivun katselutyökalut:
 - *Valintatyökalu* —
 - *Pikavalintatyökalu* —
 - *Suorakulmainen levitystyökalu* — Levitä valittujen objektien kopioita suorakulmaiseen ruudukkoasetteluun.
 - *Kehämäinen levitystyökalu* — Levitä valittujen objektien kopioita kehämäiseen asetteluun.
 - *Skannausjärjestystyökalu* — Käytä skannausjärjestystyökalua määrittääksesi missä järjestyksessä objektit skannataan. Katso lisätietoja luvusta 11.7 *Skannausjärjestys*.
 - *Todellinen koko* — Vaihda kohdennusta tarkastellaksesi sivua sen todellisessa koossa.
 - *Sovita näytölle* — Muuta kohdennusta sovittaaksesi koko sivun ikkunaan.
- **Muokkaa toimintoja** — Muokkaa valittuna olevan objektin toimintoja. Katso lisätietoja luvusta 14 *Toiminnot*
- **Valitse sisällöt** — Valitse valittuna olevan objektin sisällöt.
- **Pyyhi sisällöt** — Poista kaikki valittuna olevan objektin sisällöt.
- **Valitse ylempi taso** — Valitse valittuna olevan objektin ylemmän tason objekti.
- **Kumoa** — Kumoa viimeinen muokkaus.
- **Tee uudelleen** — Tee uudelleen muokkaus, joka kumottiin.
- **Poista** — Poista poistaa valitun kuvauksen.
- **Leikkaa** — Poista valittu objekti ja tallenna se leikepöydälle liitettäväksi muualle.
- **Kopioi** — Kopioi valittu objekti leikepöydälle.
- **Liitä** — Liitä leikattu tai kopioitu objekti leikepöydältä.
- **Kopioi tyyli** — Kopioi muoto, väri ja kehyksen ominaisuudet
- **Liitä tyyli** — Sovella kopioituja tyyliarvoja valittuihin objekteihin.
- **Vie eteen** — Vie valitun objektin limittäisten objektien eteen.
- **Vie taakse** — Vie valitun objektin limittäisten objektien taakse.
- **Lukitse** — Lukitse valittu objekti estääksesi vahingossa tehtävät muokkaukset.
- **Kohdista** — Oppiaksesi lisää kohdistuksesta, ks. luku
- **Keskitä** — Keskitä objekti.
 - *Vaakataso* — Keskitä objekti vaakasuuntaiselle akselille.
 - *Pystysuuntainen* — Keskitä objekti pystysuuntaiselle akselille.
 - *Molemmat* — Keskitä objekti sekä pysty- että vaakasuuntaisilleakseleille.
- **Koko** — Määritä objektin koko uudelleen:
 - *Täysi leveys* — Määritä objektin koko uudelleen enimmäisleveyteen sivulla.
 - *Täysi korkeus* — Määritä objektin koko uudelleen enimmäiskorkeuteen sivulla.
 - *Täysi koko* — Määritä objektin koko uudelleen enimmäiskorkeuteen ja -leveyteen sivulla.
 - *Ruudukkoon* — Muuta objektin kokoa siten, että se sopii ruudukkoon.

7 Painikkeet



Valitse nuoli painiketyökalun vieressä luodaksesi minkä tahansa seuraavista painiketyypeistä:

- **Peruspainike** — nämä ovat perusrakennuspalikoita ja voivat sisältää symbolin, tekstin ja toimintoja.
- **Ryhmäpainike** — Voi sisältää useita symboleita tai muita objekteja.
- **Sanan ennustus -painike** — käyttäjien kirjoittaessa viesti-ikkunaan Sanan ennustus -painike ennakoii käyttäjän sanavalintoja.
- **Kohdepainike** — ryhmäpainike, joka on esimääritetty kohteeksi vedettävälle painikkeelle.
- **Kuvita symbolein -painike** — sanat Kuvita symbolein -painikkeella symbolikuvitetaan automaattisesti. Symbolikuvitetun painikkeen teksti syötetään muokkaustilassa ja on ainoastaan luettavissa toisto- ja esikatselutiloissa.



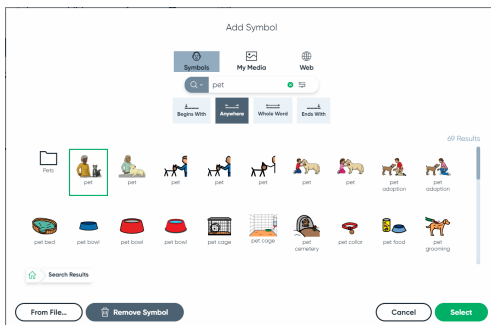
Symbolikuvitettavalle tekstile, joka on muokattavissa toisto- ja esikatselutiloissa, käytä symbolikuvitettua viesti-ikkunaa.

- **Hotspot** — näkymätön painike, joka kuvien tai tiettyjen alueiden ylle asetettuna tekee niistä interaktiivisia.
- **Vapaamuotoinen painike** — piirrä minkä tahansa muotoinen painike.
- **Vapaamuotoinen hotspot** — piirrä minkä tahansa muotoinen hotspot-painike.

7.1 Symbolin lisääminen painikkeeseen

Kirjoita vain teksti ja valitse symboli, niin helppoa se on!

1. Piirrä perus- tai vapaamuotoinen painike työtilassa.
2. Painikkeen ollessa valittuna, kirjoita haluttu teksti. Teksti näkyy painikkeella.
3. Kun olet lopettanut tekstin kirjoittamisen, paina **Enter**-näppäintä näppäimistöäsi. *Lisää symboli* -ikkuna avautuu.



Syöttämäsi tekstiä vastaavat symbolit näytetään.

4. Valitse haluttu symboli.
5. Valitse **Valitse**. Symboli ja teksti näkyvät painikkeella.

7.2 Peruspainikkeet

Peruspainikkeet ovat kaikkein yleisimmin käytettyjä objekteja Boardmakerissa. Kukin peruspainike voi sisältää smartsymin (symboli ja teksti) ja on laajasti mukautettavissa ulkoasun ja toiminnan osalta käyttämällä Ominaisuudet-paneelia ja toimintoja.

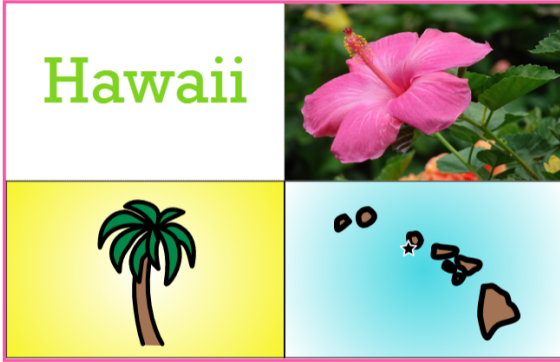
7.2.1 Peruspainikkeiden ominaisuudet

- **Muokkaa symbolia** — Ks. luku 8.3 *Muokkaa symboleita*.
- **Muokkaa tekstiä** — Ks. luku 13 *Muotoillun tekstin editori*.

Saadaksesi tietoja liittyen muihin peruspainikkeiden ominaisuuksiin, ks. luku 3.5 *Ominaisuudet-paneeli*.

7.3 Ryhmäpainikkeet

Ryhmäpainike on painike, johon voit sijoittaa muita objekteja - se toimii säiliönä muille objekteille. Voit asettaa ryhmäpainikkeeseen useita symboleja (SmartSymejä), lisätä tekstin (tai tekstejä) ja järjestellä objektit ryhmäpainikkeessa.



Kuva 7.1 Ryhmäpainike (ruudukkoasettelu) kahdella painikkeella, tekstillä ja SmartSymillä.

Kun objekteja sijoitetaan ryhmäpainikkeeseen, ne säilyttävät alkuperäiset ominaisuutensa, joten ryhmäpainikkeen kunkin objektin koko tai sijainti voidaan määrittää (tai ohjelmoida) uudelleen erikseen vaikuttamatta sitä "ylemmällä tasolla" olevan ryhmäpainikkeen ominaisuuksiin.

Ryhmäpainikkeita voidaan myös käyttää askellusryhmien luomiseen tai määrittää kohteiksi, jolloin niihin voidaan viedä muita objekteja. Katso luku 3.5 *Ominaisuudet-paneeli*.

7.3.1 Luo ryhmäpainike

1. Valitse nuoli painiketyökalun vieressä työkalupalkissa.

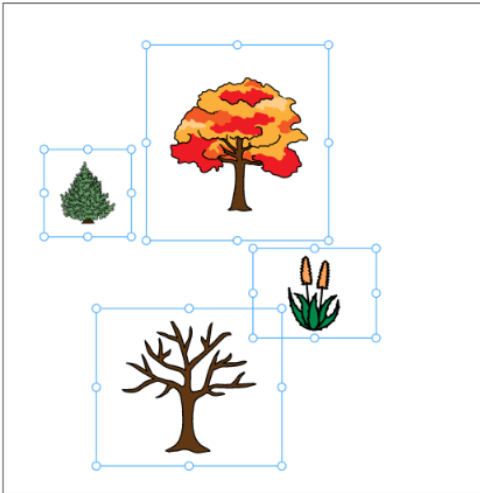


2. Valitse **Ryhmä**.
3. Piirrä ryhmäpainike mihin kohtaan tahansa sivulle. Katso osa 6 *Piirrä ja järjestele sivun objekteja*.



Voit käyttää myös Tyyppi-valikkoa painikkeen Ominaisuudet-paneelissa olemassa olevan perus-, symbolikuvitus- tai sanan ennustus -painikkeen ryhmäpainikkeeksi.

7.3.2 Lisää symboleita ryhmäpainikkeeseen



Kuva 7.2 Ryhmäpainike - Useita symboleita valittuna

1. Hae symbolia. Katso osa 8.1 *Symbolien selailu*.
2. Vedä symboli *Symbolit*-paneelistä ja pudota se ryhmäpainikkeelle.
3. Lisää symboleita ryhmäpainikkeelle toistamalla vaiheet 1 ja 2. (Voit lisätä niin monta symbolia kuin haluat.)



Lisätessäsi symbolin painikkeelle, jossa on jo yksi tai useampia symboleja, sinulta kysytään haluatko lisätä tai korvata olemassa olevat symbolit. Valitse yksi seuraavista:

- **Lisää kohteeseen**, mikäli haluat pitää olemassa olevat symbolit ja lisätä myös uuden symbolin.
- **Korvaa**, mikäli haluat korvata olemassa olevat symbolit uudella symbolilla.
- **Keskeytä** jättääksesi painikkeen sellaiseksi kuin se on, lisäämättä uutta symbolia.

7.3.3 Lisää teksti ryhmäpainikkeelle

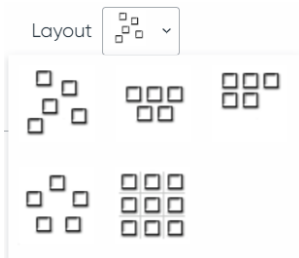
1. Piirrä tekstiobjekti ryhmäpainikkeelle. Katso osa 6 *Piirrä ja järjestele sivun objekteja*.
2. Syötä ja muokkaa tekstiä. Katso osa 9 *Merkintätekstit*.

