

Boardmaker 7 Editor

Instrukcja obsługi

Instrukcja obsługi Boardmaker 7 Editor

Wersja 1.0.3

12/2021

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Copyright © Tobii AB (publ)

Zabrania się kopiowania, przechowywania w jakimkolwiek systemie i przesyłania jakichkolwiek części niniejszego dokumentu z wykorzystaniem jakichkolwiek metod (elektronicznych, fotokopiowania, nagrywania i innych) bez wcześniejszej pisemnej zgody wydawcy.

Ochrona praw autorskich obejmuje wszystkie formy i postaci podlegających ochronie materiałów i informacji uwzględnionych w przepisach prawa stanowionego lub zwyczajowego, w tym w przepisach przyjętych w przyszłości, wliczając w to m.in. materiały wytworzone z wykorzystaniem oprogramowania komputerowego, które są wyświetlane na ekranie np. widoki ekranów, menu itp.

Informacje znajdujące się w niniejszym dokumencie stanowią zastrzeżoną własność firmy Tobii Dynavox. Kopiowanie w części lub w całości bez wcześniejszej pisemnej zgody firmy Tobii Dynavox jest zakazane.

Produkty, o których mowa w niniejszym dokumencie mogą być znakami towarowymi i/lub zastrzeżonymi znakami towarowymi poszczególnych właścicieli. Wydawca i autor nie zgłaszają żadnych praw do tych znaków.

Chociaż w czasie opracowywania niniejszego dokumentu podjęto wszelkie środki ostrożności, wydawca i autor nie ponoszą żadnej odpowiedzialności za błędy lub przeoczenia oraz za szkody wynikłe w związku z korzystaniem z niniejszego dokumentu lub w związku z korzystaniem programów lub kodu źródłowego, które mogą być do niego dołączone. W żadnym wypadku wydawca ani autor nie ponoszą odpowiedzialności z tytułu utraty jakichkolwiek zysków lub z tytułu jakiegokolwiek innej straty handlowej spowodowanej lub rzekomo spowodowanej bezpośrednio lub pośrednio przez niniejszy dokument.

Treść może zostać zmieniona bez uprzedzenia.

Aby uzyskać aktualną wersję niniejszego dokumentu, należy odwiedzić witrynę firmy Tobii Dynavox pod adresem www.TobiiDynavox.com.

Dane kontaktowe:

Tobii Dynavox AB
Karlsrovägen 2D
182 53 Danderyd
Szwecja

+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
Wielka Brytania

+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
ChRL 215021

+86 512 69362880

Spis treści

1	Wprowadzenie	6
2	Pierwsze uruchomienie	7
2.1	Logowanie	7
2.2	Pulpit nawigacyjny	7
2.2.1	Pulpit nawigacyjny — sekcja Najnowsze	7
2.2.2	Pulpit nawigacyjny — sekcja My Boardmaker	7
2.3	Edytor	9
2.4	Odtwarzanie aktywności	9
2.4.1	Boardmaker 7 Student Center	9
2.4.2	Aktywności Boardmaker w TD Snap	10
3	Podstawowe narzędzia i elementy	12
3.1	Edytor	12
3.2	Pasek narzędzi	13
3.3	Panel Strony	13
3.4	Ustawienia aktywności	14
3.5	Panel Właściwości	15
3.5.1	Wyrównanie	15
3.5.2	Czcionka	17
3.5.3	Typ	18
3.5.4	Zawartość	18
3.5.5	Tło	21
3.5.6	Styl	21
3.5.7	Stan	21
3.5.8	Zaawansowane	22
3.6	Panel Symbole	22
3.7	Tryby pracy Boardmaker 7 Editor	23
3.8	Porządkowanie aktywności	24
3.8.1	Tworzenie folderów i dodawanie aktywności	24
3.8.2	Edytowanie nazwy aktywności	24
3.8.3	Edytowanie nazwy strony	24
3.9	Aktualizacja aplikacji Boardmaker 7	24
3.9.1	Zarządzanie aktualizacjami za pomocą TD Updater	25
4	Szablony	26
4.1	Tworzenie nowej aktywności	26
4.2	Tworzenie nowej strony z szablonu	27
4.3	Mój program nauczania	27
4.3.1	Książka do komunikacji Core First	28
5	Otwieranie plików Boardmaker 5 i 6	29
6	Rysowanie i porządkowanie obiektów na stronie	31
6.1	Właściwości strony	31
6.2	Tworzenie siatki obiektów	32
6.3	Dodatkowe narzędzia do edycji	32
7	Komórki	34
7.1	Dodawanie symboli do komórki	34
7.2	Komórki standardowe	34
7.2.1	Właściwości komórek standardowych	35

7.3	Komórki grupowe	35
7.3.1	Tworzenie komórki grupowej	35
7.3.2	Dodawanie symboli do komórki grupowej	36
7.3.3	Dodawanie etykiet do komórki grupowej	36
7.3.4	Zmiana rozmiaru i położenia obiektów w komórce grupowej	36
7.3.5	Właściwości przycisków grupy	37
7.4	Komórki symbolizowania	37
7.4.1	Rysowanie Komórek symbolizowania	37
7.4.2	Właściwości Komórek symbolizowania	37
7.4.3	Zmiana symbolu w komórce symbolizowania	37
7.5	Komórki predykcji (podpowiadania wyrazów i słów)	38
7.5.1	Rysowanie komórki predykcji	38
7.5.2	Właściwości komórki predykcji	38
7.6	Komórki docelowe	38
7.6.1	Rysowanie komórki docelowej	38
7.6.2	Właściwości Komórki docelowej	38
7.7	Komórki o dowolnym kształcie	39
7.7.1	Rysowanie komórek o dowolnym kształcie	39
7.7.2	Właściwości komórek o dowolnym kształcie	39
7.8	Hotspoty	39
7.8.1	Rysowanie prostokątnych hotspotów	39
7.8.2	Rysowanie hotspotów o dowolnym kształcie	39
7.8.3	Właściwości hotspotu	39
7.9	Kształty komórek	40
7.9.1	Narzędzie Kształty	40
7.9.2	Ustawienia kształtu – właściwości komórki	40
8	Symbole	41
8.1	Przeglądanie symboli	41
8.1.1	Ustawienia wyszukiwania symboli	41
8.2	Właściwości symboli	42
8.3	Edytowanie symboli	42
9	Etykiety	45
9.1	Narysuj etykietę	45
9.2	Właściwości etykiety	45
10	Linie	46
10.1	Właściwości linii	46
11	Obiekty zaawansowane	47
11.1	Okna komunikatu	47
11.1.1	Rysowanie okna komunikatu	47
11.1.2	Właściwości okna komunikatu	47
11.2	Filmy	48
11.2.1	Tworzenie obiektów wideo	48
11.2.2	Właściwości wideo	48
11.3	Pola grupy	48
11.3.1	Właściwości pola grupy	49
11.4	Komórki radiowe i pola wyboru	49
11.4.1	Właściwości komórek radiowych i pól wyboru	49
11.5	Pola tekstowe	49
11.5.1	Właściwości pola tekstowego	49

11.6	Obiekty Formant zakładek	49
11.6.1	Właściwości formantów zakładek	50
11.7	Kolejność skanowania	50
12	Utwórz PDF (do druku)	51
13	Edytor tekstu formatowanego	52
14	Akcje komórki	53
14.1	Dodawanie akcji do obiektu	53
14.2	Edytor akcji	53
14.3	Kategorie akcji	55
14.4	Wyszukiwanie akcji	56
15	Właściwości akcji	57
16	Ustawienia użytkownika	58
17	Metody dostępu	60
17.1	Prosty dotyk	60
17.2	Aktywacja dotykiem	60
17.3	Aktywacja zwolnieniem	60
17.4	Skanowanie	60
17.5	Wstrzymanie wskaźnika myszy	61
17.6	Interakcja wzrokowa	61
Dodatek A	Akcje komórki	63
Dodatek B	Często używane słowa	65

1 Wprowadzenie

Witamy w Boardmaker 7 Editor! Nowy, przyszłościowy Boardmaker 7 Editor został wyposażony bogatą kolekcję przydatnych szablonów, nowy wydajny interfejs użytkownika pełną integrację z myBoardmaker.com, a także pełen wachlarz oszczędzających czas narzędzi. Zapewnia wszystko to, czego potrzebujesz do szybkiego spełnienia oczekiwań swoich uczniów!

- **Łatwość nauki i korzystania** - Boardmaker 7 Editor posiada nowy, intuicyjny interfejs i prosty system zarządzania stronami.
- **Szybko twórz angażujące ćwiczenia** - wybieraj spośród setek funkcjonalnych i łatwych w użyciu szablonów, aby tworzyć skuteczne rozwiązania dla swoich uczniów.
- **Odświeżona wersja ulubionych elementów** - zaimportuj tablice z oprogramowania Boardmaker 5 i 6 oraz korzystaj z Boardmaker 7 Editor, aby je edytować, drukować i udostępniać.
- **Płynna integracja z myBoardmaker.com** - pobierz pliki online do edycji w Boardmaker 7 Editor.

2 Pierwsze uruchomienie

2.1 Logowanie

Jeśli posiadasz subskrypcję, wybierz opcję **Zaloguj**, aby wpisać adres e-mail i hasło.

W przypadku zakupienia licencji dożywotniej, wybierz opcję **Wstaw klucz licencyjny**, aby wpisać informacje o licencji.

Aby wypróbować program przed kupieniem, wybierz pozycję **Bezpłatna wersja próbna**.



W niektórych regionach może nie wyświetlać się monit o zalogowanie lub podanie informacji o licencji.

2.2 Pulpit nawigacyjny

Pulpit nawigacyjny jest główną lokalizacją, z której można uzyskiwać dostęp do aktywności i je tworzyć. Zapewnia dostęp do aktywności zapisanych na komputerze oraz na stronie myBoardmaker.com, a także przycisków dla najczęściej wykonywanych zadań Boardmaker 7 Editor:

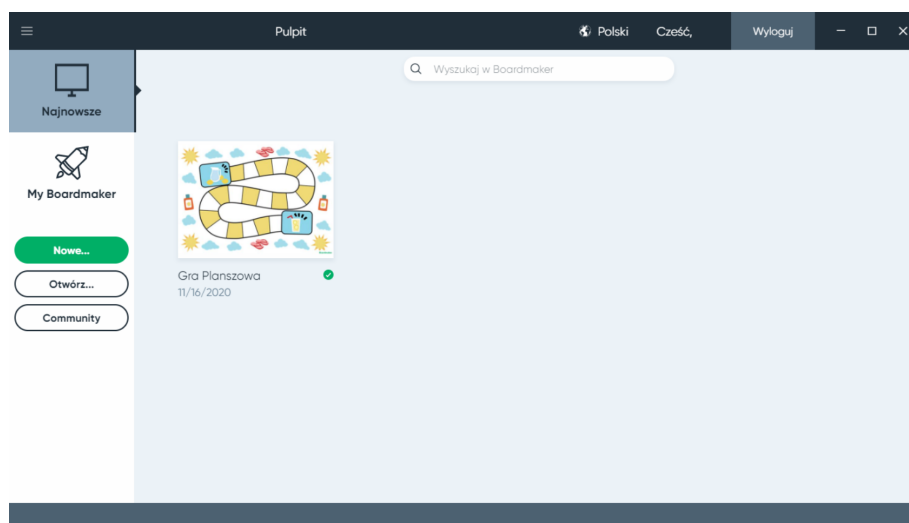
- **Nowe...** – utwórz nową pustą aktywność lub nową aktywność w oparciu o szablon.
- **Otwórz...** – otwórz istniejącą aktywność zapisaną na komputerze.
- **Społeczność BM** — pozwala otworzyć myBoardmaker.com w przeglądarce, gdzie można znaleźć aktywności udostępniane przez innych członków społeczności osób korzystających z oprogramowania BM.



Aby uzyskać dostęp do społeczności, należy zalogować się w witrynie myBoardmaker.com. Konto można utworzyć bezpłatnie.

2.2.1 Pulpit nawigacyjny — sekcja Najnowsze

Ostatnio otwarte aktywności są pokazane w widoku Najnowsze na pulpicie nawigacyjnym. Aby uzyskać dostęp do opcji Edytuj i Otwórz, umieść kursor na dowolnej aktywności.



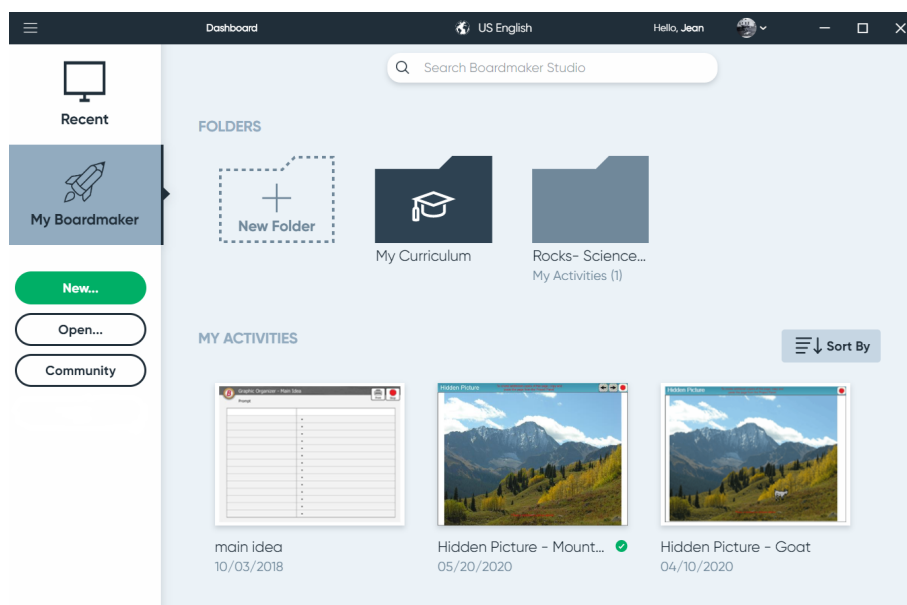
Rysunek 2.1 Pulpit nawigacyjny — sekcja Najnowsze

2.2.2 Pulpit nawigacyjny — sekcja My Boardmaker

W sekcji **My Boardmaker** wyświetlane są aktywności zapisane na stronie myBoardmaker.com i/lub na komputerze. Aby uzyskać dostęp do aktywności online, zaloguj się, używając adresu e-mail i hasła powiązanego z kontem myBoardmaker.com. Jeśli nie masz konta myBoardmaker.com, wybierz opcję **Utwórz konto**, aby utworzyć je bezpłatnie.



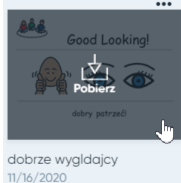
Tobii Dynavox zunifikowała dostęp do kont na swoich stronach i w aplikacjach, w tym GoBoardmaker.com, myTobiiDynavox.com, efunding.TobiiDynavox.com, myMessageBanking.com, Boardmaker 7 Student Center, TD Snap, Compass, Snap Scene i ALL. Jeśli posiadasz istniejące konto w dowolnej z tych witryn lub aplikacji Tobii Dynavox, możesz użyć tego samego adresu e-mail i hasła w celu uzyskania dostępu do myBoardmaker.com.