7.3.4 Määritä uudelleen objektien koko ja sijainti ryhmäpainikkeella

Voit järjestellä ryhmäpainikkeella olevia objekteja ja määrittää niiden koon uudelleen samalla tavalla kuin käsittelisit objekteja sivulla. Määrittääksesi useiden objektien koon samanaikaisesti pidä **Ctrl**-näppäintä painettuna ja napsauta kutakin objektia valitaksesi ne. Kun halutut objektit on valittu, minkä tahansa valitun objektin koon asettaminen määrittää niiden kaikkien koon uudelleen.



Oletusasettelu (vapaamuotoinen) antaa sinulle täyden hallinnan ryhmäpainikkeen objektien kokojen ja asettelun määrittämiseen. Käytä asettelun pudotusvalikkoo ryhmäpainikkeen ominaisuuksissa järjestääksesi ryhmäpainikkeen sisällöt automaattisesti eri tavoilla. Katso osa 3.5.4 *Sisältö*.



Kuva 7.3 Ryhmäpainikkeen asettelun pudotusvalikko

7.3.5 Ryhmäpainikkeen ominaisuudet

Tiedot koskien muita ryhmäpainikkeen ominaisuuksia, ks. luku 3.5 *Ominaisuudet-paneeli*.

7.4 Symbolikuvituspainikkeet

Kirjoittaessasi symbolointipainikkeelle, kirjoittamiasi sanoja vastaava symboli tulee näkyviin automaattisesti. Kuvita symbolein -painikkeen teksti asetetaan editorissa eikä se ole muokattavissa toistotilassa.



Jos haluat toistotilassa muokattavissa olevaa symbolikuvitettua tekstiä, luo viesti-ikkuna ja aseta symbolikuvitus päälle.

7.4.1 Piirrä symbolikuvituspainike

1. Valitse painikkeen pudotusvalikko työkalupalkissa.
2. Valitse **Kuvita symbolein**.
3. Piirrä symbolikuvitettu painike mihin tahansa kohtaan sivulle.
Katso osa 6 *Piirrä ja järjestele sivun objekteja*.
4. Valitse symbolikuvituspainike.
5. Käytä valintoja **painikkeen Ominaisuudet**-paneelissa mukauttaaksesi symbolikuvituspainiketta.

7.4.2 Symbolikuvituspainikkeen ominaisuudet

Sisällön ominaisuudet

- **Marginaali** — Tekstin/symbolien ja painikkeen reunan väliin jätettävän tilan määrä pikseleissä.
- **Kuvita symbolein** — Valitse symbolikuvitettavien sanojen tyyppi.
 - *Kaikki* — Kuvita symbolein kaikki sanat, joille on symboli.
 - *Substantiivit* — Kuvita symbolein vain substantiivit.
 - *Verbit* — Kuvita symbolein vain verbit.
 - *Adjektiivit* — Kuvita symbolein vain adjektiivit.
 - *Sisältösanat* — Kuvita symbolein vain sisältösanat. Sisältösanat käsittävät substantiivit, verbit, adjektiivit ja joitain yleisiä adverbeja, kuten “nopeasti” ja “hitaasti.”
 - *Sanat luettelossa* — Valitsemasi sanaluettelon sanat kuvitetaan symbolein (ks. **Sanaluettelo**-ominaisuus).
 - *Sanat, joita ei ole luettelossa* — Kuvita symbolein kaikki sanat, joille on symboli lukuun ottamatta sanoja sanaluettelosta (ks. **Sanaluettelo**-ominaisuus).
 - *Sanat, jotka eivät ole yleisiä* — Kuvita symbolein vain sanat, jotka eivät ole yleisten sanojen luettelossa. Ks. *Liite B Yleiset sanat*.
- **Symbolin sijainti** — Valitse missä symboli näkyy suhteessa sanaan, johon se on yhdistetty.
- **Symbolin korkeus** — Syötä kokonaisluku väliltä 10-100 asettaaksesi symbolien korkeuden pikseleissä.
- **Kaikki yhtä leveitä** — Kun käytössä, symbolit näkyvät yhtenäisellä leveydellä, joten sanojen välit ovat yhtä suuret.
- **Sanaluettelo** — Tämä on käytettävissä ainoastaan, jos kuvita symbolein -ominaisuuden arvoksi on valittu *Sanat luettelossa* tai *sanat, jotka eivät ole luettelossa*. Valitse Sanaluettelopainike lisätäksesi sanoja manuaalisesti tai ladataksesi sanaluettelon tiedostosta.

Tiedot koskien tasausta, tyyppiä, fonttia, taustaa, tyyliä, tilaa ja symbolikuvituspainikkeen lisäominaisuuksia, ks. 3.5 *Ominaisuudet-paneeli*.

7.4.3 Vaihda symbolikuvituksen symboli

Boardmaker 7 Editor käyttää esimääritettyjä sana-symbolipareja. Joskus, ensimmäinen symboli, joka on näkyvillä ei ehkä sovellu kontekstiin, jossa symbolia käytetään. Voit vaihtaa symbolin kyseistä sana-symboliparia varten.

1. Napsauta hiiren oikealla painikkeella symbolia (ei sanaa), jonka haluat vaihtaa. *Lisää symboli* -valintaikkuna avautuu.
2. Valitse symboli, jota haluat käyttää.
3. Valitse **Valitse**. Kyseistä sanan ilmentymää vastaava symboli korvataan valitsemallasi symbolilla.

7.5 Sanan ennustus -painikkeet

Sanan ennustuksesta voi olla paljon hyötyä kirjoitusprosessissa auttamisessa. Boardmaker 7 Editor käyttää luonnollisen kielen ennustusta, joka tarkastelee kahta edellistä viesti-ikkunaan syötettyä sanaa ja ennustaa sitten niitä yleensä seuraavan sanan.

Käyttäjän laatiessa viestiä viesti-ikkunassa, sanan ennustuksen ominaisuus ennakoi käyttäjän sanavalintoja ja tuo näytölle useita vaihtoehtoja sanan ennustus -painikkeilla. Käyttäjä voi sitten valita sanan ennustus -painikkeen ja sana painikkeella lähetetään välittömästi viesti-ikkunaan.

Sananennustusominaisuus säästää aikaa ja vaivaa vapauttamalla käyttäjän jokaisen sanan jokaisen kirjaimen kirjoittamisesta viesti-ikkunaan.

7.5.1 Piirrä Sanan ennustus -painike

Tyypillisesti, sanan ennustus -painikkeita käytetään neljän tai viiden painikkeen rivinä, joka sijaitsee suoraan viesti-ikkunan ylä- tai alapuolella tai sen sivulla. Luo ensin alustava sanan ennustus -painike ja määritä sen ominaisuudet. Tee sitten painikkeesta niin monta kopiota kuin haluat, kopioilla on sama ulkoasu ja ominaisuudet kuin ensimmäisellä painikkeella.

1. Valitse painike-työkalun oikealla puolella oleva nuoli työkalupalkissa.
2. Valitse **Sanan ennustus**.
3. Siirrä osoitin viesti-ikkunan alle tai viereen alueelle, johon haluat asettaa ensimmäisen painikkeen. (Sinun ei tarvitse olla tarkka - voit siirtää painiketta myöhemmin.)
4. Pidä hiiren painiketta alhaalla ja vedä vinosti. (Neliön muotoisen painikkeen piirtämiseksi pidä vetäessä painettuna **Shift** -painiketta.)
5. Vapauta hiiren painike kun sanan ennustus on halutun kokoinen ja muotoinen.



Luotuasi ensimmäisen sanan ennustus -painikkeen ja asetettuasi sen ominaisuudet, käytä levitystyökalua luodaksesi painikkeen identtiset kopiot.

7.5.2 Sanan ennustus -painikkeen ominaisuudet

Saadaksesi tietoja liittyen muihin sanan ennustus -painikkeen ominaisuuksiin, ks. luku 3.5 *Ominaisuudet-paneeli*.

7.6 Kohdepainikkeet

Kohdepainike on ryhmäpainike, jossa on *On kohde* -ominaisuus esiasetettuna. Kohdepainikkeet sallivat käyttäjän siirtää painikkeeseen muita sivun objekteja esikatselu- ja toistotiloissa. Voit esim. suunnitella aktiviteetin, jossa käyttäjä yhdistää muodot tai värit vetämällä tietyn muotoisia tai värisiä objekteja ryhmäpainikkeelle. Voit halutessasi ohjelmoida toimintoja käyttämällä ryhmäpainikkeen toistamaan äänen tai puhutun tekstin, kun käyttäjä siirtää objektin painikkeelle (*trumpetti* - "Se on neliö, hyvin tehty!" tai "Pahoittelut, yritä uudelleen.")

7.6.1 Piirrä kohdepainike

1. Valitse painikkeen pudotusvalikko työkalupalkissa.
2. Valitse  **Kohde**.
3. Piirrä viesti-ikkuna sivulle mihin tahansa kohtaan.
Katso osa 6 *Piirrä ja järjestele sivun objekteja*.
4. Käytä valintoja **Painikkeen ominaisuudet**-paneelissa mukauttaaksesi kohdepainiketta.

7.6.2 Kohdepainikkeen ominaisuudet

Tiedot koskien muita kohdepainikkeen ominaisuuksia, ks. luku 3.5 *Ominaisuudet-paneeli*.

7.7 Vapaamuotoiset painikkeet

7.7.1 Piirrä vapaamuotoinen painike

1. Valitse painikkeen pudotusvalikko työkalupalkissa.



2. Valitse **Vapaamuotoinen painike**.

3. Piirrä haluttu vapaamuotoinen painike sivulle:

- Piirtääksesi vapaamuotoisen painikkeen: Napsauta ja vedä halutulla tavalla luodaksesi painikkeen muodon. Vapauta hiiripainike viimeistelläkseen painikkeen. Painikkeen muoto suljetaan automaattisesti suoralla viivalla ensimmäisen ja viimeisen piirtopisteen välillä.
- Monikulmaisen painikkeen piirto: Pidä alhaalla **Ctrl**-painiketta ja napsauta asettaaksesi painikkeen kulman. Jatka **Ctrl**-painikkeen alhaalla pitoa ja napsauta uudelleen asettaaksesi monikulmion muut kulmat. Vapauta **Ctrl**-painike kun monikulma on halutussa muodossa.
- Piirtääksesi vapaamuotoisen painikkeen, jossa on sekä suoria että vapaamuotoisia sivuja: Pidä **Ctrl**-painike painettuna, napsauta ja vedä piirtääksesi ensimmäisen monikulman suoran sivun. Jatka **Ctrl**-painikkeen pitämistä alhaalla ja napsauta uudelleen asettaaksesi monikulmion muut kulmat (haluttaessa). Vapauta **Ctrl**-painike ja vedä ympäri viimeistelläkseen painikkeen vapaamuotoisen osuuden. Vapauta hiiripainike, kun painike on halutun muotoinen.

7.7.2 Vapaamuotoisen painikkeen ominaisuudet

Tiedot koskien vapaamuotoisen painikkeen ominaisuuksia, ks. luku 3.5 *Ominaisuudet-paneeli*.

7.8 Aktiiviset alueet

Käytä Hotspot-työkalua painikkeen pudotusvalikossa luodaksesi suorakulmaisen "yhteyspisteen". Yhteyspisteellä voi olla nimettyjä toimintoja, mutta se on näkymätön esikatselu- ja toistotiloissa. Sillä ei ole ääriivivoja, väriä, symbolia tai muita näkyviä ominaisuuksia.

Yhteyspisteet asetetaan sivulla yleensä kuvien tai näkymien ylle. Yhteyspiste voidaan tällöin ohjelmoida niin että kun se valitaan, suoritetaan toiminto (esim., ääni tai puhuttu viesti toistetaan tai sivu avautuu).