Rysunek 2.2 Pulpit nawigacyjny — sekcja My Boardmaker

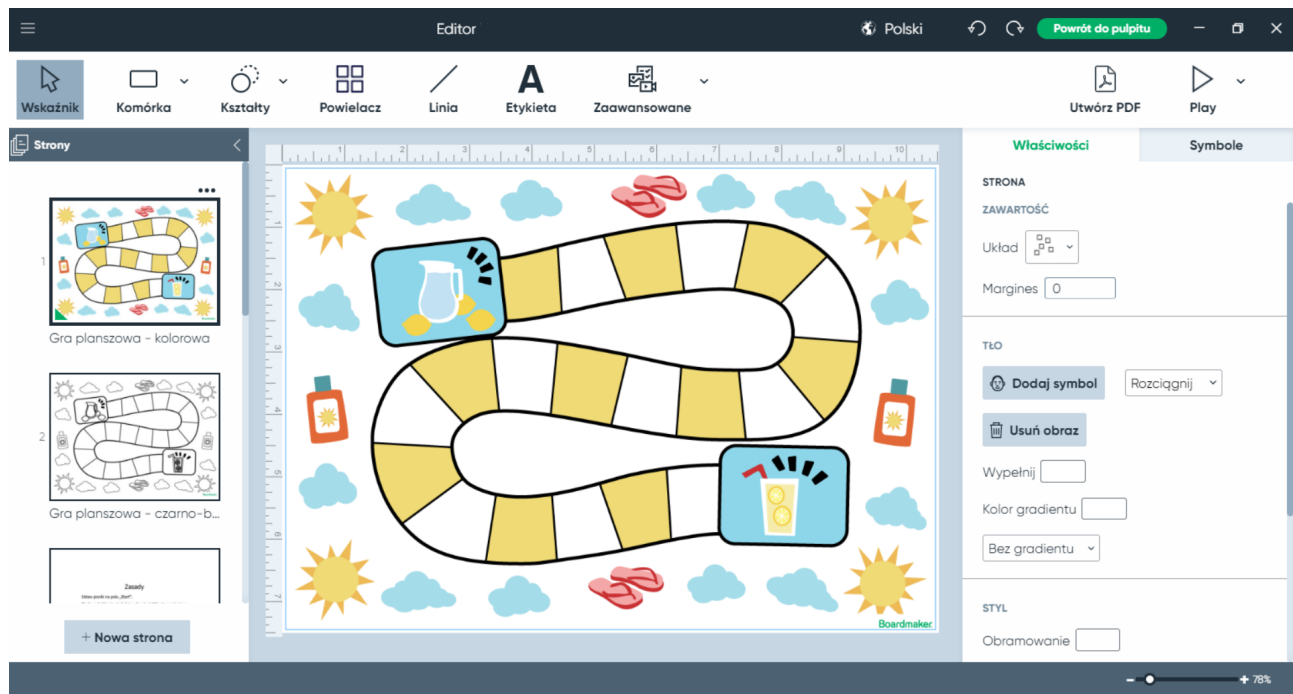
Aktywności zawarte w sekcji *My Boardmaker* pulpitu nawigacyjnego to pliki dostępne za pośrednictwem konta myBoardmaker.com.

- Foldery istniejące na stronie myBoardmaker.com pojawią się także na pulpicie nawigacyjnym — w sekcji My Boardmaker. Kliknij folder, aby wyświetlić zawarte w nim aktywności.
- Aktywności oznaczone ikoną  są dostępne na stronie myBoardmaker.com oraz na Twoim komputerze. Aktywności te są gotowe do odtworzenia lub edytowania w Boardmaker 7 Editor w dowolnej chwili, nawet bez połączenia internetowego. Zmiany wprowadzone w tych plikach za pomocą Boardmaker 7 Editor są synchronizowane do plików na stronie myBoardmaker.com przy kolejnym nawiązaniu połączenia internetowego.
- Aktywności, które nie są oznaczone ikoną , dostępne są tylko na stronie myBoardmaker.com, dlatego nie można z nimi jeszcze pracować w Boardmaker 7 Editor ani uzyskać do nich dostępu w trybie offline. Aby umożliwić odtwarzanie lub edytowanie tych aktywności w Boardmaker 7 Editor, umieść kursor na aktywności i wybierz opcję **Pobierz**. Po krótkiej konwersji będzie można odtwarzać i edytować daną aktywność.



Wymagane jest aktywne połączenie internetowe i zalogowanie do konta myBoardmaker.com.

2.3 Edytor



Edytor jest miejscem, w którym można edytować, wyświetlać i odtwarzać aktywności.

2.4 Odtwarzanie aktywności

W trybie podglądu i odtwarzania w programie Boardmaker 7 Editor można testować edytowanie aktywności lub przedstawić instrukcję dla grupy po nawiązaniu połączenia z interaktywną tablicą.

Uczniowie muszą odtwarzać zadania za pomocą lub w aplikacji TD Snap.

 Aby zarządzać uczniami i przydzielać im zadania w aplikacji Boardmaker 7 Student Center, należy posiadać subskrypcję.

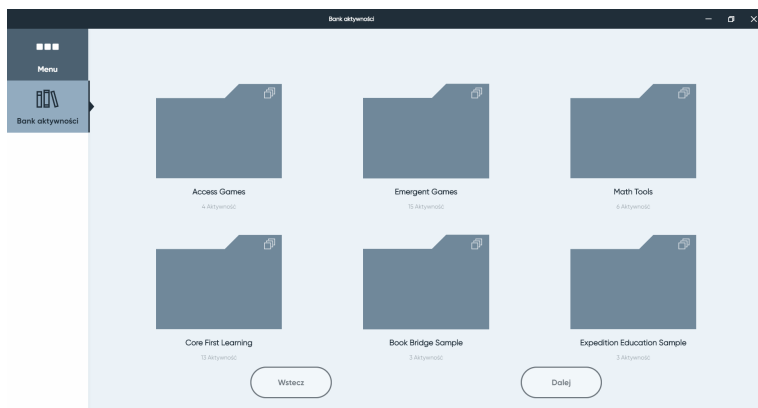
2.4.1 Boardmaker 7 Student Center

Aplikacja Boardmaker 7 Student Center służy nauczycielom do łatwego przydzielania i śledzenia aktywności dla uczniów w sieci. Uczniowie otrzymują indywidualny dostęp do przydzielonych zadań i mogą używać ich na dowolnym urządzeniu z zainstalowaną aplikacją Boardmaker 7 Student Center.

Więcej informacji, patrz Instrukcja obsługi Boardmaker 7 Student Center.

- Ułatwienia dostępu – personalizuj ustawienia dostępu dla uczniów, aby po każdym zalogowaniu do aplikacji mogli z nich od razu korzystać.
- Śledzenie – nauczyciele mogą śledzić postępy uczniów, gdy używane są zadania z oceną wyników.
- Narzędzia dla nauczyciela – przydzielaj zadania, twórz raporty i nie tylko za pomocą myBoardmaker.com

- Bezpłatny użytek – aplikację Boardmaker 7 Student Center można zainstalować i korzystać z niej bezpłatnie bez względu na liczbę urządzeń!



Rysunek 2.3 Boardmaker 7 Student Center

2.4.2 Aktywności Boardmaker w TD Snap



Usilnie zalecamy, aby wszyscy uczniowie odtwarzali aktywności z Boardmaker w Boardmaker 7 Student Center. Boardmaker 7 Student Center zapewnia wiele korzyści, w tym listy przydzielania aktywności, śledzenie wyników i wyjątkową precyzję odtwarzania zadań.

Uczniowie mogą odtwarzać aktywności z Boardmaker w aplikacji TD Snap. TD Snap pobiera aktywności Boardmaker z folderu Snap Activities na koncie Tobii Dynavox ucznia. Jeśli jako nauczyciel chcesz przydzielić zadania do bieżącej pracy w TD Snap, możesz udostępnić aktywności na konto Tobii Dynavox ucznia lub całej grupie, która z tego konta korzysta, a następnie poprosić, aby rodzic czy opiekun przeniósł zadania dla ucznia do odpowiedniego folderu.

Szczegółowe instrukcje odtwarzania ćwiczeń Boardmaker w aplikacji TD Snap zostały opisane w [Instrukcji obsługi TD Snap](#).



Śledzenie zadań z wynikami nie jest dostępne w aplikacji TD Snap.

Niektóre akcje komórek Boardmaker nie działają w aplikacji TD Snap:

ApplySpeechStyle	Pitch
ChangeWordForm	Print
ChangeWordVariant	PrintMessageWindow
DoEmphasis	PrintProject
DoPitch	Rate
DoRate	SaveText
DoSpell	SaveTextAs
DoVoice	SaveToTextFile
DoVolume	SaveWordList
FileNew	SetAccessMethod
Czcionka	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

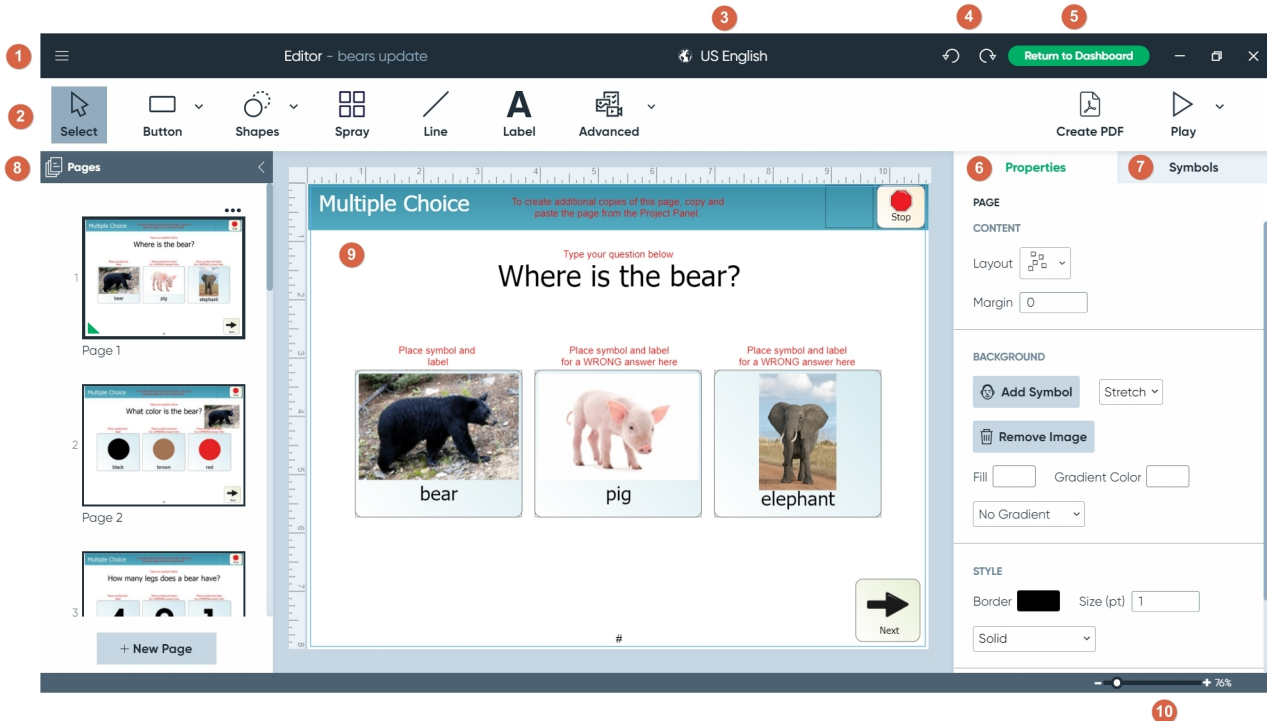
Voice

WordsFromTag

WriteTextToFile

3 Podstawowe narzędzia i elementy

3.1 Edytor



Nazwa	Opis
1 Menu Plik	Zapisz, Otwórz, Importuj, Ustawienia użytkownika, Ustawienia aktywności i Właściwości, Pomoc oraz inne opcje.
2 Pasek narzędzi	Zawiera narzędzia edytowania i rysowania oraz funkcje Drukuj i Odtwórz.
3 Język	Pozwala ustawić język interfejsu.
4 Cofnij i Przywróć	Opcje Cofnij i Przywróć pozwalają szybko cofnąć lub przywrócić ostatnią zmianę w aktywności.
5 Powrót do pulpitu	Zamyka bieżącą aktywność i pozwala przejść do pulpitu nawigacyjnego.
6 Panel Właściwości	Pozwala wyświetlać i edytować właściwości wybranych obiektów.
7 Panel Symbole	Służy do wyszukiwania symboli i zdjęć w sieci lub obrazów przesłanych do folderu Moje multimedia na stronie myBoardmaker.com, które można dodać do aktywności.
8 Panel Strony	Wyświetla strony w ramach bieżącej aktywności.
9 Obszar roboczy Edytora	Obszar, w którym tworzone i edytowane są strony.
10 Przybliżanie/oddalanie widoku	Pozwala dostosować widok obszaru roboczego.

3.2 Pasek narzędzi

	Wskaźnik	Komórka	Kształty	Powielacz	Linia	Etykieta	Zaawansowane	Utwórz PDF	Play
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Nazwa	Opis								
1	 Wskaźnik wybierania / szybkiego wybierania								
2	 Komórka								
3	 Kształty								
4	 Powielacz								
5	 Linia								
6	 Tekst								
7	 Zaawansowane								
8	 Utwórz PDF								
9	 Odtwórz								

3.3 Panel Strony

Panel Strony wyświetla strony w ramach bieżącej aktywności. (patrz sekcja 3.8 *Porządkowanie aktywności*, str 24)



	Nazwa	Opis
1	Strony	Pozwala wybrać stronę, która zostanie wyświetlona w obszarze roboczym.
2	Opcje strony	Kliknij  , aby utworzyć kopię strony, usunąć ją lub zmodyfikować wspólne zmienne.
3	Nowa strona	Pozwala dodać nową stronę do aktywności. Można utworzyć pustą stronę, skopiować stronę z innej aktywności lub skopiować stronę z szablonu.



Kliknij strzałkę w lewo , aby zwinąć panel Strony. Zapewnia to lepszy wgląd w stronę obecnie wyświetlaną w obszarze roboczym. Aby rozwinąć panel Strony, kliknij strzałkę w prawo .

3.4 Ustawienia aktywności

Dla niektórych aktywności interaktywnych przewidziano ustawienia, które sterują sposobem działania aktywności. W wielu przypadkach można personalizować zawartość i dodawać ją do aktywności za pomocą ustawień Ustawienia aktywności zamiast edytowania strony. Jeśli utworzono aktywności interaktywne z szablonu, przed rozpoczęciem edytowania stron należy sprawdzić Ustawienia aktywności.



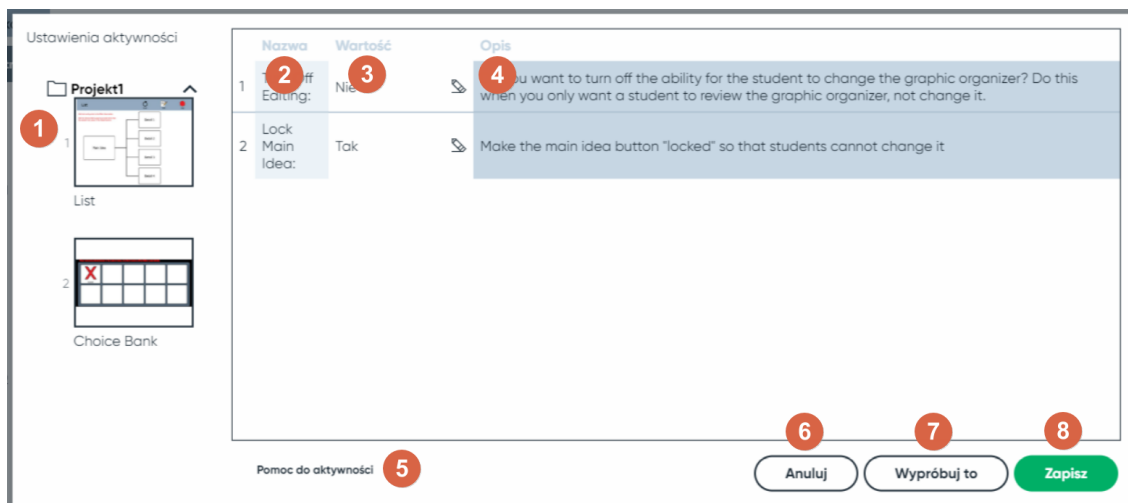
Aktywności, które wykorzystują Ustawienia aktywności do kluczowych funkcji, automatycznie wyświetlają okno Ustawienia aktywności, gdy są otwierane w Edytorze.