7.8.1 Piirrä suorakulmaisia hotspotteja

1. Valitse painike-työkalun oikealla puolella oleva nuoli työkalupalkissa ja sitten **Hotspot**.
2. Napsauta ja vedä viistoon työtilassa. (Piirtääksesi neliön muotoisen hotspotin, pidä alhaalla **Shift**-painiketta vedon aikana.
3. Vapauta hiiren painike, kun uusi yhteyspiste on halutun kokoinen ja muotoinen.

7.8.2 Piirrä vapaamuotoisia hotspotteja

1. Valitse painike-työkalun oikealla puolella oleva nuoli työkalupalkissa, valitse **Vapaamuotoinen hotspot**.
2. Kun olet työtilassa, napsauta, pidä hiiren painike painettuna ja vedä luodaksesi haluamasi muotoisen hotspotin.
3. Vapauta hiiren painike viimeistelläkseen hotspotin muodon automaattisesti suoralla viivalla osoittimen sijainnin ja piirron alkupisteen välillä.

7.8.3 Hotspotin ominaisuudet

Tiedot koskien muita yhteyspisteen ominaisuuksia, ks. osa 3.5 *Ominaisuudet-paneeli*.

7.9 Painikkeen muodot

Standardi, ryhmä, symbolointi, ja sanan ennustus -painikkeet voidaan luoda useissa eri muodoissa. On kaksi tapaa luoda erilaisia painikemuotoja: muototyökalu työkalupalkissa ja muodon asetuspainike ominaisuudet-paneelissa.

7.9.1 Muotojen työkalu



1. Valitse muototyökalu työkalupalkissa.
2. Valitse muoto
3. Piirrä viesti-ikkuna mihin kohtaan tahansa sivulle.
Katso osa 6 *Piirrä ja järjestele sivun objekteja*.
4. Käytä ohjaimia **painikkeen ominaisuus**paneelissa mukauttaaksesi painikkeen.



Painikkeen oletustyyppi on standardi. Voit vaihtaa painikkeen tyyppin ryhmäksi, symbolikuvitukseen tai sanan ennusteksi käyttämällä Tyyppi-valikkoa Ominaisuudet-paneelissa.

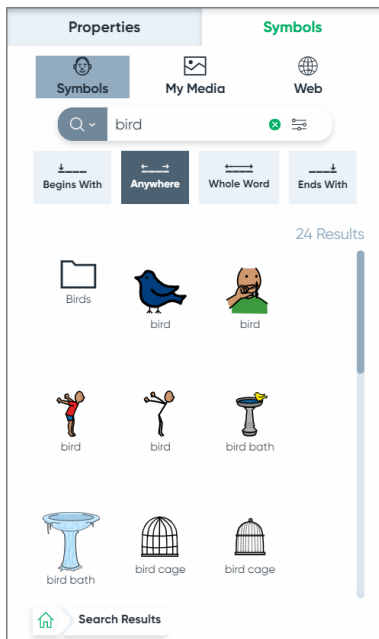
7.9.2 Muotojen asetus — Painikkeen ominaisuudet

1. Piirrä tai valitse perus-, ryhmä-, symbolikuvitus- tai sanan ennustus -painike.
2. Selaa Ominaisuudet-paneelissa alas Tyyli-osaan.
3. Valitse muotovalikko ja valitse muoto.

8 Symbolit

SmartSymit ovat symboli-/merkitäpareja, jotka käyttäytyvät yksittäisenä objektina. Voit asettaa SmartSymin suoraan sivulle, objektille sivulla, tai käyttää SmartSymiä sivun taustana. SmartSymeille voidaan asettaa myös toimintoja.

8.1 Symbolien selailu



Kuva 8.1 Haku sanalle “lintu” näyttää luokkakansion ja yksittäiset symbolitulokset.

Voit löytää symbolit joko *Symbolit*-paneelissa tai *Lisää symboli* -ikkunassa.

Selaa *Symbolit*-paneelissa:

1. Valitse **Symbolit**-välilehti näytön oikeassa reunassa.

Selaa *Lisää symboli* -ikkunaan.

1. Valitse sivu tai objekti, joka voi sisältää symbolin (peruspainike, ryhmäpainike, jne.).
2. Ominaisuudet-paneelissa, valitse **Lisää symboli**. Lisää symboli -ikkuna avautuu.



Voit avata Lisää symboli -ikkunan myös “muokkaamalla sijainnissa”, valitse tai luo tyhjä painike, kirjoita sana ja paina sitten Enter-näppäintä näppäimistölläsi. Lisää symboli -ikkuna avautuu ja näyttää tekstiin liittyvät symbolit.

8.1.1 Symbolien hakuasetukset

Symbolien hakutyypit

1. Symbolit-paneelissa, valitse  **Hakutyypit**.
2. Valitse vaihtoehto:

- **Normaali** — hakee tarkalleen hakukenttään kirjoittamasi hakusanan mukaan.
- **Riimipari** — etsi sanoja, jotka ovat hakusanasi riimipareja.
- **Kuvio** — hae sanoja, joissa on tietynlainen konsonantti-vokaalikuvio (KVK, KVKK tai KVKK).

- **Kuulostaa** — hae äänteiden perusteella. Kirjoita haku (esim. peli), valitse sitten mitkä hakusanan äänteet sisällytetään hakuun (esim. p,l,e).

Symbolien hakusuodattimet



1. Valitse Symbolit-paneelissa **Suodattimet**.
2. Valitse **Symbolin väri**-valikko valitaksesi haetaanko värillisiä vai mustavalkoisia symboleja.
3. Valitse **hakukielen** valikko asettaaksesi kielen, jota haluat käyttää symbolien hakuun.
4. Valitse **Suodata** käyttääksesi valitsemiasi suodattimia.



Valitse **Tyhjennä kaikki suodattimet** palauttaaksesi oletussuodatinasetukset.

Symbolien haun mukauttimet

- **Alkaa** — palauttaa vain tulokset, jotka alkavat hakutermillä. Esim., hakusanan "koira" palauttamiin tuloksiin sisältyy "koirat" ja "koirankoppi", mutta ei "opaskoira."
- **Missä vain** — palauttaa tulokset, jotka sisältävät hakutermiä missä vain tekstin osassa. Esim., kysely "koira" palauttaa tulokset, joihin sisältyy "villakoira", ja "koiraharja."
- **Koko sana** — palauttaa vain tarkat hakusanan osumat. Esim. kysely "koira" palauttaa vain symbolit tarkalla hakutekstillä, "koira", mutta ei "koirat" tai "koirankoppi."
- **Päättyy** — palauttaa vain tulokset, jotka ovat kyselyn loppuosassa. Esim. kysely "koira" palauttaa vain symbolit tarkalla hakutekstillä, "koira", mutta ei "koirat" tai "koirankoppi."

8.2 Symbolin ominaisuudet

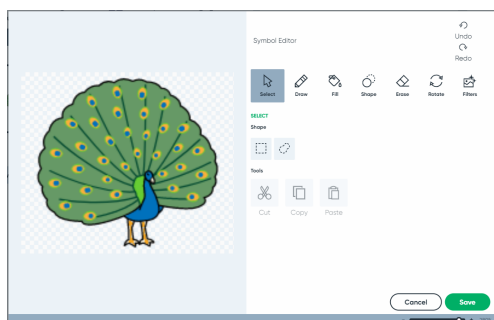
- **Säilytä kuvasuhde** — Tämän ollessa valittuna symboli säilyttää alkuperäiset mittasuhteensa, kun sen kokoa muutetaan.
- **Valinnan tyyppi** — Valitse symbolin valittavissa oleva alue.
 - *Ei ole* — Symboli ei ole valittavissa esikatselu- ja toistotiloissa.
 - *Suorakulmio* — Napsauta minne vain symbolin ympärillä olevassa suorakulmiossa valitaksesi sen esikatselu- ja toistotiloissa.
 - *Sisältö* — Käyttäjän tulee napsauttaa symbolia tai merkintätekstiä symbolin valitsemiseksi esikatselu- ja toistotiloissa.

Tiedot koskien muita symbolin ominaisuuksia, ks. luku 3.5 *Ominaisuudet-paneeli*.

8.3 Muokkaa symboleita

Boardmaker 7 Editorissa voit käyttää symbolieditoria mukauttaaksesi minkä tahansa symbolin vastaamaan tarpeitasi ja mieltymyksiäsi.

1. Napsauta hiiren oikealla painikkeella symbolia, jota haluat mukauttaa, valitse sitten **Muokkaa symbolieditorissa**. Näyttöön tulee symbolieditori-ikkuna.





Symbolieditoriin on pääsy myös Ominaisuudet-paneelistä. Valitse symboli sivulla ja sitten Muokkaa symbolia Ominaisuudet-paneelissa.

2. Käytä työkaluja Symbolieditorin työkalupalkissa symbolin mukauttamiseksi.
3. Valitse **Tallenna** käyttääksesi tekemiäsi muutoksia symbolissa tai Peruuta hylätäksesi muutokset.



Symbolieditorissa symboliin tehtyjä muutoksia sovelletaan vain kyseiseen symbolin esiintymään.

Taulukko 8.1 Symbolieditorin työkalut

Työkalu	Kuvaus
 Valitse	Valitse jokin alue symbolista.  Käytä muotovaihtoehtoja valittavan alueen muodon määrittämiseen.  Käytä Leikkaa-työkalua valitun alueen poistamiseen symbolista ja tallentamiseen leikepöydälle. Käytä Kopioi-työkalua kopioidaksesi valitun alueen leikepöydälle. Valitse Liitä leikepöydältä liittämiseksi.
 Piirrä	Piirrä vapaamuotoinen viiva symboliin. Käytä siveltimen ja värin vaihtoehtoja viivan leveyden ja värin mukauttamiseen.
 Täyttö	Valitse väri symbolissa ja kaikki samanväriset pikselit (rajatulla alueella) täytetään uudella värillä. Valitse Väri määrittääksesi käytettävän uuden värin. Täyttääksesi jokaisen samanvärisen pikselin symbolissa (välittämättä aluerajoista), valitse Täytä kaikki -valintaruutu.
 Muoto	Piirrä muoto. Käytä Muoto-työkalupaneelia valitaksesi tietyn muodon ja valitse Väri valitaksesi värin.
 Pyyhi	Valitse pyyhekumityökalu poistaaksesi jonkin osan symbolista. Käytä sivellinvaihtoehtoja pyyhekumin koon ja muodon valitsemiseen.
 Kierrä	Vaihda symbolin suuntaus. Käännä vaaka- tai pystysuunnassa tai kierrä vasemmalle tai oikealla.
 Suodattimet	Lisää värisuodattimet symboliin: Käänteinen, harmaa, seepia ja mustavalkoinen. Useita suodattimia voidaan käyttää samalle kuvalle.

Työkalu	Kuvaus
---------	--------



Kumoa viimeisin symbolin muutos. Kumoushistoria pyyhkiytyy valitessasi Tallenna tai Peruuta.

Peruuta



Tee uudelleen viimeinen kumottu toimenpide. Tee uudelleen -historia pyyhkiytyy valitessasi Tallenna tai Peruuta.

Tee uudelleen



Käytä asteikkoliu'utinta symbolieditori-ikkunan oikeassa alakulmassa kohdentaaksesi symboliin.