1. Wybierz kolejno **menu Plik > Ustawienia aktywności**, aby otworzyć okno *Ustawienia aktywności*.
2. Dla każdego ustawienia wybierz kolumnę **Wartość**, aby wpisać w niej wartość.



Dla każdej strony można wybrać inne ustawienia i opcje aktywności. Kliknij każdą stronę w panelu Aktywności, aby wyświetlić ustawienia tej strony (o ile występują).

3. Aby sprawdzić działanie ustawień w trybie Podgląd, wybierz opcję **Przetestuj**.
4. Aby zapisać zmiany i powrócić do Edytora, kliknij opcję **Zapisz**.



	Nazwa	Opis
1	Panel Aktywności	Wyświetla wszystkie strony danej aktywności. Aby wyświetlić ustawienia poziomu aktywności, kliknij nazwę aktywności na górze panelu Aktywności. Aby wyświetlić ustawienia danej strony, kliknij ją.
2	Kolumna Nazwa	Wyświetla nazwę każdego ustawienia aktywności.
3	Kolumna Wartość	Wyświetla bieżącą wartość każdego ustawienia aktywności.
4	Kolumna Opis	Wyświetla opis każdego ustawienia aktywności. Opis pozwala zrozumieć, jak ustawienia są używane w aktywności, tak aby wybrać je prawidłowo.
5	Pomoc do aktywności	Kliknij ten przycisk, aby wyświetlić wskazówki dotyczące użycia tej aktywności.
6	Przycisk Anuluj	Pozwala odrzucić zmiany i powrócić do Edytora.
7	Przycisk Przetestuj	Kliknij ten przycisk, aby wyświetlić podgląd aktywności w trybie odtwarzania i przetestować ustawienia aktywności. Po zakończeniu testowania i wyjściu z trybu odtwarzania, okno Ustawienia aktywności nadal będzie otwarte, aby umożliwić wprowadzenie dodatkowych poprawek.
8	Przycisk Zapisz	Kliknij ten przycisk, aby zapisać zmiany i powrócić do Edytora.

3.5 Panel Właściwości

Opcje w panelu *Właściwości* służą do personalizowania obiektów na ekranie. Gdy obiekt (lub strona) zostanie wybrany, w panelu *Właściwości* pojawia się opcje właściwości dostępnych dla tego obiektu.



Grupy w panelu *Właściwości* zależą od wybranego obiektu. Poniżej opisano często używane właściwości, które działają tak samo dla wielu typów obiektów. Właściwości unikalne dla każdego typu obiektu opisano w sekcjach poświęconych tym obiektom.

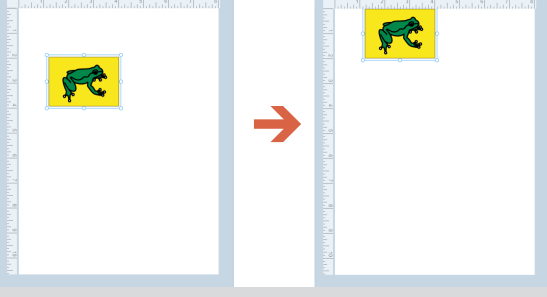
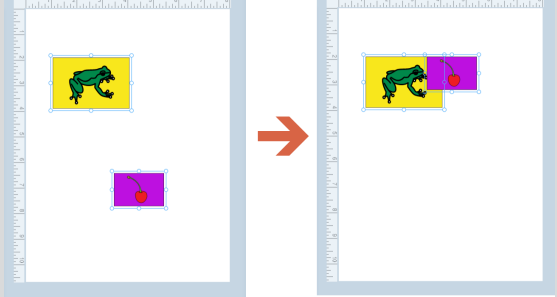
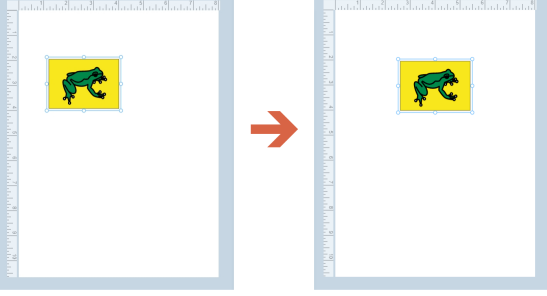
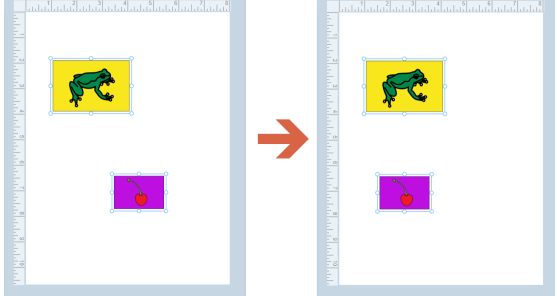
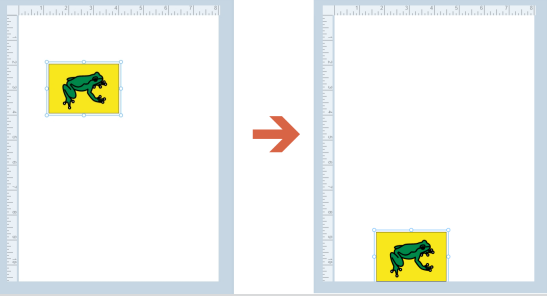
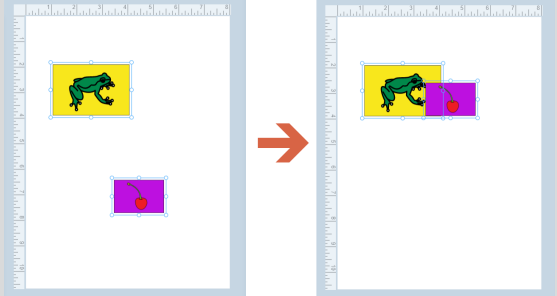
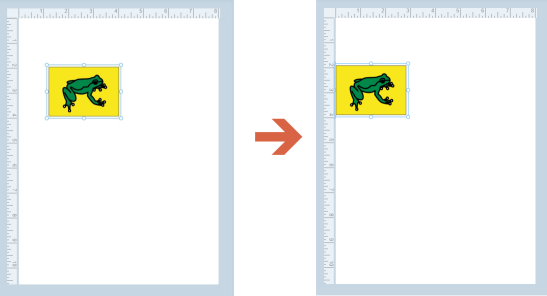
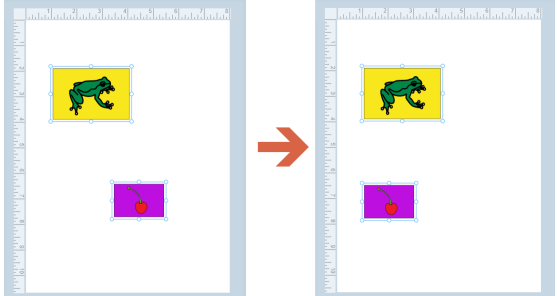
3.5.1 Wyrównanie

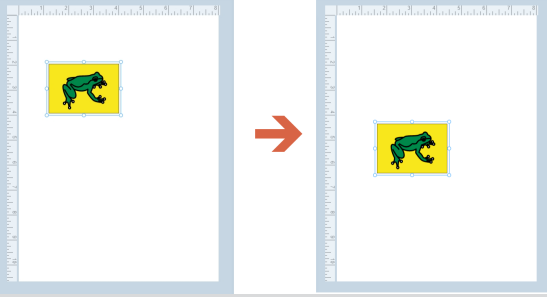
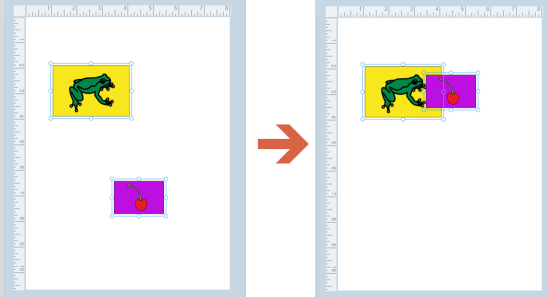
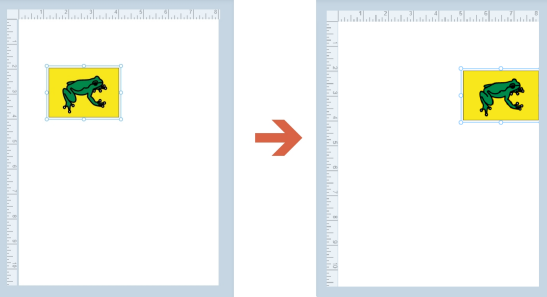
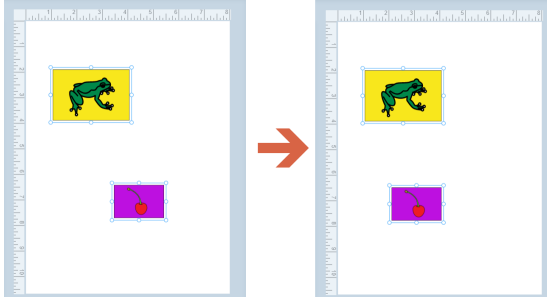
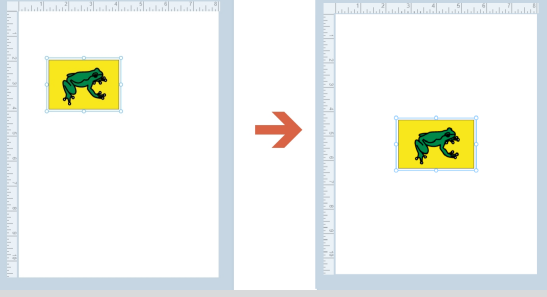
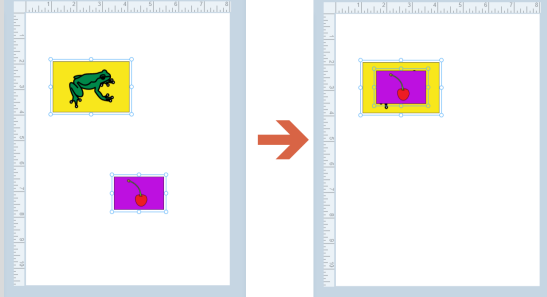
Właściwości wyrównania pozwalają zorientować wybrane obiekty w odniesieniu do wymiarów strony lub siebie nawzajem.

Pojedynczy wybrany obiekt orientuje się względem wymiarów strony. Jeśli wybranych zostanie wiele obiektów, orientują się względem obiektu, który wybrano jako pierwszy.



Rysunek 3.1 Narzędzia wyrównywania – Góra, Środek poziomo, Dół, Lewa, Środek pionowo, Prawa, Środek, Wyrównaj do siatki

Na- rzędzie	Jeden obiekt	Wiele obiektów – najpierw wybrano żółty przycisk
 Na górze		
 Do środku, poziomo		
 Na dole		
 W lewo		

Na- rzędzie	Jeden obiekt	Wiele obiektów – najpierw wybrano żółty przycisk
 Do środku, pionowo		
 W prawo		
 Do środku		
 Do siatki*		

* Należy włączyć siatkę strony. Patrz sekcja 16 *Ustawienia użytkownika*

3.5.2 Czcionka

Właściwości zawarte w sekcji Czcionka są używane do definiowania tekstu na wybranym obiekcie.

- **Czcionka** — pozwala wybrać czcionkę z menu.
- **Rozmiar czcionki** — pozwala wybrać rozmiar czcionki.
- **Styl czcionki** — pozwala ustawić pogrubienie, kursywę i/lub podkreślenie dla bieżącego tekstu.
- **Wyrównanie poziome** — pozwala wyrównać bieżący tekst do lewej, do środka lub do prawej.
- **Wyrównanie pionowe** — pozwala wyrównać bieżący tekst do góry, do środka lub do dołu.
- **Kolor czcionki** — pozwala wybrać kolor lub wpisać wartość RBGA bądź kodu szesnastkowego dla bieżącego tekstu.

- **Kolor podświetlenia czcionki** — pozwala wybrać kolor lub wpisać wartość RGBA bądź kod szesnastkowy dla podświetlenia z bieżącym tekstem.



Rysunek 3.2 Etykieta z czarną czcionką i zielonym podświetleniem

3.5.3 Typ

Właściwość Typ (tylko komórki)

- Wybierz typ komórki:
 - *Grupowa* — patrz sekcja 7.3 *Komórki grupowe*.
 - *Standardowa* — patrz sekcja 7.2 *Komórki standardowe*.
 - *Symbolizowana* — patrz sekcja 7.4 *Komórki symbolizowania*.
 - *Predykcji słów* — patrz sekcja 7.5 *Komórki predykcji (podpowiadania wyrazów i słów)*.

3.5.4 Zawartość



Właściwości w sekcji Zawartość panelu Właściwości zależą od bieżących ustawień właściwości Układ, o ile są dostępne.

Właściwości zawartości — układ standardowy i układ z komórką predykcji słów

- **Układ** — wybierz układ dla symbolu i etykiety: *Etykieta na górze*, *Etykieta na dole*, *Tylko symbol (bez etykiety)*, *Etykieta z lewej*, *Etykieta z prawej*, *Tylko etykieta (bez symbolu)*.

Właściwości zawartości — wybrano Układ swobodny

- **Układ** — układ swobodny nie używa automatycznego formatowania. Obiekty można porządkować w dowolny sposób.



Rysunek 3.3 Układ swobodny

- **Margines** — ilość miejsca, w pikselach, do pozostawienia między obiektami i krawędzią strony lub obramowaniem komórki.

Właściwości zawartości — wybrano opcję Układ automatyczne wyśrodkowany

- **Układ** — układ automatycznie wyśrodkowany automatycznie porządkuje obiekty w wierszach lub kolumnach, wyśrodkowane na stronie lub zawierające obiekt.



Rysunek 3.4 Układ automatyczne wyśrodkowany

- **Margines siatki** — ilość miejsca w pikselach między obiektami.
- **Uporządkuj wg** — pozwala uporządkować obiekty w wierszach (poziomo) lub w kolumnach (pionowo).
- **Dynamiczne wstawienie** — zapewnia podgląd tego, gdzie w układzie znajdzie się przeciągany obiekt.
 - *Tylko projekt* — pokazuj dynamiczne wstawienie w Edytorze, ale nie w trybach podglądu i odtwarzania.
 - *Zawsze* — pokazuj dynamiczne wstawienie w Edytorze oraz w trybie podglądu i odtwarzania.
 - *Nigdy* — nigdy nie wyświetlaj dynamicznego wstawienia.
- **Margines** — ilość miejsca, w pikselach, do pozostawienia między obiektami i krawędzią strony lub obramowaniem komórki.

Właściwości zawartości strony — wybrano opcję Układ z automatyczną siatką

- **Układ** — układ z automatyczną siatką automatycznie porządkuje obiekty w wierszach lub kolumnach, począwszy od lewego górnego rogu.

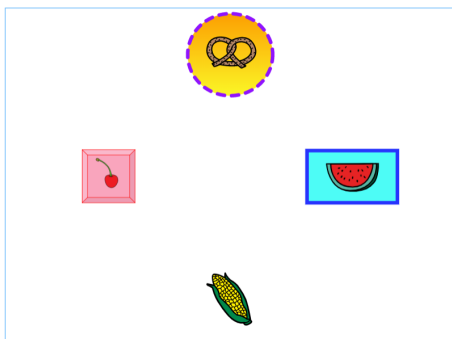


Rysunek 3.5 Układ z automatyczną siatką

- **Margines siatki** — ilość miejsca w pikselach między obiektami.
- **Uporządkuj wg** — pozwala uporządkować obiekty w wierszach (poziomo) lub w kolumnach (pionowo).
- **Dynamiczne wstawienie** — zapewnia podgląd tego, gdzie w układzie znajdzie się przeciągany obiekt.
 - *Tylko projekt* — pokazuj dynamiczne wstawienie w Edytorze, ale nie w trybach podglądu i odtwarzania.
 - *Zawsze* — pokazuj dynamiczne wstawienie w Edytorze oraz w trybie podglądu i odtwarzania.
 - *Nigdy* — nigdy nie wyświetlaj dynamicznego wstawienia.
- **Margines** — ilość miejsca, w pikselach, do pozostawienia między obiektami i krawędzią strony lub obramowaniem komórki.