9 Merkintätekstit

Käytä merkintätekstityökalua asettaaksesi tekstin mihin tahansa sivun kohtaan. Voit käyttää tekstiä sivun tai objektin otsikon asettamiseen, ohjeiden antamiseen tai kuvauksen tai tarinan kirjoittamiseen. Voit määrittää tekstille toimintoja, symbolikuvittaa merkintätekstin ja paljon muuta!



Jos asetat merkintätekstin minkä tahansa tyyppiselle painikkeelle, teksti säilyttää ominaisuutensa; se ei tule osaksi painiketta.

9.1 Piirrä merkintä

1. Valitse **A Merkintätekstityökalu** työkalupalkissa.
2. Piirrä tekstikehys sivulle.
Lisätietoja on luvussa 6 *Piirrä ja järjestele sivun objekteja, sivu 29*.
3. Kirjoita haluamasi merkintäteksti.
4. Käytä valintoja merkintätekstin Ominaisuudet-paneelissa määrittääksesi merkinnän ominaisuudet.

9.2 Merkintätekstin ominaisuudet

- **Symbolikuvitustila** — Valitse kuvitetaanko merkinnän sanat symbolein.
 - *Pois päältä* — Älä symbolikuvita sanoja merkinnässä.
 - *Päällä* — Symbolikuvita sanat merkinnässä.
 - *Alistainen* — Noudata ylemmän tason objektin symbolikuvituksen asetuksia.
- **Automaattinen kasvu** — Valitse kuinka merkintäteksti sovittautuu tarran kehikolle.
 - *Ei mitään* — Tekstikehys ei laajene automaattisesti merkintätekstin mukaan. Merkintäteksti, joka ei sovi kehykseen, leikkautuu.



Jos automaattinen kasvu on asetettu tilaan *Ei mitään*, mitään visuaalista ilmoitusta ei anneta, mikäli teksti ei sovi kehykseen ja leikkautuu siksi näkyvistä.

- *Leveys* — Kehys kasvaa leveämmäksi merkintätekstin mukana.
- *Korkeus* — Kehys kasvaa korkeammaksi merkintätekstin mukana.
- *Molemmat* — Kehys kasvaa leveämmäksi ja korkeammaksi merkintätekstin mukana.

Valinnan tyyppi — Valitse valittava alue merkintää varten.

- *Ei ole* — Merkintä ei ole valittavissa esikatselu- ja toistotiloissa.
- *Suorakulmio* — Napsauta minne vain merkinnän kehyksessä valitaksesi sen esikatselu- ja toistotiloissa.
- *Sisältö* — käyttäjän tulee napsauttaa merkintätekstiä valitakseen merkinnän esikatselu- ja toistotiloissa.

Tiedot koskien muita merkinnän ominaisuuksia, ks. luku 3.5 *Ominaisuudet-paneeli*.

10 Viivat

Viivatyökalu mahdollistaa suorien viivojen piirtämisen vapaalla kädellä.

1. Valitse  **Viivatyökalu** työkalupalkissa.
2. Napsauta hiirellä, pidä painike painettuna piirtääksesi viivan.



Viiva, joka on piirretty alkamaan painikkeelta, leikkautuu painikkeen rajalla.

3. Käytä Ominaisuudet-paneelin valintoja viivan muokkaamiseksi.

10.1 Viivan ominaisuudet

Tiedot koskien muita viivan ominaisuuksia, ks. osa 3.5 *Ominaisuudet-paneeli*.

11 Edistyneet objektit

11.1 Viesti-ikkunat

Viesti-ikkunoita käytetään pääsääntöisesti tekstin näyttämistä tai kirjoittamista varten. Painikkeita tai muita objekteja voidaan ohjelmoida toiminnoilla, jotka lähettävät tekstiä, symboleja ja äänitiedostoja viesti-ikkunaan tai ohjaamaan sen käyttäytymistä.

11.1.1 Piirrä viesti-ikkuna

1. Valitse  **Edistyneet** -työkalu työkalupalkissa.
2. Valitse  **Viesti-ikkuna**.
3. Piirrä viesti-ikkuna sivulle mihin kohtaan tahansa.



Voit piirtää sivulle useamman kuin yhden viesti-ikkunan.

4. Valitse Viesti-ikkuna. Viesti-ikkunan ominaisuudet-paneeli avautuu.
5. Käytä ohjaimia Viesti-ikkunan Ominaisuudet-paneelissa määrittääksesi Viesti-ikkunan.

11.1.2 Viesti-ikkunan ominaisuudet

- **Symbolikuvitus**tila — Valitse näytetäänkö viesti-ikkunassa sanoihin liittyvät symbolit.
 - *Pois päältä* — älä näytä sanoja vastaavat symbolit Viesti-ikkunassa.
 - *Päällä* — näyttää symbolit sanoilla Viesti-ikkunassa.
 - *Alistainen* — käyttäjän asetuksissa määritettyjä symbolikuvituksen asetuksia. Ks. luvut 16 *Käyttäjän asetukset* **Viesti-ikkunan oletusasetukset**.
- **Tallenna toistotilassa** — Tämän ollessa valittuna viesti-ikkunan sisällöt tallennetaan Boardmakerin sulkeutuessa. Seuraavan kerran, kun aktiviteetti avataan, Viesti-ikkunan sisällöt palautetaan automaattisesti.
- **Vastetyyppi** — Määritä viesti-ikkunan käyttäytyminen sen tullessa valituksi:
 - *Puhu* — valitun viesti-ikkunan teksti puhutaan.
 - *Liikuta osoitinta* — aseta osoitin valittuun kohtaan tekstissä.
 - *Puhu sana* — valittu sana puhutaan.
 - *Näytä symboli* — näytä symboli nykyistä valittua sanaa varten.
- **Vieritystila** — Määritä kuinka Viesti-ikkuna vierittää tekstiä:
 - *Rivi riviltä* — Vieritä Viesti-ikkunan tekstiä yksi rivi kerrallaan.
 - *Sivu* — Vieritä Viesti-ikkunan tekstiä sivu kerrallaan.
- **Muokkaustila(t)** — Valitse, mitkä ohjelmistotila(t) sallivat tekstin syötön Viesti-ikkunaan.
- **Tavaustila** — Aseta viesti-ikkunan oikeinkirjoituksen tarkistuksen valinnat:
 - *Ei mitään* — oikeinkirjoituksen tarkistus on poistettu käytöstä.
 - *Näytä* — väärin kirjoitetut sanat alleviivataan punaisella.
 - *Näytä ja ehdota* — alleviivaa väärin tavatut sanat ja näytä ehdotetut korvaavuudet. (Napsauta väärin kirjoitettua sanaa suunnittelutilassa hiiren painikkeella nähdäksesi sanaehdotuksia.)
- **Näppäimistön aie** — Käytä erityistä näytöllä näkyvää näppäimistöä syöttäessäsi tekstiä viesti-ikkunaan.
 - *Teksti*
 - *Rikastettu teksti*
 - *Number*
 - *Internet*
 - *Puhelin*
 - *Pvm.aika*

- *Ei ole* — Käytä standardia näppäimistöä.

Saadaksesi tietoja liittyen muihin Viesti-ikkunan ominaisuuksiin, ks. luku 3.5 *Ominaisuudet-paneeli*.

11.2 Videot

Videon lisääminen sivulle voi tehdä aktiviteeteistasi osallistavampia oppilaillesi.

11.2.1 Luo Video-objekti

1. Valitse  **Lisäasetukset** -työkalu työkalupalkissa.
2. Valitse  **Video**.
3. Käytä **Videotyökalua** piirtääksesi video-objektin minne vain sivulla.
Lisätietoja on luvussa 6 *Piirrä ja järjestele sivun objekteja*, sivu 29



Kuva 11.1 Video-objekti

4. Valitse video-objektin. *Videon* Ominaisuudet-paneeli avautuu.
5. Valitse Ominaisuudet-paneelissa **Selaa**.
6. Valitse videotiedosto, jonka haluat toistaa videokohteessa ja valitse sitten **Avaa**.
7. Käytä ohjaimia *Videon* Ominaisuudet-paneelissa määrittääksesi videon ominaisuudet.

11.2.2 Videon ominaisuudet

- **Kosketusvideo** — Kun käytössä, käyttäjä voi valita videon toistotilassa valitsemalla sen toistamiseksi tai pysäyttämiseksi. Käytöstä poistettuna, video tulee käynnistää tai pysäyttää toisen, asianmukaisella toiminnolla ohjelmoidun objektin toimesta.
- **Toista video** — Kun käytössä, video toistuu, kunnes se pysäytetään toiminnolla tai sivu suljetaan.
- **Näytä ohjaimet** — Kun käytössä, videon toiston ohjaimet ovat näkyvillä videon alla.

Tiedot koskien muita Videon ominaisuuksia, ks. osa 3.5 *Ominaisuudet-paneeli*.

11.3 Ryhmäruudut

Ryhmäruudut toimivat säiliönä painikkeiden ryhmille, valintaruuduille, radiopainikkeille tai muille kohteille. Objektit ryhmäruudussa - joko ruutuun piirretyt tai siihen siirretyt - säilyttävät yksilölliset ominaisuutensa, mutta siirtyvät yksikkönä ryhmäruutua siirrettäessä. Ryhmäruudut voidaan määrittää kohteiksi ja muut objektit voidaan siirtää niihin, mikä mahdollistaa haastavien vuorovaikutteisten aktiviteettien luomisen.

Yksi ensisijaisista ryhmäruutujen käyttötavoista on askellusryhmien luominen: painikkeiden (tai muiden objektien) kokoelma voidaan ryhmittää yhteen ryhmäruudussa. Käyttäjän valitessa ryhmäruudun askellustapa käy läpi kaikki ryhmäruudussa olevat objektit määrittämässäsi askellusjärjestyksessä.

11.3.1 Ryhmäruudun ominaisuudet

Tiedot koskien muita ryhmäruudun ominaisuuksia, ks. luku 3.5 *Ominaisuudet-paneeli*.

11.4 Valintaruudut ja radiopainikkeet

Voit käyttää radiopainikkeita ja valintaruutuja luodaksesi tarkistuslistoja, kysymys- ja vastausaktiviteetteja, yksinkertaisia lomakkeita, ja paljon muuta. Oletuksena, kukin radiopainike tai valintaruutu sisältää kehikon, jossa symboli tulee näkyviin sen ollessa valittuna. Radiopainikkeet ja merkintäruudut piirretään tarkalleen samalla tavalla ja jakavat samat ominaisuudet. Pääasiallinen erotus niiden välillä on, että jokaisessa radiopainikkeiden ryhmässä, vain yksi valinta sallitaan. Tämä tarkoittaa, että aina, kun radiopainike valitaan yhdessä ryhmässä (ryhmäpainikkeessa tai ryhmäruudussa tai sivulla) muut radiopainikkeet kääntyvät merkitsemättömään tilaan. Radiopainikkeet ovat usein hyödyllisiä yksinkertaisissa "kyllä/ei"-kysymyksissä tai aktiviteeteissa, joissa on vain yksi oikea vastaus (erityisesti monivalinta-aktiviteetit).

Kukin valintaruutu käsitellään yksilöllisesti, eikä se vaikuta muihin valintaruutuihin. Valintaruutuja käytetään, kun useat valinnat ovat sallittuja, kuten luetteloissa.