Właściwości zawartości — wybrano opcję Układ automatycznie okrągły

- **Układ** — układ automatycznie okrągły automatycznie porządkuje obiekty w wierszach lub kolumnach dookoła środka strony lub obiektu grupy.

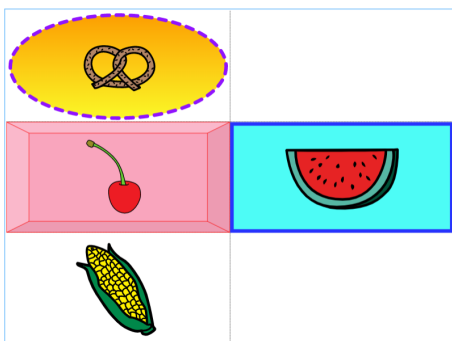


Rysunek 3.6 Układ automatycznie okrągły

- **Margines siatki** — ilość miejsca w pikselach między obiektami.
- **Uporządkuj wg** — pozwala uporządkować obiekty w wierszach (poziomo) lub w kolumnach (pionowo).
- **Dynamiczne wstawienie** — zapewnia podgląd tego, gdzie w układzie strony znajdzie się przeciągany obiekt.
 - *Tylko projekt* — pokazuj dynamiczne wstawienie w Edytorze, ale nie w trybach podglądu i odtwarzania.
 - *Zawsze* — pokazuj dynamiczne wstawienie w Edytorze oraz w trybie podglądu i odtwarzania.
 - *Nigdy* — nigdy nie wyświetlaj dynamicznego wstawienia.
- **Margines** — ilość miejsca, w pikselach, do pozostawienia między obiektami i krawędzią strony lub obramowaniem komórki.

Właściwości zawartości — wybrano opcję Układ siatki

- **Układ** — układ siatki pozwala utworzyć własną siatkę o określonej liczbie kolumn i wierszy. Obiekty można umieszczać w dowolnej komórce siatki.



Rysunek 3.7 Układ siatki

- **Margines siatki** — ilość miejsca w pikselach między obiektami.
- **Kolumny siatki** — liczba kolumn w siatce.
- **Rzędy siatki** — liczba wierszy w siatce.
- **Typ wstawienia** — określa, jak obiekty w siatce reagują, gdy dodawany jest nowy obiekt.
 - *Przesunięcie w prawo* — gdy obiekt jest umieszczany w komórce, która już przechowuje inny obiekt, pierwszy obiekt zostanie przeniesiony o jedną komórkę w prawo. Sekwencja przenoszenia jest kontynuowana od lewej do prawej, od góry do dołu.
 - *Przesunięcie w dół* — gdy obiekt jest umieszczany w komórce, która już przechowuje inny obiekt, pierwszy obiekt zostanie przeniesiony o jedną komórkę w dół. Sekwencja przenoszenia jest kontynuowana od góry do dołu, od lewej do prawej.
 - *Zastąpienie* — gdy obiekt jest umieszczany w komórce, która już przechowuje inny obiekt, nowy obiekt zastąpi ten pierwszy.
 - *Tylko puste* — obiekt można umieścić tylko w pustej komórce.

- *Zamiana miejsca* — gdy obiekt jest umieszczany w komórce, która już przechowuje inny obiekt, nowy obiekt zajmuje miejsce tego pierwszego, pozostawiając inne obiekty w siatce bez zmian.
- **Typ przyciągania** — określa wygląd obiektu, który jest umieszczany w siatce.
 - *Środek* — wyśrodkowuje obiekt w komórce bez zmiany jego rozmiaru.
 - *Wypełnienie* — zmienia obiekt tak, aby wypełnić nim komórkę.
- **Widoczne linie** — określa, kiedy linie siatki są widoczne.
 - *Tylko projekt* — pokazuje linie siatki w Edytorze, ale nie w trybach podglądu i odtwarzania.
 - *Zawsze* — pokazuj linie siatki w Edytorze oraz w trybie podglądu i odtwarzania.
 - *Nigdy* — nigdy nie wyświetla linii siatki.
- **Margines** — ilość miejsca, w pikselach, do pozostawienia między obiektami strony i krawędzią strony lub obramowaniem komórki.

3.5.5 Tło

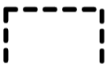
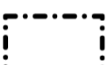
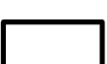
Właściwości tła

- **Dodaj symbol** — określa symbol lub obraz, który zostanie umieszczony w tle.
- **Układ symboli w tle** — określa, w jaki sposób symbol pojawi się w tle.
 - *Rzeczywisty* — wyświetla symbol w pierwotnym rozmiarze.
 - *Rozciągnięcie* — rozciąga symbol, aby dopasować go do pełnych wymiarów strony lub obiektu.
 - *Kafelek* — powtarza symbol jako kafelek dopasowany do pełnych wymiarów strony lub obiektu.
- **Usuń obraz** — usuwa symbol lub obraz z tła.
- **Wypełnienie** — określa kolor tła.
- **Kolor gradientu** — określa kolor dla gradientu tła.
- **Styl gradientu** — określa styl dla gradientu tła.

3.5.6 Styl

- **Kolor obramowania** — pozwala wybrać kolor lub wpisać wartość RGBA bądź kod szesnastkowy dla bieżącego obramowania.
- **Rozmiar obramowania** — pozwala wpisać wartość dziesiętną dla rozmiaru obramowania.
- **Styl obramowania** — określa styl dla obramowania.

Tabela 3.1 Style obramowania

	Wypełniony		Okrąg, punkt
	Prostokąt, punkt		Okrąg, kreska
	Prostokąt, kreska		Okrąg, kreska, punkt
	Prostokąt, kreska, punkt		Okrągły

3.5.7 Stan

- **Wyłączony** — wyłączony obiekt jest widoczny, ale nie da się go wybrać w trybach podglądu i odtwarzania. Jest rozpoznawalny dzięki szarej nakładce.
- **Ukryty** — ukryty obiekt nie jest widoczny ani nie da się go wybrać w trybach podglądu i odtwarzania.

- **Wybieralny** — gdy obiekt jest oznaczony jako Niewybieralny (niebędący się wybrać), ma normalny wygląd, ale nie można go wybrać w trybie podglądu i odtwarzania.
- **Zablokowany** — zablokowanego obiektu nie można wybrać, klikając lewym przyciskiem myszy w Edytorze. Pozwala to zabezpieczyć komórkę przed przeniesieniem lub inną przypadkową zmianą. Aby odblokować lub zmodyfikować zablokowany obiekt, kliknij prawym przyciskiem myszy na przycisk w Edytorze i wybierz opcję Odblokuj z menu.



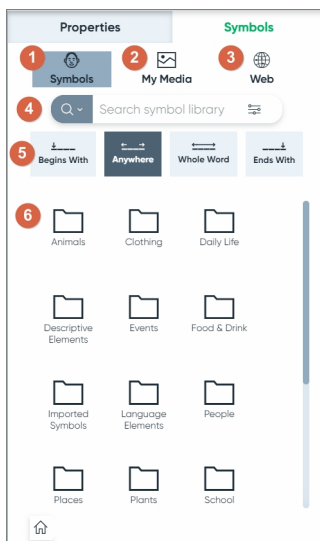
Zablokowany obiekt nie podlega zasadom układu swojego obiektu nadrzędnego. Na przykład: jeśli zablokowana komórka znajduje się w komórce grupowej z układem innym niż swobodny, to zablokowana komórka zachowa pierwotne położenie, gdy inne obiekty zostaną dodane do komórki grupowej.

3.5.8 Zaawansowane

- **Nazwa obiektu** — nazwa obiektu jest unikalną właściwością, która pozwala zidentyfikować obiekt do celów programistycznych. Oprogramowanie automatycznie nazywa każdy obiekt, ale korzystniejsza może się okazać zmiana nazwy na taką, która zapewnia łatwe rozpoznanie obiektu.
- **Typ przeciągania** — za pomocą menu Typ przeciągania można określić, czy przycisk da się przenieść do nowego położenia w trybie podglądu i odtwarzania:
 - *Brak* — obiektu nie można przenieść.
 - *Przeniesienie* — obiekt można przenieść.
 - *Kopia* — obiekt tworzy swoją kopię, którą można przenieść do nowego położenia.
- **Jest komórką docelową** — po włączeniu tej opcji, bieżący obiekt zostaje wskazany jako docelowy i taki, który przyjmie obiekty strony przeciągane lub kopiowane do niego w trybach podglądu i odtwarzania. Po wyłączeniu tej opcji, obiekty przeciągane lub kopiowane do niego w trybach podglądu i odtwarzania powrócą do pierwotnego położenia.
- **Skanowanie komórki docelowej** — w przypadku korzystania z innej metody niż Prosty dotyk można określić, jak działa podświetlenie podczas skanowania.
 - *Skanowanie* — podświetla całą komórkę grupową jako pojedynczy obiekt docelowy. Przeciągany obiekt przeniesiony do przycisku Komórka docelowa jest umieszczany w następnym dostępnym położeniu zgodnie z definicją w układzie komórki docelowej.
 - *Skanowanie i położenie* — przenosi podświetlenie ze środka przycisku Komórka docelowa do określonego położenia, zgodnie z definicją układu Komórek docelowych.
 - *Wyłączony* — podświetlanie podczas skanowania pomija komórkę docelową.
- **Wskazówka audio** — wskazówka audio jest krótkim komunikatem wypowiedzianym w celu zidentyfikowania obiektu, gdy kursor lub podświetlenie skanujące napotyka obiekt. Aby ustawić treść wskazówki audio, wypełnij pole tekstowe Wskazówka audio.
- **Akcje** — pozwala otworzyć Edytor akcji, w którym można wyświetlać, dodawać i edytować akcje przydzielone do bieżącego obiektu. Patrz sekcja 14 Akcje komórki.

3.6 Panel Symbole

Za pomocą panelu Symbole można odszukiwać i dodawać symbole lub obrazy do swoich aktywności.



Nazwa	Opis
1 Wyszukiwanie symbolu	Aby wyszukać symbol, wypełnij pole tekstowe. Można również przeglądać symbole wg kategorii, klikając foldery.
2 Moje multimedia	Zapewnia dostęp do obrazów zapisanych w sekcji Moje multimedia konta myBoardmaker.com.  Sekcja Moje multimedia nie jest dostępna w przypadku bezpłatnego konta społeczności. Aby uzyskać dostęp do sekcji Moje multimedia, wymagane jest połączenie internetowe.
3 Sieć	Przeszukaj sieć, aby odnaleźć obrazy pasujące do słów kluczowych wpisanych w polu wyszukiwania.  Aby przeszukać sieć, wymagane jest połączenie internetowe.
4 Pole wyszukiwania	Wpisz szukane wyrażenie w polu tekstowym. Za pomocą poniższych (opcjonalnych) przycisków można określić, jakie części słowa będą wyszukiwane (Zaczyna się od, Gdziekolwiek, Całe słowo, Kończy się na).  Typ wyszukiwania, aby wybrać spośród opcji Normalny, Rymuje się z, Wzorzec spółgłoski (C)-samogłoski (V) lub Brzmi jak.  Filtry, aby wybrać wersję kolorową lub czarno-białą i zmienić język wyszukiwania.
5 Ustawienia wyszukiwania etykiet	Pozwala określić, czy szukanie ma obejmować etykiety symboli: • Zaczyna się od — szukaj tylko w pierwszej części etykiety. • Gdziekolwiek — szukaj w dowolnej części etykiety. • Całe wyraz — szukaj tylko całych wyrazów, dokładnie takich, jakie są wpisane. • Kończy się na — szukaj tylko w ostatniej części etykiety.
6 Wyniki wyszukiwania	W tym miejscu pojawią się wyniki wyszukiwania. Można także użyć folderów w tym obszarze, aby przeglądać symbole wg kategorii.

3.7 Tryby pracy Boardmaker 7 Editor

Tryby Boardmaker 7 Editor:

- **Pulpit nawigacyjny** — pozwala przeglądać aktywności i szablony.
- **Edytor** — pozwala edytować aktywności poprzez dodawanie zawartości do stron.
- **Odtwarzanie** — pozwala wyświetlać aktywność w taki sposób, jak to robią uczniowie. Aktywność jest odtwarzana od pierwszej strony (niekoniecznie od strony, która jest otwarta w Edytorze).
- **Strona podglądu** — odtwarza bieżącą stronę w sposób widziany przez ucznia.



Aby podczas pracy w trybie podglądu i odtwarzania powrócić do Edytora, należy użyć przycisku **Stop** lub klawisza <Esc> na klawiaturze.

Boardmaker 7 Editor służy do tworzenia i edytowania aktywności. Uczniowie mogą odtwarzać utworzone przez nauczyciela aktywności interaktywne Boardmaker w Boardmaker 7 Student Center.

3.8 Porządkowanie aktywności

- **Foldery** są używane do porządkowania aktywności. Foldery należy tworzyć bezpośrednio w obszarze My Boardmaker lub na stronie myBoardmaker.com
- **Aktywności** to pliki składające się z pewnej liczby stron. O każdym z nich należy myśleć jak o książce zawierającej strony.
- **Strony** są jak strony książki – zawierają treść przeznaczoną dla uczniów (do oglądania, czytania lub interakcji). Treść ta może obejmować obiekty, takie jak komórki, okna komunikatów, symbole itd.

3.8.1 Tworzenie folderów i dodawanie aktywności

1. Przejdź do sekcji **My Boardmaker** na pulpicie nawigacyjnym.
2. Kliknij opcję **Nowy folder**.
3. Wpisz nazwę nowego folderu.
4. Kliknij **Utwórz**.
5. Kliknij i przeciągnij ćwiczenia do folderu.



Podczas zapisywania nowo utworzonego aktywności można określić jej folder docelowy.

3.8.2 Edytowanie nazwy aktywności

1. Przejdź do sekcji **My Boardmaker** na pulpicie nawigacyjnym.
2. Ustaw kursor na aktywności, której nazwę chcesz zmienić.
3. Kliknij ikonę z trzema kropkami.
4. Kliknij **Zmień nazwę**.
5. Wpisz nową nazwę.
6. Kliknij **Zmień nazwę**.

3.8.3 Edytowanie nazwy strony

1. Otwórz aktywność w module Edytor.
2. Na panelu Strony po lewej stronie ekranu kliknij nazwę strony.
3. Za pomocą klawiszy na klawiaturze usuń istniejącą nazwę strony i wpisz nową.
4. Kliknij dowolne miejsce poza nazwą strony, aby zapisać zmiany.

3.9 Aktualizacja aplikacji Boardmaker 7



Poniższe informacje mają zastosowanie jedynie w przypadku wersji komputerowych Boardmaker 7 Editor na systemy Windows i Mac. Aplikacje na Chromebooka otrzymują wszystkie aktualizacje poprzez sklep Google Play.

Boardmaker 7 Editor sprawdza aktualizacje automatycznie*. Jeśli aktualizacja jest dostępna dla aplikacji Boardmaker 7 Editor, po jej uruchomieniu zostanie wyświetlone okno dialogowe. Możesz wybrać, czy chcesz pobrać i zainstalować

aktualizację natychmiast, czy odłożyć ją na później. Jeśli zdecydujesz się odłożyć instalację aktualizacji, możesz ją uruchomić, gdy będziesz gotowy, używając przycisku **Aktualizacja dostępna** na pulpicie nawigacyjnym.