11.4.1 Valintaruudun ja radiopainikkeen ominaisuudet

- **Tyyppi** — Valitse *valintaruutu* tai *Radiopainike*.
- **Merkitty-symboli** — Valitse symboli, joka tulee näkyviin valintaruudun tai radiopainikkeen sisäpuolella, sen ollessa merkittynä.
- **Merkitsemätön symboli** — Valitse symboli, joka on näkyvillä valintaruudun radiopainikkeen sisäpuolella sen ollessa merkitsemätön.
- **Käynnistys merkitty** — Kun käytössä, valintaruutu tai radiopainike on merkitty aktiviteetin käynnistytessä.
- **Ylläpidä aspektia** — Kun käytössä, valintaruutu tai radiopainike säilyttää alkuperäisen kuvasuhteensa sen koon tullessa määritetyksi uudelleen.
- **Näytä kehys** — Kun käytössä, ääriviiva valintaruudun tai radiopainikkeen (ei tekstin) ympärillä on näkyvillä.

Tiedot koskien muita valintaruudun ja radiopainikkeen ominaisuuksia, ks. osa 3.5 *Ominaisuudet-paneeli*.

11.5 Tekstiruudut

Tekstiruudut vastaavat viesti-ikkunoita sen osalta, että ne näyttävät tekstiviestit, jotka ovat syötettyjä näppäimistösyötteenä esikatselu- ja toistotiloissa. Ne kuitenkin eroavat viesti-ikkunoista siinä, että tekstiruutuja käytetään lyhyitä tekstikirjauksia varten, vain yhtä sanaa tai tekstiriviä varten. Tekstiruudut eroavat viesti-ikkunoista myös siinä, että näillä ei ole symbolikuvasominaisuuksia.

11.5.1 Tekstiruudun ominaisuudet

- **On salasana** — Kun käytössä, tekstiruutu toimii salasanakenttänä.
- **Näppäimistön aie** — Käytä erityistä näytöllä näkyvää näppäimistöä syöttäessäsi tekstiä viesti-ikkunaan.
 - *Teksti*
 - *Rikastettu teksti*
 - *Number*
 - *Internet*
 - *Puhelin*
 - *Pvm.aika*
 - *Ei ole* — Käytä standardia näppäimistöä.

Saadaksesi tietoja liittyen muihin tekstiruudun ominaisuuksiin, ks. osa 3.5 *Ominaisuudet-paneeli*.

11.6 Tabulaattorin ohjausobjektit

Käytä tabulaattorin ohjaustyökalua luodaksesi uuden tabulaattorin ohjauksen sivulla. Tabulaattorin ohjaimet ovat hyvin samanlaisia kansion välilehtien kanssa ja mahdollistavat sinun luovan useita kerroksia. Voit asettaa objektit, kuten symbolit, painikkeet tai merkinnät, välilehtipaneeliin kutakin välilehteä varten välilehtien hallinnassa ja voit valita ainutlaatuisen, tyylin kutakin välilehteä varten ja kullakin välilehdellä voi olla erilainen asettelu, merkintä, symboli ja äänivihje.

11.6.1 Tabulaattorin ohjaimen ominaisuudet

- **Lisää välilehti** — Luo uusi välilehti tabulaattorin ohjaimella.
- **Poista välilehti** — Poista nykyisin valittu välilehti tabulaattorin ohjaimella. Kaikkina aikoina tabulaattorin ohjaimella on oltava ainakin yksi välilehti, joten viimeinen (ainoa) välilehti ei voi tulla poistetuksi.
- **Välilehden leveys** — Aseta tabulaattorien leveys (pikseleissä) tabulaattorin ohjaimella.
- **Välilehden korkeus** — Aseta välilehtien korkeus (pikseleissä) tabulaattorin ohjaimella.

Saadaksesi tietoja liittyen muihin tabulaattorin ohjaimen ominaisuuksiin, ks. osa 3.5 *Ominaisuudet-paneeli*.

11.7 Skannausjärjestys

Askelluksen ollessa valittu käyttötapa ohjelmisto noudattaa oletuksena Rivi/sarake-askellusjärjestystä. Objektit sivulla skannataan riveittäin, vasemmalta oikealle ja sitten ylhäältä alas. Jos haluaisit skannata objektit tietyssä järjestyksessä sivulla, käytä skannausjärjestyksen työkalua määrittääksesi järjestyksen, jolla objektit skannataan.

- 
1. Valitse **Lisäasetukset** -työkalu työkalupalkissa.
 2. Valitse **Skannaa**.
 3. Napsauta sivun objekteja järjestyksessä, jossa haluaisit niiden tulevan skannauksia.

12 Luo PDF (Tulosta)

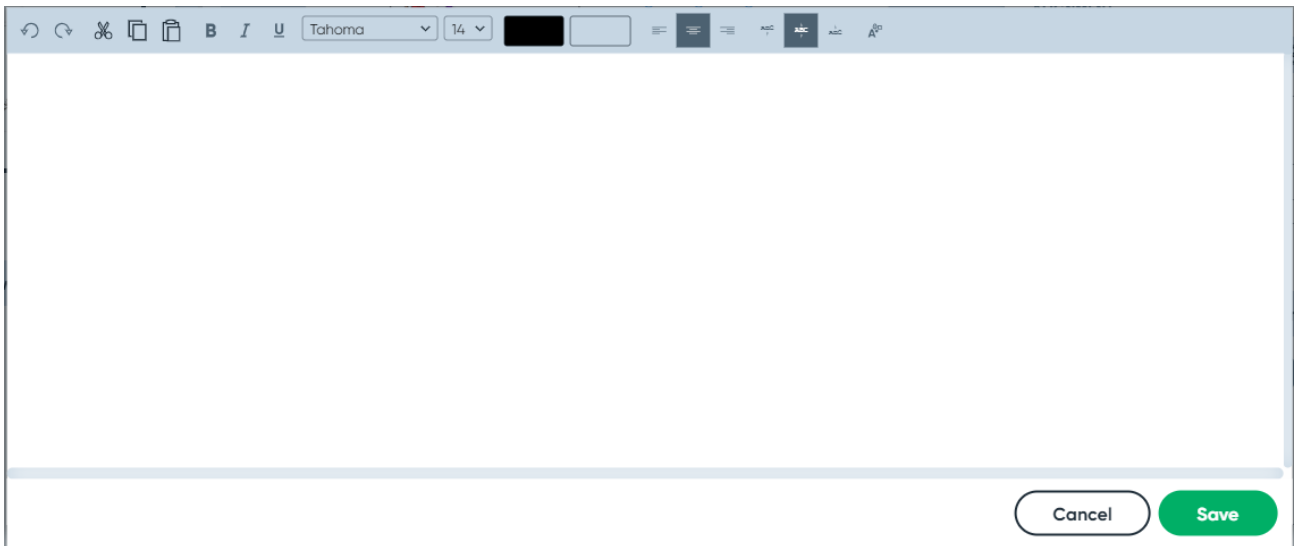
1. Valitse **Luo PDF** työkalupalkissa. Luo PDF-dialogi avautuu.
2. Käytä asetuksia mukauttaaksesi PDF:n luonnin. Jos haluat tarkastella PDF-tulostettasi välittömästi, ota käyttöön **Avaa luonnin jälkeen**.
3. Valitse **Luo**. Tiedostoselain avautuu.
4. Siirry hakemistoon, jonne haluat tallentaa PDF-tulosteasi, valitse sitten **Valitse**. Aktiviteettisi PDF-tiedosto on luotu.



Mikäli haluat tulostaa aktiviteettisi paperille, avaa PDF-tiedosto PDF-katseluohjelmassa, kuten Adobe Acrobat ja käytä Tulostustoimintoa PDF-katseluohjelmassa lähettääksesi aktiviteetin tulostimeen.

13 Muotoillun tekstin editori

Käytä *Muotoillun tekstin editoria* lisätäksesi erityisiä tekstin formaatteja, jotka asetat objektille. Avataksesi *Muotoillun tekstin editorin* , valitse **Muokkaa tekstiä** -painikkeen *Sisällön* ominaisuudet -ryhmässä objektia varten, joka voi sisältää tekstiä.



Kuva 13.1 Muotoillun tekstin editori

14 Toiminnot

Toiminnot ovat hyvin yksinkertaisia komentoja, jotka tekevät näyttösi aktiviteetit vuorovaikutteisiksi. On helppoa ohjelmoida objekti sisällössä Boardmaker 7 Editor toimenpiteitä käyttämällä. Lisää vain yksi tai useampia toimenpiteitä objektiin käyttämällä *Toimenpide-editoria*.



Jos koet toimenpide-editorissa työskentelyn hankalaksi, muista, että vuorovaikutteiset mallipohjat ovat esiohjelmoituja sinua varten!

14.1 Lisää toimenpiteitä objektiin

1. Valitse objekti (tai varsinainen sivu), jolle haluat lisätä toimenpiteitä. Ominaisuuksien paneeli kyseistä objektia varten avautuu.
2. Valitse **Toimenpiteet**-painike ominaisuuspaneelin lisäasetusten osassa. *Toimenpide-editori* avautuu, tuoden esiin toimenpiteitä, jotka ovat tällä hetkellä liitettyjä objektiin.



3. Valitse **+Lisää toiminto**. Voit:
 - Hakea toimenpidettä. Katso osa *14.4 Toimenpiteiden haku*.
 - Selaa käyttämällä toimenpiteiden kategorialuetteloa. Katso osa *14.3 Toimenpidekategoriat*.

Valitse toimenpide määrittääksesi sen kohteelle.



Jos toimenpide, jonka olet valinnut vaatii lisätietoja, esim., avattavan sivun nimen tai äänen toistettavaksi, valikko tai valintaikkuna avautuu. Sinun tulee valita tai syöttää vaaditut tiedot toimenpiteen päätökseen viemiseksi.

4. Valitse **Tallenna ja sulje**.

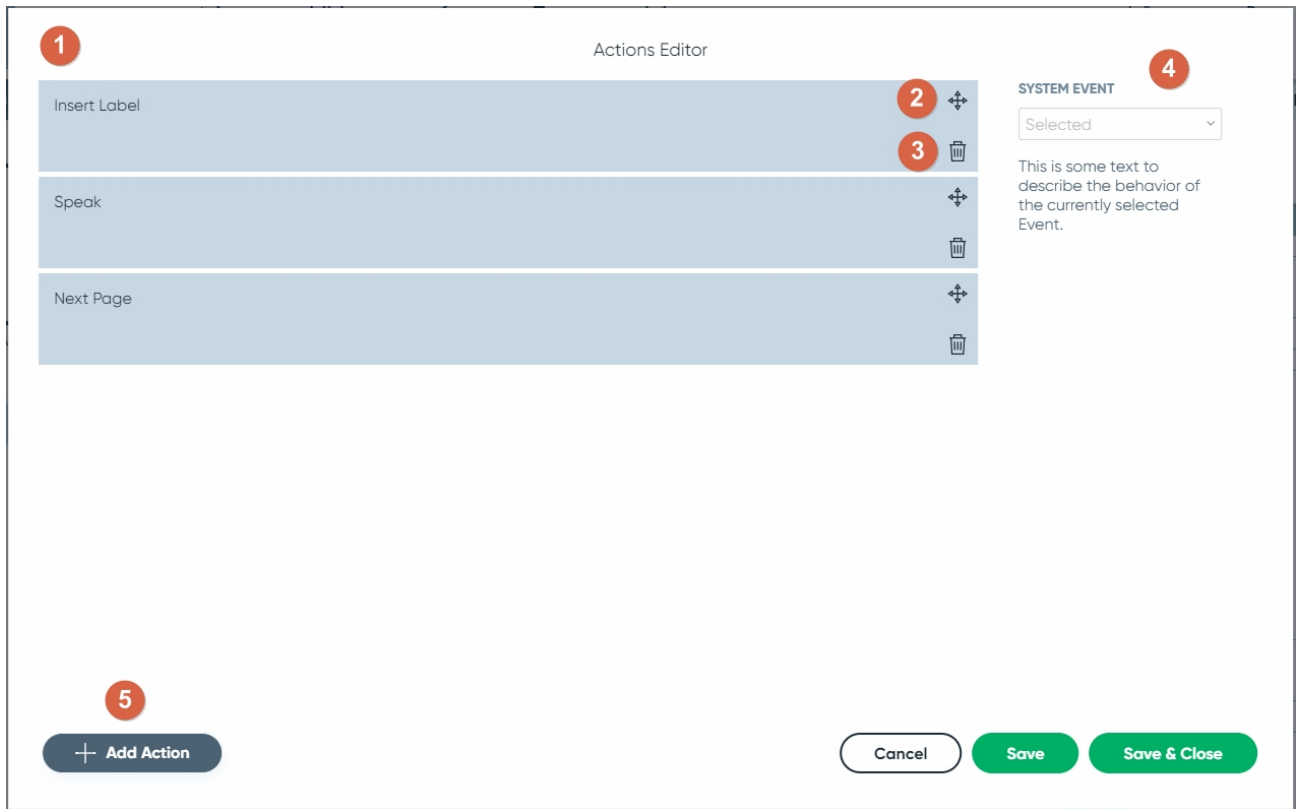
14.2 Toimenpide-editori

Käytä *Toimenpide-editoria* määrittääksesi toimenpiteitä objektiin tai sivulle tai muokataksesi jo määritettyjä toimenpiteitä.

Siirtyminen *Toimenpide-editoriin*:

- Valitse **Toimenpiteet**-painike minkä tahansa ohjelmoitavan objektin ominaisuuspaneelissa *tai*

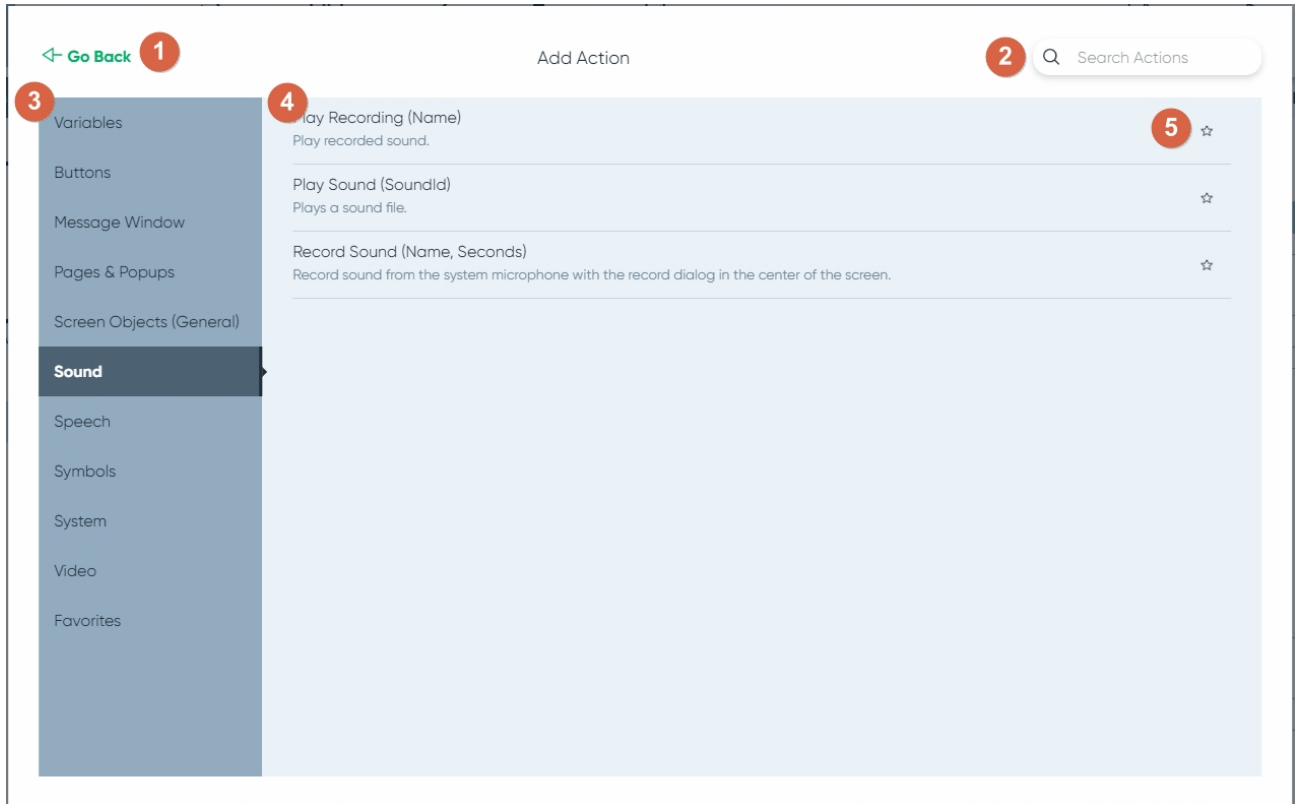
- Kaksoisnapsauta suoraan objektiin.



Kuva 14.1 Toimintoeditori

	Nimi	Kuvaus
1	Määritettyjen toimenpiteiden luettelo	Näytä kaikki nykyiselle objektille määritetyt toimenpiteet. (Toimenpiteet suoritetaan järjestyksessä, jossa ne ovat luetteloituina.)
2	Siirrä	Napsauta ja vedä siirtääksesi toimenpidettä luettelossa ylös- tai alaspäin.
3	Poista	Poista toimenpide kohteesta.

	Nimi	Kuvaus
4	Järjestelmätapahtuma	Järjestelmätapahtuma on tapahtuma, joka laukaisee määrättyjen käytettävien toimenpiteiden käynnistymisen. Valitse tapahtuma, johon haluat lisätä toimenpiteitä (kuten "Valittu" tai "PageOpen"). Sinulla voi olla useita eri tapahtumatyyppejä, kukin eri toiminnolla, objektia varten.
5	Lisää toimenpide	Avaa Lisää toimenpide -ikkuna hakeaksesi tai selataksesi objektiin lisättäviä toimenpiteitä.



Kuva 14.2 Lisää toimenpide

	Nimi	Kuvaus
1	Palaa	Palaa Toimenpide-editoriin.
2	Hakuruutu	Syötä hakuperusteesi. Paina Enter-näppäintä näppäimistössä suorittaaksesi hakusi.
3	Kategorialuettelo	Toimenpidekategorioiden luettelo kategoriaryhmittäin lajiteltuna.
4	Toiminnot	Toimenpiteet nykyisessä valitussa kategoriassa. Valitse toimenpide määrittääksesi sen kohteelle.
5	Suosikki	Valitse tähti minkä tahansa toimenpiteen viereltä lisätäksesi sen Suosikit-kategoriaan.

14.3 Toimenpidekategoriat

Voit selata toimenpiteitä käyttämällä luokitusluetteloa *Lisää toimenpide* -ikkunan vasemmalla puolella.

Valitse toimenpideluokka tarkastellaksesi kaikkia toimenpiteitä kyseisessä luokassa - mukaan lukien kunkin toimenpiteen lyhyt kuvaus. Valitse toimenpide lisätäksesi sen toimenpiteen toimintaohjeisiin kohdetta tai sivua varten, jota olet ohjelmoimassa.



Valitse tähti minkä tahansa toimenpiteen vierellä lisätäksesi sen *Suosikit* -luokkaan.

14.4 Toimenpiteiden haku

Käytä Hakutoimintojen tekstikenttää hakeaksesi toimintoja avainsanalla.

1. Toimenpide-editorissa, kirjoita avainsana **Hakutoiminnot** -tekstikenttään.
2. Paina **Enter**-näppäintä tuodaksesi esiin hakutulokset.
3. Valitse toimenpide hakutuloksissa määrittääksesi kohteen, jota olet ohjelmoimassa.



Valitse tähti minkä tahansa toimenpiteen vierellä lisätäksesi sen *Suosikit* -luokkaan.

Tarkastellaksesi käytettävissä olevien toimenpiteiden luetteloa, ks. *Liite A Toiminnot*.

15 Aktiviteetin ominaisuudet

Asettaaksesi ominaisuudet mallipohjaa varten, avaa tiedosto-valikko ja valitse aktiviteetin ominaisuudet:

- **Nimi** — Tämä kenttä tuo näkyville aktiviteetin tiedoston nimen. Et voi muokata nimeä tällä kentällä. Jos haluat nimetä aktiviteetin uudelleen, tallenna aktiviteetti uudella tiedostonimellä.
- **Tekijä** — Tarpeen vaatiessa, syötä nimesi. Tämä kenttä on valinnainen, mutta mikäli suunnittelet jakavasi muiden käyttäjien kanssa tai käyttämällä muita käyttäjien aktiviteetteja, tällöin ehkä haluat lisätä nimesi, jotta voit tunnistaa aktiviteettisi tulevaisuudessa.
- **Kuvaus** — Syötä kuvaus aktiviteetille. Jos suunnittelet jakavasi aktiviteettisi muiden käyttäjien kanssa, tällöin voit varmistaa sisällyttäväsi kuvauksen siitä, mitä aktiviteetilla toteutetaan.
- **Merkinnät** — Kirjoita yksi tai useampia hakumerkintöjä avustuen itseäsi tai Boardmaker-käyttäjiä löytämään aktiviteetti haussa. Erotta useat merkinnät toisistaan pilkulla (.). Esim. mikäli mallipohja liittyy kirjaan, joka käsittelee koulun yleisiä aktiviteetteja, tällöin voit lisätä seuraavat merkinnät: kirja,koulu,matematiikka. Hakumerkinnät helpottavat aktiviteettien löytämistä itsesi ja muiden Boardmaker-käyttäjien osalta. Suorittaessa hakua *myBoardmaker.com* puitteissa, haku palauttaa kaikki mallipohjat, joissa on merkintöjä, jotka läheisesti vastaavat hakukriteerejä.

Valitessa merkintöjä aktiviteettia varten, yritä sisällyttää merkinnät, jotka kuvaavat skenaariota tai aktiviteetin tyyppiä, jossa käyttäjä haluaisi käyttää aktiviteettiaan.



Syötettäessä merkinnän, voit käyttää kirjaimia, numeroita ja alaviivoja (_). Et voi käyttää välilyöntejä tai välimerkkejä.

- **Versio** — (Valinnainen) Syötä version numero aktiviteettia varten.
- **Sisältötyyppi** — Määritä onko kyseessä näytöllä tapahtuva tai tulostusaktiviteetti.
- **Esikatselukuva** — Valitse esikatselukuva aktiviteettia varten. Valitse **Vaihda** tarkastellaksesi kuvaa tietokoneellasi. Käytä oletusesikatselukuvaa, valitse Nollaus.

16 Käyttäjän asetukset

Muokataksesi käyttäjäasetuksia, valitse **Tiedostovalikko** ja valitse **Käyttäjäasetukset**.

Yleistä

- **Käynnistäessä** — Aseta tila tai aktiviteetti avattavaksi, kun Boardmaker käynnistetään (kojelauta tai viimeinen projekti).
- **Ääni** — Aseta käytettävä laite äänen tuloa varten.
- **Verkon lisäasetukset** — Asetukset, joilla voi ohittaa järjestelmän välityspalvelimen, asettaa välityspalvelimen käyttäjänimen ja salasanan sekä poistaa Strict SSL -salauksen käytöstä.