*Boardmaker 7 Editor sprawdza aktualizacje automatycznie. Można jednak wyłączyć tę funkcję. Patrz sekcja 3.9.1 *Zarządzanie aktualizacjami za pomocą TD Updater*

3.9.1 Zarządzanie aktualizacjami za pomocą TD Updater

TD Updater zapewnia bardziej zaawansowane opcje zarządzania aktualizacjami aplikacji Boardmaker.



Aktualizacjami aplikacji Boardmaker i ustawieniami TD Updater można zarządzać zdalnie na zarządzanych systemach. Zobacz [Podręcznik wdrażania aplikacji Boardmaker 7 IT](#), aby uzyskać szczegóły.

3.9.1.1 Otwieranie TD Updater

- System Windows – Po prawej stronie paska zadań Windows (w pobliżu wyświetlania daty/godziny), wybierz strzałkę w górę, aby rozwinąć obszar powiadomień, a następnie wybierz ikonę **TD Updater**. 
- System Mac — Wybierz ikonę **TD Updater** z prawej strony paska menu Mac (w pobliżu wyświetlacza daty/godziny). 

3.9.1.2 Wersje oprogramowania i opcje naprawy

W widoku Aplikacje programu TD Updater dostępnych jest kilka opcji dla aplikacji Boardmaker. Wybierz menu , aby wyświetlić dostępne opcje dla każdej zainstalowanej aplikacji Boardmaker 7.

- Aktualizuj* — Jeśli dostępna jest aktualizacja oprogramowania, wybierz tę opcję, aby rozpocząć aktualizację.
- Napraw — Rozwiąż problemy z oprogramowaniem Boardmaker, które mogą być spowodowane przez przeniesione, usunięte lub uszkodzone pliki.
- Przywróć* — Usuń ostatnią aktualizację i powrót do poprzedniej wersji oprogramowania.

* Ta opcja jest dostępna tylko wtedy, gdy ma zastosowanie.

3.9.1.3 Ustawienia aktualizacji oprogramowania



Wybierz menu  TD Updater, następnie wybierz **Ustawienia...**

- Automatycznie sprawdzaj aktualizacje — Wybierz, czy aplikacja Boardmaker 7 ma automatycznie sprawdzać dostępność aktualizacji. Jeśli ta opcja jest wyłączona, musisz sprawdzać aktualizacje ręcznie w każdej aplikacji.
- Automatycznie pobieraj aktualizacje — Określa, czy oprogramowanie Boardmaker 7 ma automatycznie pobierać pliki aktualizacji, gdy są one dostępne.



Ustawienia aktualizacji można skonfigurować zdalnie przez administratora w systemach zarządzanych. Zobacz [Podręcznik wdrażania aplikacji Boardmaker 7 IT](#), aby uzyskać szczegóły.

4 Szablony

Szablony zapewniają bazę do tworzenia własnych aktywności. Można je szybko i łatwo wypełniać własną zawartością. Niektóre szablony posiadają wersję przykładową, wstępnie wypełnioną zawartością, którą można od razu wykorzystać lub zmodyfikować zgodnie z potrzebami.

Podczas tworzenia nowej aktywności lub strony w oparciu o szablon, strony szablonu są kopiowane do nowej aktywności / strony, zawartość można następnie dostosować.

Szablony są dostępne dla następujących rodzajów aktywności:

- **Sztuka i kreatywność** - tworzenie zawartości kreatywnej i artystycznej.
- **Książki i prezentacje** - rozwijanie umiejętności czytania i przedstawiania nowych informacji.
- **Kalendarze** - przeglądanie nadchodzących wydarzeń oraz rozwijanie umiejętności matematycznych i związanych z czasem.
- **Zwyczaje klasowe** - szablony do sprawdzania codziennej obecności i logowania się uczniów.
- **Nakładki urzędzeń** - tworzenie nakładek do szeregu elektronicznych ćwiczeń komunikacyjnych.
- **Odkrywanie** - badanie nowych informacji, obrazów i symboli za pomocą aktywności bez możliwości popełnienia błędów.
- **Fiszki** - uczenie się i utrwalanie słownictwa.
- **Gry** - utrwalanie pojęć i zdobywanie wiedzy w sposób ciekawy i angażujący.
- **Wizualne wsparcie edukacji** - tworzenie cykli, map, list, historyjek, drzewek i sieci skojarzeń do zilustrowania zależności pomiędzy nabywanymi pojęciami.
- **Etykietowanie** - etykietowanie elementów całości.
- **Dopasowywanie** - dopasowywanie słów do pasujących obrazów lub elementów.
- **Matematyka** - rozwijanie umiejętności matematycznych w zakresie rytmów, liczenia, wykresów, operowania pieniędzmi.
- **Pytanie i odpowiedź** - utrwalanie i ocenianie wiedzy w danym obszarze.
- **Sekwencje** - umieszczanie elementów w odpowiedniej kolejności.
- **Sortowanie** - sortowanie elementów na dwie, trzy lub cztery grupy.
- **Plany i harmonogramy** - przedstawianie i przeglądanie codziennych wydarzeń i planowanych zmian.
- **Nauka liter i głosek** - rozwijanie znajomości liter i towarzyszącym im dźwięków (głosek), a także doświadczanie tego, jak grupy liter i dźwięków tworzą słowa.
- **Pisanie** - rozwijanie znajomości składni i pisania tekstów.



Wiele szablonów interaktywnych pozwala także śledzić wyniki uczniów i przedstawiać je w postaci raportów, gdy aktywności są używane przez uczniów powiązanych z kontem subskrypcji myBoardmaker.com. Szablony z



wynikami są oznaczone ikoną . Aby korzystać z funkcji śledzenia wyników, aktywność musi zostać przydzielona do ucznia, a następnie odtworzona w .

4.1 Tworzenie nowej aktywności

1. Na pulpicie nawigacyjnym kliknij opcję **Nowy....** Otworzy się okno *Nowa aktywność*.
2. Wybierz kategorię szablonu po lewej stronie ekranu, aby wyświetlić dostępne szablony danego typu. W przypadku Aktywności podstawowych kliknij **Do druku**, a następnie **Aktywności podstawowe**.

O ile ma to zastosowanie, wybierz temat i zagadnienie, aby doprecyzować wyszukiwanie.

3. Wybierz szablon.



Opcjonalne: Kliknij przycisk **Ulubione** na dole ekranu, aby dodać wybrany szablon do kategorii Ulubione. Do kategorii **Ulubione** można przejść w dowolnej chwili, aby szybko odszukać ulubione szablony.

4. Kliknij **Utwórz** (używając pustego szablonu) lub **Utwórz z przykładu** (używając wstępnie wypełnionego szablonu przykładowego), aby utworzyć aktywność. Strony zawarte w szablonie są dodawane do aktywności i pojawią się w panelu *Strony*.



Rozpocznij personalizowanie i dodawanie treści do nowej aktywności w oparciu o szablon, korzystając z ustawień Ustawienia aktywności i/lub Edytuj na miejscu. Patrz sekcje 3.4 *Ustawienia aktywności* i 7.1 *Dodawanie symboli do komórki*.

4.2 Tworzenie nowej strony z szablonu

Wybierz określoną stronę z szablonu, aby ją dodać do aktywności.

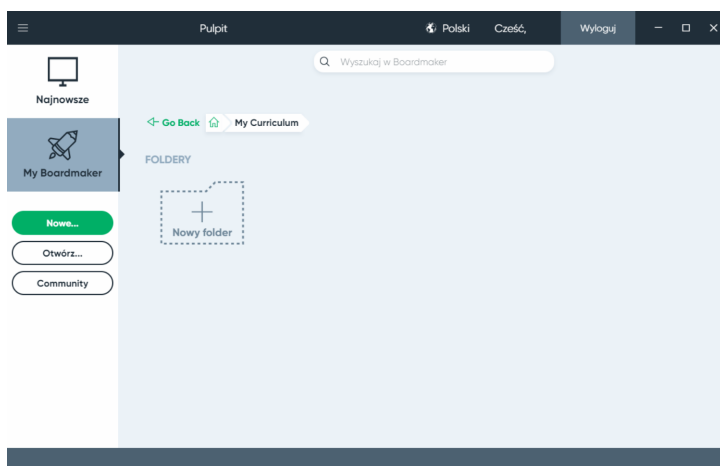
1. Otwórz aktywność w Edytorze.
2. Na panelu *Strony* kliknij **+ Nowa strona**.
3. Na pływającym pasku narzędzi kliknij **Nowa strona z szablonu**.
4. Wybierz szablon z listy szablonów.
5. Kliknij **Wybierz**.
6. Wybierz określoną stronę z szablonu, aby ją skopiować do ćwiczenia.
7. Kliknij **Wybierz**.

4.3 Mój program nauczania



Zbiory kompletnych programów nauczania są obecnie dostępne tylko w języku angielskim (amerykański i brytyjski).

Folder Mój program nauczania zawiera program nauczania przygotowany przez naszych ekspertów: Gotowe aktywności i Pakiet tablic - książka do komunikacji Core First. Po dodaniu aktywności do Mój program nauczania, aktywności są pobierane i dzięki temu stają się dostępne w Boardmaker 7 Editor do edytowania, drukowania lub odtwarzania, nawet bez połączenia internetowego.



Dodawanie czynności do Mojego programu nauczania

1. Na pulpicie nawigacyjnym kliknij opcję **My Boardmaker**.
2. Kliknij **Mój program nauczania**.



3. Kliknij **Dodaj program nauczania**.
4. Wybierz **Program nauczania**.
5. Przeglądaj foldery, aby odnaleźć aktywności, które chcesz dodać do Mojego programu nauczania.
6. Kliknij **Dodaj temat do Mojego programu nauczania**, aby dodać wszystkie aktywności zawarte w bieżącym folderze. Niektóre foldery pozwalają wybrać określone aktywności i dodać je osobno.
7. Przejrzyj kolejny folder, aby kontynuować dodawanie aktywności do Mojego programu nauczania lub kliknij **Zamknij**, aby zakończyć ten proces.

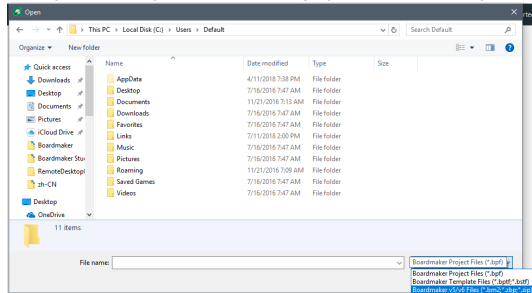
4.3.1 Książka do komunikacji Core First

Książka do komunikacji Core First to wersja aplikacji TD Snap przystosowana do wydruku. Obejmuje słownictwo rdzeniowe, listy słów, wyrażenia QuickFires, klawiaturę i tablice tematyczne. Dostępna jest w formatach 6x6 i 7x9 (rozmiar siatki). Wskazówki dotyczące przygotowania książki można znaleźć na pierwszej stronie pliku.

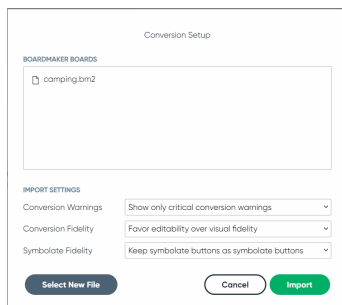
5 Otwieranie plików Boardmaker 5 i 6

Można importować tablice, pakiety tablic i pliki archiwum .zip, które zostały utworzone w programie Boardmaker 5 lub nowszej wersji. Po zaimportowaniu pliki te można edytować, drukować i odtwarzać.

1. Na ekranie pulpitu nawigacyjnego wybierz **Otwórz...**
2. W wyświetlonym oknie przeglądarki plików wybierz menu rozwijane z typami plików i wybierz ten, którego szukasz.



3. Przejdź do katalogu zawierającego żądany plik.
 4. Wybierz plik .bmf, .bpf lub .bpt, który chcesz zaimportować.
 5. Kliknij opcję **Otwórz**.
- Otworzy się okno dialogowe *Konfiguracja konwersji Boardmaker*.



Wybierz opcję **Wybierz nowy plik**, aby powrócić do folderu plików i wybierać kolejny plik do zaimportowania.

6. (opcjonalnie) Wybierz ustawienia Ostrzeżenia dot. konwersji, Wierność konwersji i Wierność symbolizowania z list rozwijanych.
7. Kliknij opcję **Import**. Ćwiczenie zostaje zapisane jako nowy plik ćwiczeń Boardmaker 7 Editor i otwarte Edytorze.



Jeśli w oknie dialogowym Konfiguracja konwersji zaznaczono pole **Pokaż wszystkie ostrzeżenia dot. konwersji**, wyświetli się okno dialogowe Ostrzeżenia dot. konwersji z informacją o tym, że pliki zostały pomyślnie skonwertowane oraz listą wszelkich niezgodności, które wystąpiły podczas tego procesu. Kliknij **OK**, aby zamknąć okno dialogowe Ostrzeżenie dot. konwersji.

Niektóre starsze akcje przypisane do komórek nie są obsługiwane w Boardmaker 7 Editor:

- Access Method
- Cancel Speech
- Hibernate
- Infrared actions
- Lock Board
- Normal Volume Down
- Normal Volume Up
- Pause Speech
- Preview Text
- Preview Volume Up
- Preview Volume Down
- Quick Record
- Read Variables
- Read With Highlighting (Both)
- Rest Toggle
- Uruchom ponownie
- 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 Rysowanie i porządkowanie obiektów na stronie

Rysowanie obiektu:

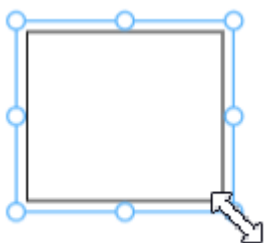
1. Wybierz narzędzie dla obiektu, który chcesz narysować. Aby dowiedzieć się więcej o narzędziach obiektów na pasku narzędzi, patrz sekcja 3.2 *Pasek narzędzi*.
2. Przesuń kursor do obszaru roboczego w miejsce, w którym chcesz umieścić obiekt.
3. Kliknij i przeciągnij na ukos (aby narysować dokładnie kwadratowy obiekt, podczas przeciągania należy przytrzymać klawisz **Shift**)



Można również dodać obiekt do strony klikając narzędzie, a następnie przeciągając go na stronę lub wybierając narzędzie, a następnie klikając stronę.

Aby zmienić rozmiar obiektu:

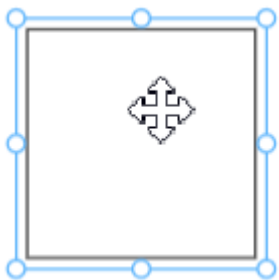
- a. Wybierz obiekt.
- b. Przesuń kursor do jednego z okręgów, który pojawił się na krawędzi lub rogu obiektu (pojawi się podwójna strzałka).



- c. Kliknij i przeciągnij, aż obiekt uzyska pożądany rozmiar.

Aby przesunąć obiekt:

- a. Wybierz obiekt.
- b. Przeciągnij go w dowolne miejsce w obszarze roboczym.



4. Za pomocą panelu Właściwości spersonalizuj wygląd, kod i zachowanie obiektu. Opcje w panelu Właściwości zależą od typu narysowanego obiektu. Więcej informacji o panelu Właściwości, patrz sekcja 3.5 *Panel Właściwości*.

6.1 Właściwości strony

Strona jako taka jest obiektem z własnymi właściwościami. Eksperymentuj z różnymi układami, kolorami i tłami, aby tworzyć aktywności przykuwające uwagę!



Więcej informacji o właściwościach stron, patrz sekcja 3.5 *Panel Właściwości*.

6.2 Tworzenie siatki obiektów



Można utworzyć siatkę identycznych obiektów za pomocą narzędzia  **Powielacz**.

1. Wybierz narzędzie **Powielacz** z paska narzędzi.
2. Ustaw kursor na obiekcie, który chcesz powielić.
3. Kliknij i przeciągnij, aby utworzyć linię lub siatkę identycznych obiektów.
4. Po utworzeniu żądanej liczby obiektów zwolnij zaznaczenie.