Käyttöliittymä

- **Näyttöyksiköt** — Valitse näytettävät yksiköt viivaimella työtilassa.
- **Ruudukko** — Kun käytössä, ruudukko on näkyvillä työtilassa muokkaustilan aikana.
- **Kiinnitä ruudukkoon** — Kun käytössä, objektit kiinnittyvät läheisimpään kohtaan ruudukossa.
- **Ruudukon välit** — Määritä sivun ruudukon koko.
- **Ruiskuväli** — Määritä oletuksen toimiva väli objektien välillä ruiskutyökalua käyttäessä.
- **Viivain** — Kun käytössä, viivain on näkyvillä työtilan reunoilla editorissa.

Toistotila

- **Valintatapa** — Valitse käytettävä valintatapa toistotilassa. Ks. osa 17 *Valintatavat* kuvauksia ja asetusten tietoja varten.
- **Äänimerkki** — Kun käytössä, äänimerkit kuuluvat (objekteja varten, joissa on ne), kun objekti on korostettuna.
- **Viesti-ikkunan oletusasetukset** — Huomaa, että jotkin näistä asetuksista voivat tulla ohitetuiksi yksittäisissä viesti-ikkunoiden objekteissa muita objektin ominaisuuksia säätämällä.
 - *Automaattiset isot kirjaimet* — Automaattisesti sanan ensimmäinen iso kirjain viesti-ikkunassa ja ensimmäinen sana kussakin lauseessa.
 - *Automaattinen välilyönti* — Lisää automaattinen välilyönti jokaisen sanan väliin viesti-ikkunassa.
 - *Käytä symboleita* — Symboloi sanat viesti-ikkunassa.
 - *Puhu syöttäessä* — Tekstiä täydentäessä viesti-ikkunaan, se puhutaan.
 - *Tyhjennä puheen jälkeen* — Puheikkunan jälkeen, tyhjennä viesti-ikkunan sisältö.
 - *Paksu osoitin* — Tee viesti-ikkunan osoittimesta leveämpi, jotta se on helpompi nähdä.
 - *Tulostuskohdennus* — Aseta oletuksena toimiva kohdennus tulostaessa.
 - *Tulosta marginaalit* — Aseta oletussivun marginaalit tulostaessa.
- **Häilyväistila** — Kun käytössä, valittavat objektit korostuvat osoittimen siirtyessä niiden päälle. (Häilyväistilan korostus tulee näkyviin vain toisto- ja esikatselutiloissa.)

Teksti puheeksi

- **Ääni** — Käytettävä ääni tekstistä puheeksi aikana.
- **Puhenopeus** - Nopeus, jolla teksti puhutaan. Tämä tarvitsee mahdollisesti säätää, mikäli muutat ääniasetusta.
- **Korostuksen tyyppi** — Valitse tapa, jolla teksti ja symbolit ovat korostettuja teksti tullessa puhutuksi. Poistaaksesi korostuksen käytöstä, valitse Ei mitään.
- **Korostuksen tyyli** — Valitse korostustyyli ja -väri.

Symboli ja kieli

- **Symbolien hallinta** — Valitse symbolikirjastot käytettäväksi Boardmaker 7 kanssa.
- **Symbolien haun järjestys** — Priorisoi symbolit niin, että symbolit, joiden haluat näkyvän symbolihaussa.
 - **Esitysjärjestys** — Valitse symboliasetus, käytä sitten ylös- ja alaspainikkeita siirtääksesi sitä luettelossa ylös tai alas. Symbolien sarjat yläosan lähellä tulevat näkyviin ensin symbolien hakutuloksissa.
 - **Muoto** — Toivottu ihmisten kuvaustyyli symboleissa.
 - **Sukupuoli** — Toivottu ihmisten sukupuoli symboleissa.
 - **Ihonväri** — Toivottu ihmisten ihonväri symboleissa.
 - **Ikä** — Toivottu ihmisten ikä symboleissa.
 - **Symbolin väri** — Valitse symbolin oletusvärin asetukset: värilliset tai mustavalkoiset symbolit. Tämä asetus voidaan ohittaa symbolipaneelin suodattimissa.

- **Sisällön suodatus** — Valitse näytettäväksi kaikki symbolit (ei sisällön suodatusta), piilota tarkat symbolit (symbolitaide on avointa, esim. selkeästi ja tarkasti piirrettyä), tai piilota kirosanojen symbolit (symbolit, jotka liittyvät aikuisiin teemoihin).

17 Valintatavat

17.1 Yksinkertainen kosketus

Tämä on ohjelmiston oletusasetus. Objekti on välittömästi valittu napsauttaessasi sitä.

17.2 Aktivoi heti koskettaessa

Aktivoi heti koskettaessa toimii vastaavasti kuin Yksinkertaisen kosketuksen toiminto, jossa napsautat valitaksesi. Aktivoi heti koskettaessa tuottaa edun, joka mahdollistaa sinun säätävän pito- ja vapautusaikoja, jota estetään satunnaiset valinnat moottorin liikkeen tukemiseksi.

Tämä on hyvä valintatapa opiskelijalle, joka voi käyttää hiirtä, mutta omaa ehkä puutteelliset motoriset taidot, jotka aiheuttavat vähentynyttä tarkkuutta.

Aktivoi heti koskettaessa -asetukset

- **Pitoaika** — Estääksesi tahattomien valintojen tekemisen napsauta objektia ja pidä hiiren painiketta alhaalla määritetyn ajan (pitoaika) verran objektin valitsemiseksi. Pitoaika on ajan pituus, joka sinun tulee pysyä kosketuksissa näytön objektin kanssa (pidä hiiren painiketta alhaalla) ennen kuin objekti valitaan.
- **Vapautusaika** — Vapautusaika on ajanjakso näytön objektin valitsemisen jälkeen, jonka aikana ohjelmisto ei hyväksy uutta valintaa. Tämä voi auttaa tahattomien valintojen ehkäisyssä. Vapautusajan laskenta alkaa, kun hiiren painike vapautetaan. Jos toinen objekti on valittu ennen kuin vapautusajan ikkuna sulkeutuu, kello käynnistyy uudelleen.

17.3 Aktivoi irrottaessa kosketus

Napsauta objektia, pidä hiiren painiketta alhaalla tietyn aikajakson ajan (pitoaika), ja vapauta sitten hiiren painike. Objekti valitaan, kun hiiren painike vapautetaan. Voit myös säätää vapautusaikaa tätä valintatapaa varten.

Tämä on hyvä valintatapa opiskelijalle, jolla on heikentyneet motoristiset taidot.

Aktivoi irrottaessa kosketus -asetukset

- **Pitoaika** — Estääksesi tahattomien valintojen tekemisen napsauta objektia ja pidä hiiren painiketta alhaalla määritetyn ajan (pitoaika) verran objektin valitsemiseksi. Pitoaika on ajan pituus, joka sinun tulee pysyä kosketuksissa näytön objektin kanssa (pidä hiiren painiketta alhaalla) ennen kuin objekti valitaan.
- **Vapautusaika** — Vapautusaika on ajanjakso näytön objektin valitsemisen jälkeen, jonka aikana ohjelmisto ei hyväksy uutta valintaa. Tämä voi auttaa tahattomien valintojen ehkäisyssä. Vapautusajan laskenta alkaa, kun hiiren painike vapautetaan. Jos toinen objekti valitaan ennen vapautusajan ikkunan sulkemista, kello aloittaa uudelleen.
- **Korostus** — Valitse korostuksen tyyli ja väri, joka ilmaisee objektin olevan valittuna.

17.4 Askellus

Jos jokin motorisista taidoistasi estää sinua käyttämästä kosketusvalinnan toimenpidemenetelmää, skannaus on ihanteellinen valintamenetelmä. Skannauksen ollessa aktiivinen, näytön objektit korostetaan erityisellä kuviolla.

Askellustyyppi

- **1 Kytke automaattinen skannaus** — ohjelmisto automaattisesti askeltaa sivun nopeudella ja käyttää askellustapaa, jonka olet valinnut.
- **2 Kytke skannaus** — Yksi kytkin (näppäimistöavain tai hiiren painike) on käytetty skannauksen korostuksen lisäämiseksi ja toinen kytkin (näppäimistön näppäin tai hiiripainike) on käytössä valintojen suorittamiseksi.

Kytkintulo

- Kytkin on menetelmä, jolla käyttäjä suorittaa valintoja. Asetat yhden kytkimen syötteen 1 kytkimen automaattisen skannauksen skannaustyyppiin kanssa. 2 kytkimen skannaustyyppi vaatii sinua määrittämään kaksi eri kytkimen tuloa.

Muut skannausasetukset

- **Nopeus** — nopeus, jolla skannattu korostus siirtyy objektien läpi sivulla (vain autoskannaus).
- **Siirtymäaika** — keskeytysaika tasojen välillä askellustavassa (vain automaattiaskellus).
- **Pitoaika** — Estääksesi tahattomien valintojen tekemisen napsauta objektia ja pidä hiiren painiketta alhaalla määritetyn ajan (pitoaika) verran objektin valitsemiseksi. Pitoaika on ajan pituus, joka sinun tulee pysyä kosketuksissa näytön objektin kanssa (pidä hiiren painiketta alhaalla) ennen kuin objekti valitaan.
- **Ota käyttöön Takaisin** — Kun käytössä, Takaisin-painike tulee näkyviin ja on käytettävissä skannauksen aikana.
- **Ota käyttöön Nollaus** — Kun käytössä, Nollauspainike tulee näkyviin ja on käytettävissä skannauksen aikana.
- **Askella takaisin / Nollaus ensin** — Kun käytössä, askellustapa käynnistyy aina takaisin- ja/tai nollauspainikkeilla.
- **Askellustapa** — järjestys, jolla objektit askeletaan – joko riveittäin, sarakkeittain tai solut kerrallaan (aloittaen vasemmasta yläkulmasta, siirtyen oikealle ja sitten alas).
- **Hyväksytyt lukumäärä** — Aseta kuinka monta kertaa skannataan rivi tai sarake ilman suoritettua valintaa.
- **Sitten** — Valitse mitä tapahtuu automaattisen skannauksen päätettyä määritetty hyväksymisten lukumäärä (ei käytettävissä rajattomien hyväksymisten lukumäärälle).
- **Korostus** — Valitse korostuksen tyyli ja väri, joka ilmaisee objektin olevan valittuna.
- **Kohdennus** — Kun käytössä, näytön objektit kohdentuvat niiden skannautuessa. Skannatessa lukuisia kohteita (rivejä tai sarakkeita), kohde, joka on muodossa ensimmäinen tulee kohdennetuksi ja muut kohteet korostetaan Korostustyyli-asetuksessa määritetyllä tavalla.

17.5 Hiiren tauotus

Valitse objekti siirtämällä osoitinta objektin päällä ja keskeyttäen määrätyksi ajaksi. Kun sallittu aika on kulunut ja osoitin pysyy keskeytettynä objektilla, objekti on valittuna. Tämä on hyvä valintatapavaihtoehto, mikäli voit liikuttaa hiirtä, mutta sinulla on vaikeuksia painaa alas hiiren painiketta suorittaaksesi valinnan.

Hiiren tauotuksen asetukset

- **Korostus** — Valitse korostuksen tyyli ja väri, joka ilmaisee objektin olevan valittuna.