Jeśli do pierwotnego obiektu przydzielono właściwości (symbol, styl, działania itd.), zostaną one skopiowane do pozostałych obiektów w siatce.

6.3 Dodatkowe narzędzia do edycji

W menu rozwijanym prawym przyciskiem myszy znajduje się szereg narzędzi, które pozwalają dostosować obiekty na stronie.



Opcje menu rozwijanego prawym przyciskiem myszy zależą od wybranego obiektu.

Elementy menu rozwijanego prawym przyciskiem myszy

- **Narzędzia** — zaznaczenie, powielacz, kolejność skanowania i wyświetlanie strony:
 - *Wskaźnik* —
 - *Narzędzie szybkiego wyboru* —
 - *Powielacz prostokątny* — pozwala nałożyć kopie wybranych obiektów w prostokątnym układzie siatki.
 - *Powielacz kołowy* — pozwala nałożyć kopie wybranych obiektów w okrągłym układzie.
 - *Narzędzie kolejności skanowania* — za pomocą tej funkcji można określić kolejność skanowania obiektów. Aby uzyskać dodatkowe informacje, patrz sekcja 11.7 *Kolejność skanowania*.
 - *Rzeczywisty rozmiar* — zmień wartość przybliżenia/oddalenia, aby wyświetlić stronę z rzeczywistymi wymiarami.
 - *Dopasuj do ekranu* — zmień wartość przybliżenia/oddalenia, aby dopasować całą stronę do widoku okna.
- **Edytuj akcje** — edytuj akcje dla obecnie wybranego obiektu. Aby uzyskać dodatkowe informacje, patrz sekcja 14 *Akcje komórek*.
- **Wybierz zawartość** — wybierz zawartość obecnie wybranego obiektu.
- **Wyczyść zawartość** — wyczyść całą zawartość obecnie wybranego obiektu.
- **Wybierz nadrzędny** — wybierz obiekt nadrzędny względem obecnie wybranego obiektu.
- **Cofnij** — cofnij ostatnią zmianę.
- **Przywróć** — Przywróć zmianę, która została cofnięta.
- **Usuń** — usuń wybrany obiekt.
- **Wytnij** — usuń wybrany obiekt i zapisz go w schowku, aby wkleić w inne miejsce.
- **Kopiuj** — kopiuj wybrany obiekt do schowka.
- **Wklej** — wklej wycięty lub skopiowany obiekt ze schowka.
- **Styl kopiowania** — kopiuj wartości kształtu, koloru i obramowania
- **Styl wklejania** — zastosuj skopiowane wartości stylu do wybranego obiektu.
- **Przesuń na wierzch** — umieść wybrany obiekt przed nachodzącymi obiektami.
- **Przesuń na spód** — umieść wybrany obiekt za nachodzącymi obiektami.
- **Blokuj** — zablokuj wybrany obiekt, aby chronić go przed przypadkowymi zmianami.
- **Wyrównanie** — aby dowiedzieć się więcej o wyrównaniu, patrz sekcja
- **Środek** — środkowanie obiektu:
 - *Poziomo* — środkowanie obiektu na osi poziomej.
 - *Pionowo* — środkowanie obiektu na osi pionowej.

- *Obie osie* — środkowanie obiektu na osi pionowej i poziomej.
- **Rozmiar** — zmiana rozmiaru obiektu:
 - *Pełna szerokość* — zmiana rozmiaru obiektu do maksymalnej szerokości na stronie.
 - *Pełna wysokość* — zmiana rozmiaru obiektu do maksymalnej wysokości na stronie.
 - *Pełny rozmiar* — zmiana rozmiaru obiektu do maksymalnej wysokości i szerokości na stronie.
 - *Do siatki* — zmiana rozmiaru obiektu tak, aby pasował do siatki.

7 Komórki



Kliknij strzałkę obok narzędzia Komórka, aby utworzyć dowolny z następujących typów komórek:

- **Komórka standardowa** — są to podstawowe elementy składowe, które mogą zawierać symbol, etykietę i akcje.
- **Komórka grupowa** — może zawierać wiele symboli lub innych obiektów.
- **Komórka predykcji słów** — gdy użytkownik wpisuje dane w oknie wiadomości, komórka predykcji słów przewiduje dobór słów użytkownika.
- **Komórka docelowa** — komórka grupowa, którą wstępnie skonfigurowano jako miejsce docelowe innej przeciągniętej komórki.
- **Komórka symbolizowania** — wyrazy wpisywane w komórce symbolizowania są automatycznie wiązane z symbolami (symbole pojawiają się automatycznie w trakcie pisania). Tekst komórki symbolizowania wpisuje się w trybie edytowania, zaś w trybie podglądu i odtwarzania jest on tylko do odczytu.



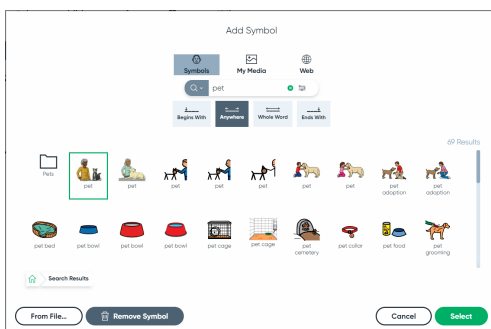
W przypadku tekstu z symbolem, który jest edytowalny w trybach podglądu i odtwarzania, należy użyć okna komunikatu z symbolem.

- **Hotspot** — niewidoczna komórka, na ogół umieszczana na obrazach lub w pewnych obszarach, aby stały się interaktywne.
- **Komórka o dowolnym kształcie** — pozwala narysować komórkę o dowolnym kształcie.
- **Hotspot o dowolnym kształcie** — pozwala narysować hotspot o dowolnym kształcie.

7.1 Dodawanie symboli do komórki

Po prostu wpisz etykietę i wybierz symbol – to takie proste!

1. Narysuj komórkę standardową lub o swobodnym kształcie w obszarze roboczym.
 2. Po wybraniu komórki wpisz żądaną etykietę. Etykieta pojawia się na komórce.
 3. Po wpisaniu etykiety naciśnij klawisz **Enter** na klawiaturze.
- Otworzy się okno *Dodaj symbol*.



Wyświetlone zostaną symbole odpowiadające wpisanemu tekstowi etykiety.

4. Wybierz żądany symbol.
5. Kliknij **Wybierz**. Symbol i etykieta pojawią się na komórce.

7.2 Komórki standardowe

Komórki standardowe to najczęściej używane obiekty w Boardmaker. Każda komórka standardowa może przechowywać smartsym (symbol i etykietę) i można ją precyzyjnie spersonalizować pod względem wyglądu i działania za pomocą panelu Właściwości i akcji komórki.

7.2.1 Właściwości komórek standardowych

- **Edytuj symbol** — patrz sekcja 8.3 *Edytowanie symboli*.
- **Edytuj tekst** — patrz sekcja 13 *Edytor tekstu formatowanego*.

Aby uzyskać informacje o pozostałych właściwościach przycisków standardowych, patrz sekcja 3.5 *Panel Właściwości*.

7.3 Komórki grupowe

Komórka grupowa to komórka, w której można umieścić inne obiekty – działa jako pojemnik na inne obiekty. W komórce grupowej można umieścić wiele symboli (SmartSyms) lub etykiety (bądź etykiety) oraz w dowolny sposób uporządkować obiekty.



Rysunek 7.1 Komórka grupowa (w układzie siatki) z dwiema komórkami, etykietą i obiektem Symbol+Etykieta (SmartSym).

Gdy obiekty są umieszczane w komórce grupowej, zachowują pierwotne właściwości, tak aby można było zmienić (lub zaprogramować) rozmiar lub położenie każdej komórki grupowej oddzielnie, bez wpływania na właściwości jego obiektu nadrzędnego – komórki grupowej.

Komórki grupowe mogą również służyć do tworzenia grup skanowania i być oznaczane jako obiekty docelowe („Cele”), tak aby inne obiekty zostały do nich przeciągane. Patrz sekcja 3.5 *Panel Właściwości*

7.3.1 Tworzenie komórki grupowej

1. Kliknij strzałkę obok narzędzia Komórka na pasku narzędzi.



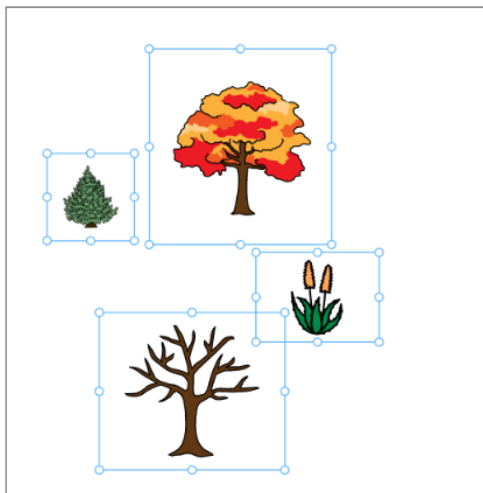
2. Kliknij **Komórka grupowa**.

3. Narysuj komórkę grupową w dowolnym miejscu na stronie. Patrz sekcja 6 *Rysowanie i porządkowanie obiektów na stronie*.



Można również użyć menu Typ w panelu Właściwości komórki, aby przekształcić istniejącą komórkę standardową, komórkę symbolizowania lub predykcji w komórkę grupową.

7.3.2 Dodawanie symboli do komórki grupowej



Rysunek 7.2 Komórka grupowa - wybrano wiele symboli

1. Wyszukaj symbol. Patrz sekcja 8.1 *Przeglądanie symboli*.
2. Przeciągnij symbol z panelu *Symbole* i upuść go na komórce grupowej.
3. Powtórz kroki od 1 do 2, aby dodać więcej symboli do komórki grupowej. (można dodać tyle symboli, ile to potrzebne)



W przypadku dodawania symbolu do komórki, która już zawiera co najmniej jeden symbol, wyświetlić się pytanie o to, czy użytkownik chce dodać nowy symbol czy zastąpić nim istniejące. Można wybrać jedną z następujących odpowiedzi:

- **Dodaj do**, jeśli istniejące symbole mają zostać zachowane, a nowy symbol dodany.
- **Zastąp**, jeśli istniejące symbole mają zostać zastąpione nowym symbolem.
- **Anuluj**, aby pozostawić komórkę bez zmian, bez dodawania nowego symbolu.

7.3.3 Dodawanie etykiet do komórki grupowej

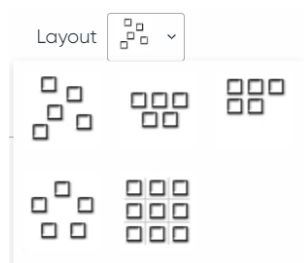
1. Narysuj etykietę w komórce grupowej. Patrz sekcja 6 *Rysowanie i porządkowanie obiektów na stronie*.
2. Wpisz i sformatuj tekst etykiety. Patrz sekcja 9 *Etykiety*.

7.3.4 Zmiana rozmiaru i położenia obiektów w komórce grupowej

Można ręcznie zmienić położenie lub rozmiar obiektów w komórce grupowej w taki sam sposób, jak gdyby istniały na stronie. Aby zmienić rozmiar wielu obiektów jednocześnie, przytrzymaj klawisz **Ctrl** i kliknij każdy obiekt, zaznaczając go. Po wybraniu żądanych obiektów zmień rozmiar dowolnego z nich lub wszystkich.



Domyślny układ (swobodny) daje użytkownikowi pełną kontrolę nad ręczną zmianą rozmiaru i położenia obiektów w komórce grupowej. Za pomocą menu rozwijanego Układ w panelu Właściwości komórki grupowej można automatycznie uporządkować zawartość tej komórki na różne sposoby. Patrz sekcja 3.5.4 *Zawartość*.



Rysunek 7.3 Menu rozwijane układu komórki grupowej

7.3.5 Właściwości przycisków grupy

Więcej informacji o właściwościach przycisków grupy, patrz sekcja 3.5 *Panel Właściwości*.

7.4 Komórki symbolizowania

Podczas wpisywania tekstu do komórki symbolizowania symbole dla wpisywanych słów pojawiają się automatycznie. Tekst w komórkach symbolizowania jest ustawiany w Edytorze i nie można go edytować w trybie odtwarzania.



Aby utworzyć tekst z symbolami, które można edytować w trybie odtwarzania, utwórz okno komunikatu i włącz opcję trybie symbolizowania.

7.4.1 Rysowanie Komórek symbolizowania

1. Wybierz menu rozwijane Komórka z paska narzędzi.
2. Kliknij **Komórka symbolizowania**.
3. Narysuj Komórkę symbolizowania w dowolnym miejscu na stronie.
Patrz sekcja 6 *Rysowanie i porządkowanie obiektów na stronie*.
4. Kliknij Komórka symbolizowania.
5. Za pomocą narzędzi w panelu **Właściwości komórki** spersonalizuj Komórka symbolizowania.

7.4.2 Właściwości Komórek symbolizowania

Właściwości treści

- **Margines** — ilość miejsca, w pikselach, do pozostawienia między tekstem/symbolami i krawędzią komórki.
- **Symbolizowanie** — określa typy słów, które mają automatycznie zostać opatrzone symbolami.
 - *Wszystko* — oznacza symbolami wszystkie słowa, które mają symbole.
 - *Rzeczowniki* — oznacza symbolami tylko rzeczowniki.
 - *Czasowniki* — oznacza symbolami tylko czasowniki.
 - *Przymiotniki* — oznacza symbolami tylko przymiotniki.
 - *Słowa treściowe* — oznacza symbolami tylko słowa treściowe. Słowa treściowe obejmują rzeczowniki, czasowniki, przymiotniki i niektóre przysłówki, jak „szybko” lub „wolno”.
 - *Słowa z listy* — słowa wybrane z listy słów są oznaczane symbolami (patrz właściwość **Lista słów**).
 - *Słowa spoza listy* — oznacza symbolami wszystkie słowa, które mają symbole, z wyjątkiem słów z listy słów (patrz właściwość **Lista słów**).
 - *Słowa spoza listy często używanych* — oznacza symbolami tylko te słowa, które nie są na liście często używanych słów. Patrz *Dodatek B Często używane słowa*.
- **Lokalizacja symbolu** — określa miejsce, w którym symbol jest wyświetlany w relacji do słowa, z którym został sparowany.
- **Wysokość symbolu** — wpisz liczbę całkowitą od 10 do 100, aby ustawić wysokość symboli w pikselach.
- **Identyczna szerokość** — po włączeniu tej funkcji symbole są wyświetlane z identyczną szerokością, tak aby odstępy między słowami były równe.
- **Lista słów** — opcja ta jest dostępna tylko wtedy, gdy dla właściwości Symbolizowania wybrano ustawienia *Słowa z listy* lub *Słowa spoza listy*. Kliknij przycisk Lista słów, aby ręcznie dodać słowa lub przesłać listę słów z pliku.

Aby uzyskać informacje o wyrównaniu, typie, czcionce, tle, stylu, stanie i zaawansowanych właściwościach Komórek symbolizowania, patrz sekcja 3.5 *Panel Właściwości*.

7.4.3 Zmiana symbolu w komórce symbolizowania

Boardmaker 7 Editor wykorzystuje wstępnie określone pary słów/symboli. Czasami pierwszy symbol, który się pojawi, może nie być odpowiedni dla kontekstu, w którym symbol jest używany. Można zmienić symbol w takim przypadku parowania symbolu ze słowem.

1. Kliknij prawym przyciskiem myszy symbol (nie słowo), który chcesz zmienić. Otworzy się okno *Dodaj symbol*.
2. Wybierz symbol, którego chcesz użyć.