17.6 Katseohjaus

Siirrä osoitinta silmiäsi käyttämällä. Valinnat suoritetaan katselemalla objektia tietyn ajan (viiveaika) tai aktivoimalla kytkin.



Tämä valintatapa vaatii yhteensopivan katseohjauslaitteiston.

Gaze Interaction — Viiveajan asetukset

- **Viiveaika** — aseta aika, joka katseen tulee viipyä objektilla sen valitsemiseksi.
- **Palautteen tyyppi** — Katseen palaute on visuaalinen vihje, joka näyttää käyttäjälle minne heidän katseensa on rekisteröitymässä näytöllä, miten johdonmukaisesti ja kuinka pitkään. Aseta katseenpalautteesi tyyli, väri ja koko.

Gaze Interaction — Kytkimen asetukset

- **Kytken odotusaika** — ajan määrä, joka käyttäjien tulee odottaa kytkimen aktivointien välillä. Ennen kuin tämä aika on täynnä, kaikki ylimääräiset kytkimen aktivoinnit ohitetaan.
- **Palautteen tyyppi** — Katseen palaute on visuaalinen vihje, joka näyttää käyttäjälle minne heidän katseensa on rekisteröitymässä näytöllä, miten johdonmukaisesti ja kuinka pitkään. Aseta katseenpalautteesi tyyli, väri ja koko.

Liite A Toiminnot

Toiminnot voidaan löytää selailemalla toimenpiteiden luokkia *Lisää toimenpide* -valintaikkunan vasemmalla puolella tai avainasanakyselyllä toimenpidehaun kentällä. Ks. yksityiskohtaiset tiedot osasta *14 Toiminnot*.

Toimenpide	Kuvaus
BackPage()	Näytä edellinen sivu sivuhistoriassa.
ClearMessageWindow()	Tyhjennä viesti-ikkunan sisällöt.
DesymbolateAll(object)	Poista kaikki symbolit symboloidusta tekstistä määritetyssä näyttöobjektissa.
Disable(object)	Poista käytöstä määritetty näyttöobjekti.
Enable(object)	Ota käyttöön määritetty näyttöobjekti.
ExitApplication()	Poistu nykyisestä sovelluksesta ja palaa kohtaan josta saavuit.
Hide(object)	Piilota määritetty näyttöobjekti.
InsertLabel()	Aseta merkintäteksti objektista, joka sisältää tämän toimenpiteen viesti-ikkunaan.
InsertLabel(object)	Aseta merkintäteksti nimetystä objektista viesti-ikkunaan.
InsertSymbol()	Aseta paikalleen viesti-ikkunaan symboli objektista, joka sisältää tämän toimenpiteen.
InsertSymbol(object)	Aseta symboli määritetystä objektista viesti-ikkunaan.
InsertText(text)	Aseta määritetty teksti viesti-ikkunaan.
LaunchApplication(applicationName)	Käynnistä ulkoinen sovellus.
LaunchFile(fileName)	Käynnistä tiedosto käyttämällä sen liitännäistä sovellusta.
LaunchWebSite(webAddress)	Käynnistä nimetty verkkosivu oletusverkkoselainta käyttämällä.
LoadTextAndSymbolate()	Kehote tekstitiedostoa varten, aseta sitten ja symboloi teksti tiedostosta viesti-ikkunassa nykyisessä osoittimen kohdassa.
NextPage()	Siirry seuraavalle sivulle nykyisessä aktiviteetissa.
OpenVideoPlayer(videoID)	Avaa videosoitin, joka sisältää nimetyn videotiedoston.
PauseVideo(object)	Keskeytä nykyinen video nimetyssä video-objektissa.
PictureSound(SoundID)	Asettaa tämän objektin merkinnän ja symbolin nykyiseen viesti-ikkunaan, mutta toistaa määrätyn äänitiedoston merkinnän puhumisen sijaan.
PictureSpeech(speechText)	Asettaa tämän objektin merkinnän ja symbolin nykyiseen viesti-ikkunaan, mutta määrätyn tekstin merkinnän puhumisen sijaan.
PlayRecording(name)	Toista määritetty nahoitettu ääni.
PlaySound(soundId)	Toista määritetty ääni.
PlayVideo(objekti)	Toista nykyinen ladattu video määritetyssä video-objektissa.
PopupVideo(videoID)	Toista määritetty video kokonäytön ponnahdusikkunassa. Ponnahdusikkuna suljetaan automaattisesti videon päättyessä.
PopupVideo(videoID, marginaali)	Toista määritetty video ponnahdusikkunassa. Määritä marginaali pikseleissä, joka ympäröi videon ponnahdusikkunan kokonäytöltä. Ponnahdusikkuna suljetaan automaattisesti videon päättyessä.
PreviousPage()	Avaa edellisen sivun nykyisessä aktiviteetissa.
Print()	Tulostaa nykyisen aktiviteetin.
PrintMessageWindow()	Tulosta nykyinen viesti-ikkuna.
ReadAndHighlight(objekti)	Puhu ja korosta teksti määritetyssä kohteessa.

Toimenpide	Kuvaus
RecordSound(name, seconds)	Tallenna ääni järjestelmän mikrofonista käyttämällä tallennusdialogia näytön keskellä. Määritä nauhoitustiedoston nimi ja nauhoitettavien sekuntien enimmäismäärä.
SetHidden(object, value)	Aseta piilotetun/näkyvän näyttöobjektin tila. Objektin piilottamiseksi, aseta arvo = TRUE. Objektin asettamiseksi näkyville, aseta arvo = FALSE.
SetObjectProp(object, propertyName, value)	Aseta näyttöobjekti määritetylle ja mukautetulle ominaisuudelle. Näyttöobjektit voivat tallentaa mukautettuja ominaisuuksia rajattomasti, pääsy tekstinimellä. propertyName = mukautetun ominaisuuden nimi arvo = arvo mukautetulle ominaisuudelle
SetText(object, text)	Aseta määritetyn näyttöobjektin teksti.
SetVolume(object, value)	Aseta määritetyn video-objektin äänenvoimakkuus (0–100).
Show(object)	Tee määritetystä näyttöobjektista näkyvä.
ShowSymbolWindow()	Näytä kohdennettu symboli-ikkuna sanaa varten nykyisessä viesti-ikkunan osoittimen kohdassa.
Lepotila (sekunteja)	Keskeytyks määritetyn sekuntien määrän ajaksi ennen seuraavan toimenpiteen suorittamista.
Speak()	Puhu nykyisen viesti-ikkunan sisältö.
Speak(contentType)	Puhuu määritetyn tekstialueen nykyisessä viesti-ikkunassa. ContentType = "Kaikki", "Valinta", "Sana", "Lause", tai "Kappale"
SpeakLabel()	Puhu annetun kohteen merkintä.
SpeakLabel(object)	Puhu annetun kohteen merkintä.
SpeakLabel(kohde, odota)	Puhu määritetyn objektin merkintä, odota sitten määritetty sekuntijakso ennen seuraavan toimenpiteen suorittamista.
SpeakText(text)	Puhu määritetty teksti.
SpeakText(text, wait)	Puhu ilmaistu teksti, odota sitten määritetty sekuntimäärä ennen seuraavan toimenpiteen suorittamista.
StopAllSound()	Pysäytä kaikki kyseisellä hetkellä toistettu.
StopVideo(object)	Pysäytä video määritetyn video-objektin kohdalla.
SymbolateAll(object)	Symboloi kaikki teksti nimetyssä objektissa.
ToggleMute(object)	Vaihda mykistys päälle/pois päältä nimetyssä video-objektissa.
ToggleRepeat(object)	Vaihda uudelleen toistoa päälle/pois päältä nimetyssä video-objektissa.
muuttuja [= arvo]	Luo muuttujan tehtävien ote. muuttuja = ainutlaatuinen muuttujan nimi arvo = nimetylle muuttujalle määritetty arvo

Liite B Yleiset sanat

"Yleiset sanat" ovat sanoja, joita käytetään laajamittaisesti normaalissa keskustelussa. Määrittäessä viesti-ikkunan symboloinnin, merkinnän tai symbolointipainikkeen ominaisuuksia, on olemassa vaihtoehto symboloida "yleiset sanat" tai "muut kuin yleiset sanat."

Taulukko B.1 Yleiset sanat

a	puhelu	hauska	vain	vain	seis	miksi
tietoja	tuli	antoi	pitää	auki	otan	aion
jälkeen	voin	saan	tyyppi	tai	kerron	toive
uudestaan	kantaa	annan	tiedän	meidän	kymmenen	kanssa
kaikki	puhdas	mene	nauraa	ulos	sitten	työ
aina	kylmä	menee	annan	yli	sinne	haluaisin
olen	tule	menee	valo	oma	nämä	kirjoittaa
yksi	voisi	hyvä	pitää	valita	he	
ja	leikkaus	sai	pieni	pelata	ajattelen	
mikä vain	teki	vihreä	elävä	ole hyvä	nuo	
ovat	tehdä	kasvaa	pitkä	nätti	kolme	
ympärillä	tekee	omasi	ulkonäkö	veto	kohteeseen	
kuten	valmis	omistaa	valmistettu	laitan	tänään	
kysy	älä	omistaa	teen	juoksi	yhdessä	
paikalla	alas	hän	usea	lukea	liian	
söi	piirtää	auttaa	ehkä	punainen	kokeilen	
poissa	juoma	häntä	minä	ratsastaa	kaksi	
olla	syödä	tässä	paljon	oikea	alla	
koska	kahdeksan	häntä	täytyä	näen	ylös	
ollut	joka	hänen	minun	seitsemän	päällä	
ennen	syksy	pito	minä itse	tulee	meitä	
paras	kaukana	kuuma	ei koskaan	hän	käyttää	
parempi	nopea	miten	uusi	näytä	pesu	
iso	etsiä	loukkaantunut	ei	laulaa	me	
musta	ensimmäinen	I	ei ole	istuu	kaivo	
sininen	viisi	jos	nyt	kuusi	mennä	
molemmat	kärpänen	sisällä	jonkin	nukkua	olit	
tuoda	varten	sisään	pois päältä	pieni	mitä	
ruskea	löytyi	on	vanha	joten	kun	
mutta	neljä	se	päällä	joku	missä	
ostaa	lähtien	sen	kerran	pian	mikä	
toimesta	täysi	hypätä	yksi	aloitus	kuka	

Tekijänoikeudet ©Tobii Dynavox AB. Kaikkia tuotteita ja palveluja ei tarjota kaikilla paikallisilla markkinoilla. Tekniset tiedot voivat muuttua ilman ennakkoilmoitusta. Kaikki tavaramerkit ovat omistajiensa omaisuutta.

Tuki Tobii Dynavox -laitettasi varten

Online-tuki

Lue Tobii Dynavox -laitettasi koskeva tuotekohtainen tukisivu. Se sisältää ajantasaista tietoa ongelmista sekä tuotteeseen liittyviä neuvoja ja vinkkejä. Tukisivut sijaitsevat osoitteessa: www.TobiiDynavox.com/support-training

Ota yhteyttä ratkaisukonsulttiin tai jälleenmyyjään

Jos sinulla on tuotteeseen liittyviä kysymyksiä tai ongelmia, ota yhteyttä Tobii Dynavox -neuvontakonsulttiin tai valtuutettuun jälleenmyyjään. He tuntevat yksilölliset määrityksesi parhaiten ja voivat antaa neuvoja ja tuotekoulutusta. Löydät yhteystiedot osoitteesta www.TobiiDynavox.com/contact