3. Kliknij **Wybierz**. Symbol dla tej instancji słowa zostanie zastąpiony przez wybrany symbol.

7.5 Komórki predykcji (podpowiadania wyrazów i słów)

Przewidywanie słów może bardzo pomagać użytkownikowi w procesie pisania. Boardmaker 7 Editor wykorzystuje moduł przewidywania słów języka naturalnego, który bada dwa poprzednie wpisane słowa w oknie komunikatu, a następnie przewiduje następne słowa w oparciu o słowa, które na ogół następują po tych wpisanych przez użytkownika.

Gdy użytkownik zapisuje wiadomość w oknie komunikatu, funkcja przewidywania słów przewiduje dobór słów użytkownika i wyświetla różne opcje w komórkach predykcji. Użytkownik może kliknąć komórkę predykcji, w wyniku czego słowo z komórki zostanie natychmiast przesłane do okna komunikatu.

Funkcja przewidywania słów pozwala zaoszczędzić czas i energię, uwalniając użytkownika od konieczności wpisywania każdej litery słowa w oknie komunikatu.

7.5.1 Rysowanie komórki predykcji

Na ogół komórki predykcji są umieszczane w wierszach po cztery lub pięć, bezpośrednio powyżej, poniżej lub obok okna komunikatu. Najpierw utwórz początkową komórkę predykcji, a następnie określ jej właściwości. Następnie wykonaj dowolną liczbę kopii komórki – kopie będą wyglądać tak samo i posiadać takie właściwości, jak pierwsza komórka.

1. Kliknij strzałkę po prawej stronie narzędzia Komórka na pasku narzędzi.
2. Kliknij opcję **Predykcja**.
3. Przenieś kursor do obszaru poniżej lub obok okna komunikatu, tam gdzie chcesz umieścić pierwszą komórkę. (precyzja nie jest konieczna, komórkę można przesunąć później)
4. Przytrzymaj przycisk myszy i przeciągnij kursor po przekątnej. (aby narysować kwadratową komórkę, podczas przeciągania należy przytrzymać klawisz **Shift**)
5. Gdy Komórka predykcji uzyska odpowiedni rozmiar i kształt, zwolnij przycisk myszy.



Po utworzeniu początkowego słowa przewidywania słów i ustawieniu jego właściwości użyj narzędzia Powielacz, aby utworzyć identyczne kopie tej komórki.

7.5.2 Właściwości komórki predykcji

Więcej informacji o właściwościach przycisków przewidywania słów, patrz sekcja 3.5 *Panel Właściwości*.

7.6 Komórki docelowe

Komórka docelowa jest komórką grupową ze wstępnie przydzieloną właściwością *Jest celem*. Za pomocą komórek docelowych użytkownicy mogą wstawiać inne obiekty na stronie do komórki w trybie podglądu i odtwarzania. Można, na przykład, zaprojektować ćwiczenie, w którym użytkownik dopasowuje kształty lub kolory, przeciągając obiekt o określonym kształcie lub kolorze do komórki grupowej. Następnie można zaprogramować komórkę grupową z ćwiczeniami, w których będzie odtwarzany dźwięk lub wypowiedzane wyrażenie, gdy użytkownik wniesie do komórki obiekt (*dźwięk trąbki* - „To kwadrat, dobrze!” lub „Niestety, spróbuj jeszcze raz”).

7.6.1 Rysowanie komórki docelowej

1. Wybierz menu rozwijane Komórka z paska narzędzi.
2. Kliknij opcję  **Komórka docelowa**.
3. Narysuj Komórkę docelową w dowolnym miejscu na stronie.
Patrz sekcja 6 *Rysowanie i porządkowanie obiektów na stronie*.
4. Za pomocą narzędzi w panelu **Właściwości komórki** spersonalizuj Komórkę docelową.

7.6.2 Właściwości Komórki docelowej

Więcej informacji o właściwościach przycisków Cel, patrz sekcja 3.5 *Panel Właściwości*.

7.7 Komórki o dowolnym kształcie

7.7.1 Rysowanie komórek o dowolnym kształcie

1. Wybierz menu rozwijane Komórka z paska narzędzi.
2. Kliknij opcję  **Komórka o dowolnym kształcie**.
3. Narysuj żadaną komórkę o dowolnym kształcie na stronie:
 - Aby narysować komórkę o dowolnym kształcie: Kliknij i przeciągnij kursor, aby utworzyć kształt komórki. Zwolnij przycisk myszy, aby zakończyć pracę z narzędziem. Komórka automatycznie dokończy rysowanie swojego kształtu, tworząc prostą między pierwszym i ostatnim punktem rysowania.
 - Aby narysować komórkę wielokątną: Przytrzymaj klawisz **Ctrl** i kliknij, aby wyznaczyć wierzchołek komórki. Przytrzymując klawisz **Ctrl**, kliknij ponownie, aby wyznaczyć każdy z wierzchołków wielokąta. Gdy wielokąt uzyska żądany kształt, zwolnij klawisz **Ctrl**.
 - Aby narysować komórkę o dowolnym kształcie z bokami prostymi i rysowanymi swobodnie: Przytrzymując klawisz **Ctrl**, kliknij i przeciągnij kursor, aby narysować pierwszy prosty bok wielokąta. Przytrzymując klawisz **Ctrl**, kliknij ponownie, aby wyznaczyć następny wierzchołek wielokąta (o ile to pożądane). Zwolnij klawisz **Ctrl** i przeciągnij kursor dookoła, aby zakończyć tworzenie swobodnej części komórki. Gdy komórka uzyska żądany kształt, zwolnij klawisz przycisk myszy.

7.7.2 Właściwości komórek o dowolnym kształcie

Więcej informacji o właściwościach komórek o dowolnym kształcie, patrz sekcja 3.5 *Panel Właściwości*.

7.8 Hotspoty

Aby utworzyć prostokątny hotspot, użyj narzędzia Hotspot z listy rozwijanej Komórka. Do hotspota można przydzielić aktywności, ale jest on niewidoczny w trybach podglądu i odtwarzania. Nie posiada obramowania, koloru, symbolu ani innych widocznych cech.

Hotspoty na ogół umieszcza się na obrazach lub scenach na stronie. Hotspot można tak zaprogramować, aby jego kliknięcie wywoływało określone działanie (na przykład, odtworzenie dźwięku, wypowiedzenie komunikatu lub otwarcie strony).

7.8.1 Rysowanie prostokątnych hotspotów

1. Kliknij strzałkę po prawej stronie narzędzia Komórka na pasku narzędzi, a następnie kliknij opcję **Hotspot**.
2. Kliknij i przeciągnij kursor w obszarze roboczym. (aby narysować kwadratowy hotspot, podczas przeciągania należy przytrzymać klawisz **Shift**)
3. Gdy nowy hotspot uzyska odpowiedni rozmiar i kształt, zwolnij przycisk myszy.

7.8.2 Rysowanie hotspotów o dowolnym kształcie

1. Kliknij strzałkę po prawej stronie narzędzia Przycisk na pasku narzędzi, a następnie kliknij opcję **Hotspot o dowolnym kształcie**.
2. W obszarze roboczym kliknij, przytrzymaj i przeciągnij kursor, aby utworzyć hotspot o żądanym kształcie.
3. Zwolnij przycisk myszy, aby automatycznie dokończyć hotspot, wstawiając prostą między bieżącym położeniem myszy i początkowym punktem rysowania.

7.8.3 Właściwości hotspotu

Więcej informacji o właściwościach hotspotów, patrz sekcja 3.5 *Panel Właściwości*.

7.9 Kształty komórek

Komórki standardowe, grupowe, symbolizowania i predykcji mogą mieć różne kształty. Istnieją dwa sposoby tworzenia komórek o różnym kształcie: za pomocą narzędzie Kształty na pasku narzędzi oraz ustawień Kształt w panelu Właściwości komórki.

7.9.1 Narzędzie Kształty

1. Wybierz narzędzie  Kształty z paska narzędzi.
2. Wybierz kształt.
3. Narysuj przycisk w dowolnym miejscu na stronie.
Patrz sekcja 6 *Rysowanie i porządkowanie obiektów na stronie*.
4. Za pomocą narzędzi w panelu **Właściwości komórki** spersonalizuj komórkę.



Domyślnym typem komórki jest standardowa. Można zmienić typ komórki na komórkę grupową, symbolizowania lub predykcji, korzystając z menu Typ w panelu Właściwości.

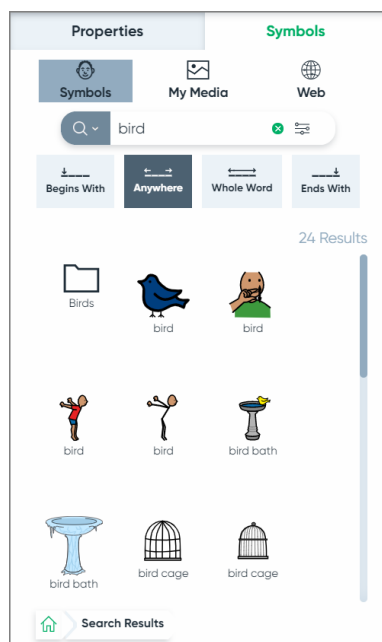
7.9.2 Ustawienia kształtu – właściwości komórki

1. Narysuj lub kliknij komórkę standardową, grupową, symbolizowania lub predykcji.
2. Na panelu Właściwości przejdź w dół do sekcji Styl.
3. Kliknij menu Kształt i wybierz kształt.

8 Symbole

SmartSyms to pary symbol + etykieta, które działają jak jeden obiekt. Obiekt SmartSym można umieścić bezpośrednio na stronie bądź na obiekcie znajdującym się na stronie lub użyć go jako tła strony. Obiektom SmartSym można także przypisywać akcje.

8.1 Przeglądanie symboli



Rysunek 8.1 Wyszukiwanie symbolu "ptak": w rezultatach widoczny jest zarówno folder "Ptaki" jak też pojedyncze symbole zawierające wyszukiwaną nazwę.

Symbole można wyszukiwać w panelu *Symbole* lub w oknie *Dodaj symbol*.

Przeglądaj w panelu *Symbole*:

1. Kliknij kartę **Symbole** z prawej strony ekranu.

Przeglądaj symbole w oknie *Dodaj symbol*.

1. Kliknij stronę lub obiekt, które zawierają symbol (komórka standardowa, komórka grupowa itd.).
2. Na panelu Właściwości kliknij przycisk **Dodaj symbol**. Otworzy się okno Dodaj symbol.



Można także otworzyć okno Dodaj symbol za pomocą „Edytuj na miejscu” – kliknij lub utwórz pusty przycisk, wpisz słowo i naciśnij klawisz Enter na klawiaturze. Otworzy się okno Dodaj symbol oraz pojawią symbole związane z etykietą.

8.1.1 Ustawienia wyszukiwania symboli

Sposób wyszukiwania symboli

1. Na panelu Symbole kliknij opcję  **Typ wyszukiwania**.
2. Wybierz opcję:
 - **Normalny** — wyszukiwanie dokładnego wyrażenia wpisanego w polu wyszukiwania.
 - **Rymuje się z** — wyszukiwanie słów, które się rymują z wyszukiwanym wyrażeniem.

- **Wzorzec** — wyszukiwanie słów zgodnie ze schematem CVC, CCVC lub CVCC, gdzie C (ang. consonant) oznacza spółgłoskę, a V (ang. vowel) - samogłoskę.
- **Brzmienie** — wyszukiwanie wg dźwięków. Wpisz wyszukiwane wyrażenie (np. play), a następnie wybierz dźwięki, które zostaną dodane do wyszukiwania (np. p, l, e).

Filtry wyszukiwania symboli



1. Na panelu Symbole kliknij opcję **Filtry**.
2. Kliknij opcje menu **Kolor symbolu**, aby wybrać wyszukiwanie symboli kolorowych lub czarno-białych.
3. Kliknij menu **Język wyszukiwania**, aby ustawić język używany do wyszukiwania symboli.
4. Kliknij **Zastosuj**, aby użyć wybranych filtrów.



Aby przywrócić domyślne ustawienia filtra, kliknij opcję **Resetuj filtry**.

Modyfikatory wyszukiwania symboli

- **Zaczyna się od** — zwraca tylko wyniki, które rozpoczynają się od wpisanego wyrażenia. Na przykład słowo „dog” zwróci wyniki, które obejmują słowa „dogs” oraz „dog bed”, ale nie „corn dog”.
- **Gdziekolwiek** — zwraca wyniki, które zawierają wyszukiwane wyrażenie w dowolnej części etykiety. Na przykład słowo „dog” zwróci wyniki, które obejmują słowa „dogs” oraz „hotdogger”.
- **Cały wyraz** — zwraca tylko dokładnie wyszukiwane wyrażenie. Na przykład słowo „dog” zwróci tylko symbole z etykietą „dog”, ale nie z „dogs” czy „dog bed”.
- **Kończy się na** — pokazuje tylko wyniki, które kończą się na wyszukiwanym wyrażeniu. Na przykład słowo „dog” pokaże wyniki, które obejmują słowa „dog” oraz „prairie dog”, ale nie „dog bed”.

8.2 Właściwości symboli

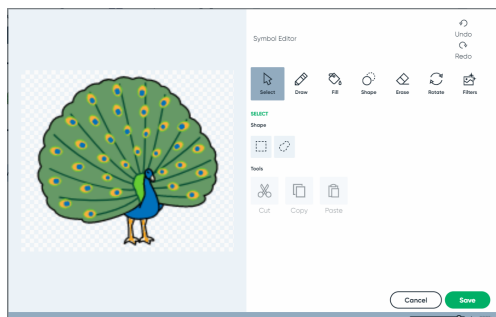
- **Zachowaj współczynnik proporcji** — jeśli opcja jest włączona, symbol zachowuje pierwotny współczynnik proporcji w przypadku zmiany rozmiaru.
- **Typ wyboru** — pozwala określić wybieralny obszar symbolu.
 - *Brak* — symbol nie jest wybieralny w trybie podglądu i odtwarzania.
 - *Prostokąt* — kliknij dowolne miejsce w prostokącie okalającym symbol, aby wybrać go w trybie podglądu i odtwarzania.
 - *Zawartość* — użytkownik musi kliknąć symbol lub tekst etykiety, aby wybrać symbol w trybie podglądu i odtwarzania.

Więcej informacji o właściwościach symboli, patrz sekcja 3.5 *Panel Właściwości*.

8.3 Edytowanie symboli

Dzięki Boardmaker 7 Editor można używać Edytora symboli do personalizowania symboli zgodnie z oczekiwaniami i preferencjami.

1. Kliknij prawym przyciskiem myszy symbol, który chcesz spersonalizować, a następnie kliknij opcję **Edytuj w Edytorze symboli**. Otworzy się okno Edytora symboli.



 Dostęp do Edytora symboli można także uzyskać z panelu Właściwości. Wybierz symbol na stronie, a następnie kliknij opcję Edytuj symbol na panelu Właściwości.

2. Za pomocą narzędzi na pasku narzędzi Edytora symboli spersonalizuj komórki.
3. Kliknij **Zapisz**, aby zastosować zmiany do symbolu, lub **Anuluj**, aby odrzucić te zmiany.

 Zmiany wprowadzone do symboli za pomocą Edytora symboli mają zastosowanie tylko do określonej instancji symbolu.

Tabela 8.1 Narzędzia Edytora symboli

Na- rzędzie	Opis
 Wybierz	Wybierz obszar symbolu.  Korzystając z opcji panelu Kształt, określ kształt wybieranego obszaru.  Za pomocą narzędzia Wytnij usuń wybrany obszar z symbolu oraz zapisz go w schowku. Używając narzędzia Kopiuj, skopiuj wybrany obszar do schowka. Kliknij opcję Wklej, aby wkleić obszar ze schowka.
 Rysuj	Narysuj linię o dowolnym kształcie na symbolu. Za pomocą opcji Pędzel i Kolor spersonalizuj szerokość i kolor linii.
 Wypełnij	Wybierz kolor w symbolu, a wszystkie piksele o tym samym kolorze (w ramach obramowanego obszaru) zostaną wypełnione nowym kolorem. Wybierz opcję Kolor, aby skonfigurować nowy kolor. Aby wypełnić każdy piksel tym samym kolorem w symbolu (ignorując obramowane obszary), kliknij pole wyboru Wypełnij całość.
 Kształt	Narysuj kształt. Za pomocą panelu narzędzia Kształt wybierz określony kształt i kliknij opcję Kolor, aby wybrać kolor.
 Kasuj	Kliknij narzędzie Kasuj, aby usunąć wybrany symbol. Za pomocą panelu Pędzel wybierz rozmiar i kształt narzędzia do usuwania.
 Obróć	Zmień orientację symbolu: Odwróć poziomo, Odwróć pionowo, Obróć w lewo lub Obróć w prawo.
 Filtry	Dodaj filtry kolorów do symbolu: Odwrócony, Szary, Sepia oraz Czarno-biały. Na jednym obrazie można zastosować wiele filtrów.

**Na-
rzędzie****Opis**

Cofnij ostatnią zmianę symbolu. Historia opcji Cofnij zostanie usunięta po wybraniu opcji Zapisz lub Anuluj.

Cofnij

Pozwala przywrócić ostatnio cofniętą czynność. Historia opcji Przywróć zostanie usunięta po wybraniu opcji Zapisz lub Anuluj.

Przywróć

Za pomocą suwaka skali w prawym dolnym rogu okna Edytor symboli można przybliżyć symbol.

9 Etykiety

Za pomocą narzędzia Etykieta można umieścić tekst w dowolnym miejscu na stronie. Za pomocą etykiety można umieścić tytuł na stronie lub obiekcie, przekazać instrukcje, podać opis lub opisać historię. Do etykiety można przypisywać akcje, znakować jej tekst symbolami i nie tylko!



Jeśli etykieta zostanie umieszczona na dowolnym przycisku, zachowa swoje właściwości; nie stanie się częścią komórki.

9.1 Narysuj etykietę

1. Wybierz narzędzie **A Etykieta** z paska narzędzi.
2. Narysuj obramowanie okalające etykietę na stronie.
Aby uzyskać dodatkowe informacje, patrz *6 Rysowanie i porządkowanie obiektów na stronie, str 31*.
3. Wpisz żądany tekst etykiety.
4. Za pomocą narzędzi w panelu Właściwości etykiety określ właściwości etykiety.

9.2 Właściwości etykiety

- Tryb symbolizowania — określ, czy słowa na etykiecie mają zostać oznaczone symbolami.
 - *Wyłączony* — nie oznaczaj słów w etykiecie symbolami.
 - *Włączony* — oznaczaj słowa w etykiecie symbolami.
 - *Odrocz* — wykorzystaj ustawienia oznaczania symbolami obiektu nadrzędnego.
- **Automatyczny rozmiar** — określ, jak tekst etykiety zostanie dopasowany do obramowania okalającego etykietę.
 - *Brak* — obramowanie okalające nie rozszerza się automatycznie, aby dostosować do tekstu etykiety. Tekst etykiety, który się nie mieści, jest odcinany.



W przypadku wybrania wartości *Brak* dla opcji Automatyczny wzrost, nie będzie podana żadna wizualna wskazówka, jeśli tekst nie zmieści się w obramowaniu okalającym, dlatego zostanie on przycięty.

- *Szerokość* — obramowanie okalające staje się szersze, aby dostosować do tekstu etykiety.
- *Wysokość* — obramowanie okalające staje się wyższe, aby dostosować do tekstu etykiety.
- *Oba* — obramowanie okalające staje się szersze i wyższe, aby dostosować do tekstu etykiety.

Typ wyboru — pozwala określić wybieralny obszar etykiety.

- *Brak* — etykieta nie jest wybieralna w trybie podglądu i odtwarzania.
- *Prostokąt* — kliknij dowolne miejsce w prostokącie okalającym etykietę, aby wybrać go w trybie podglądu i odtwarzania.
- *Zawartość* — użytkownik musi kliknąć tekst etykiety, aby wybrać etykietę w trybie podglądu i odtwarzania.

Więcej informacji o innych właściwościach etykiety, patrz sekcja *3.5 Panel Właściwości*.

10 Linie

Za pomocą narzędzia Line można swobodnie narysować linie o dowolnym kształcie.

1. Wybierz narzędzie  **Linia** z paska narzędzi.
2. Kliknij, przytrzymaj i przeciągnij kursor, aby narysować linię.



Linia rysowana od przycisku zostanie ucięta przy obramowaniu przycisku.

3. Za pomocą narzędzi w panelu Właściwości skonfiguruj linię.

10.1 Właściwości linii

Więcej informacji o właściwościach linii, patrz sekcja 3.5 *Panel Właściwości*.

11 Obiekty zaawansowane

11.1 Okna komunikatu

Okna komunikatu są głównie używane do wyświetlania i zapisywania tekstu. Przyciski i inne obiekty można zaprogramować z użyciem działań, które przesyłają pliki tekstu, symboli i dźwięku do okna komunikatu lub sterują jego działaniem.

11.1.1 Rysowanie okna komunikatu

1. Wybierz narzędzie  **Zaawansowane** z paska narzędzi.
2. Kliknij  **Okno komunikatu**.
3. Narysuj okno komunikatu w dowolnym miejscu na stronie.



Można narysować więcej niż jedno okno komunikatu na stronie.

4. Kliknij Okno komunikatu. Otworzy się panel Właściwości okna komunikatu.
5. Za pomocą narzędzi z panelu Właściwości okna komunikatu skonfiguruj okno komunikatu.

11.1.2 Właściwości okna komunikatu

- **Tryb symbolizowania** — określa, czy słowa w oknie komunikatu wyświetlają powiązany symbol.
 - *Wyłączony* — nie wyświetlają symboli ze słowami w oknie komunikatu.
 - *Włączony* — wyświetlają symbole ze słowami w oknie komunikatu.
 - *Odrocz* — pozwala użyć zasady oznaczania symbolami zgodnie z ustawieniami użytkownika. Patrz sekcja 16 **Ustawienia użytkownika Domyślne ustawienia okna komunikatu**.
- **Zapisz w trybie odtwarzania** — po włączeniu tej opcji, zawartość okna komunikatu zostanie zapisana w chwili zamknięcia programu Boardmaker. Przy kolejnym otwieraniu aktywności zawartość okna komunikatu zostanie automatycznie przywrócona.
- **Typ odpowiedzi** — określa działanie okna komunikatu wywołane jego kliknięciem:
 - *Wypowiadaj* — wypowiadany jest bieżący tekst okna komunikatu.
 - *Przenieś kursor* — umieść kursor w wybranym miejscu w tekście.
 - *Wypowiadaj słowo* — wypowiadane jest wybrane słowo.
 - *Pokaż symbol* — wyświetla symbol dla obecnie wybranego słowa.
- **Tryb przewijania** — określa sposób przewijania tekstu w oknie komunikatu:
 - *Linia po linii* — przewija tekst w oknie komunikatu linia po linii.
 - *Strona po stronie* — przewija tekst w oknie komunikatu strona po stronie.
- **Tryb(y) edycji** — pozwala określić, który tryb programu zezwala na wprowadzanie tekstu do okna komunikatu.
- **Tryb sprawdzania pisowni** — określa preferencje dotyczące sprawdzania pisowni dla okna komunikatu:
 - *Brak* — sprawdzanie pisowni jest wyłączone.
 - *Podkreśl* — niepoprawnie zapisane słowa są podkreślone na czerwono.
 - *Podkreśl i podpowiedz* — podkreśla niepoprawnie zapisane słowa i pokazuje podpowiedzi. (w trybie projektowania, aby wyświetlić podpowiedzi, należy kliknąć prawym przyciskiem myszy na niepoprawnie zapisane słowo)
- **Opcja klawiatury** — pozwala użyć specjalnej klawiatury ekranowej podczas wpisywania tekstu w oknie komunikatu.
 - *Tekst*
 - *Tekst formatowany*
 - *Numer*

- *Internet*
- *Telefon*
- *Data i godzina*
- *Brak* — użyta zostanie standardowa klawiatura.

Więcej informacji o innych właściwościach okna komunikatu, patrz sekcja 3.5 *Panel Właściwości*.

11.2 Filmy

Dodanie nagrania wideo do strony może uczyc ćwiczenia bardziej angażującymi dla uczniów.

11.2.1 Tworzenie obiektów wideo

1. Wybierz narzędzie  **Zaawansowane** z paska narzędzi.
2. Kliknij opcję  **Wideo**.
3. Za pomocą narzędzia **Wideo** narysuj obiekt wideo w dowolnym miejscu na stronie.
Aby uzyskać dodatkowe informacje, patrz 6 *Rysowanie i porządkowanie obiektów na stronie*, str 31.



Rysunek 11.1 Obiekt wideo

4. Wybierz obiekt wideo. Otworzy się panel *Właściwości wideo*.
5. Na panelu *Właściwości* kliknij przycisk **Przeglądaj**.
6. Wybierz plik wideo, który chcesz odtworzyć w obiekcie wideo, a następnie kliknij przycisk **Otwórz**.
7. Za pomocą narzędzi w panelu *Właściwości wideo* określ właściwości nagrania wideo.

11.2.2 Właściwości wideo

- **Dotknięcie wideo** — jeśli ta opcja jest włączona, użytkownik może wybrać wideo w trybie odtwarzania, aby rozpocząć lub wstrzymać jego odtwarzanie. W przypadku wyłączenia tej opcji, odtwarzanie wideo należy rozpocząć lub wstrzymać za pomocą innego zaprogramowanego obiektu z odpowiednim działaniem.
- **Powtarzaj wideo** — jeśli ta opcja jest włączona, wideo będzie się odtwarzać w pętli, aż zostanie zatrzymane przez działanie lub na skutek zamknięcia strony.
- **Pokaż elementy sterowania** — jeśli ta opcja jest włączona, poniżej wideo zostaną wyświetlone opcje sterowania odtwarzaniem wideo.

Więcej informacji o innych właściwościach wideo, patrz sekcja 3.5 *Panel Właściwości*.

11.3 Pola grupy

Pole grupy działa jak pojemnik na przyciski grupy, pola wyboru, przyciski radiowe i inne obiekty. Obiekty w polu grupy – narysowane w polu lub do niego przeniesione – zachowują pierwotne właściwości, ale po przeniesieniu pola grupy będą przesuwane oddzielnie. Pola grupy można oznaczyć jako obiekty docelowe, tak aby dało się do nich wstawiać inne obiekty – pozwala to tworzyć ambitne ćwiczenia interaktywne.

Jednym z głównych zastosowań pól grupy jest tworzenie grup skanowania – zbioru przycisków (lub innych obiektów), które można pogrupować w polu grupy. Gdy użytkownik kliknie pole grupy, wzorzec skanowania prześledzi wszystkie obiekty wewnątrz pola zgodnie z określoną kolejnością skanowania.

11.3.1 Właściwości pola grupy

Więcej informacji o właściwościach pola grupy, patrz sekcja 3.5 *Panel Właściwości*.

11.4 Komórki radiowe i pola wyboru

Komórek radiowych i pól wyboru można używać do tworzenia list kontrolnych, ćwiczeń z pytaniami i odpowiedziami, prostych formularzy i wielu innych materiałów. Domyślnie każde pole wyboru lub komórkaradiowy obejmuje ramkę, w której po kliknięciu pojawi się symbol. Komórki radiowe i pola wyboru rysuje się w taki sam sposób, mają one także takie same właściwości. Istotna różnica jest taka, że w każdej grupie komórek radiowych można dokonać tylko jednego wyboru. To znaczy, gdy tylko komórka radiowa zostanie zaznaczona w danej grupie (w komórce grupowej, polu grupy lub na stronie), pozostałe komórki radiowe powrócą do stanu niezaznaczenia. Komórki radiowe są bardzo przydatne do pytań typu tak/nie lub ćwiczeń (szczególnie z wielokrotnym wyborem), w których tylko jedna odpowiedź jest poprawna.

Pola wyboru są obsługiwane indywidualnie i nie mają wpływu na pozostałe pola. Pól wyboru należy używać, gdy dozwolony jest wybór wielu elementów, np. na liście.

11.4.1 Właściwości komórek radiowych i pól wyboru

- **Typ** — kliknij opcję *Pole tekstowe* lub *Komórka radiowa*.
- **Zaznaczony symbol** — wybierz symbol, który pojawi się w polu wyboru lub komórce radiowej po ich kliknięciu.
- **Niezaznaczony symbol** — wybierz symbol, który pojawi się w polu wyboru lub komórce radiowej po usunięciu ich zaznaczenia.
- **Rozpocznij z zaznaczonymi** — jeśli ta opcja jest włączona, pole wyboru lub komórka radiowa zostaną zaznaczone w chwili uruchomienia ćwiczenia.
- **Zachowaj współczynnik proporcji** — jeśli ta opcja jest włączona, pole wyboru lub komórka radiowa zachowują pierwotny współczynnik proporcji w przypadku zmiany rozmiaru.
- **Pokaż ramkę** — jeśli ta opcja jest włączona, ramka dookoła pola wyboru lub komórki radiowej (nie samego tekstu) jest widoczna.

Aby uzyskać informacje o właściwościach komórek radiowych i pól wyboru, patrz sekcja 3.5 *Panel Właściwości*.

11.5 Pola tekstowe

Pole tekstowe są podobne do okien komunikatu w tym znaczeniu, że w trybie podglądu i odtwarzania wyświetlają tekst wpisany przez użytkownika na klawiaturze. Różnią się jednak od okien komunikatu, ponieważ pola tekstowe są używane do krótkich tekstów – jednego słowa lub wiersza tekstu. Pole tekstowe nie posiadają także właściwości symbolizowania.

11.5.1 Właściwości pola tekstowego

- **Jest hasłem** — jeśli ta opcja jest włączona, pole tekstowe będzie działać jako pole hasła.
- **Opcja klawiatury** — pozwala użyć specjalnej klawiatury ekranowej podczas wpisywania tekstu w oknie komunikatu.
 - *Tekst*
 - *Tekst formatowany*
 - *Numer*
 - *Internet*
 - *Telefon*
 - *Data i godzina*
 - *Brak* — użyta zostanie standardowa klawiatura.

Więcej informacji o właściwościach pola tekstowego, patrz sekcja 3.5 *Panel Właściwości*.

11.6 Obiekty Formant zakładek

Za pomocą narzędzia Formant zakładek utwórz nowy formant zakładek na stronie. Formanty zakładek są bardzo podobne do zakładek folderów z plikami i pozwalają tworzyć wiele warstw. W okienku każdej zakładki w formancie zakładek można

umieścić obiekty takie jak symbole, przyciski czy etykiety, a następnie wybrać unikalny styl dla każdej zakładki – każda zakładka może posiadać inne układ, etykietę, symbol i wskaźnik audio.

11.6.1 Właściwości formantów zakładek

- **Dodaj zakładkę** — pozwala utworzyć nową zakładkę na formancie zakładek.
- **Usuń zakładkę** — pozwala usunąć bieżącą zakładkę w formancie zakładek. W formancie zakładek musi znajdować się zawsze co najmniej jedna zakładka, dlatego (tylko) tej ostatniej nie można usunąć.
- **Szerokość zakładki** — pozwala ustawić szerokość (w pikselach) zakładek w formancie zakładek.
- **Wysokość zakładki** — pozwala ustawić wysokość (w pikselach) zakładek w formancie zakładek.

Więcej informacji o właściwościach formantów zakładek, patrz sekcja 3.5 *Panel Właściwości*.

11.7 Kolejność skanowania

Jeśli wybrano skanowanie jako metodę wyboru, program domyślnie przywróci kolejność skanowania wg wiersza/kolumny. Obiekty na stronie są skanowane wiersz po wierszu, od lewej do prawej, a następnie od góry do dołu. Aby przeskanować obiekty na stronie w szczególnej kolejności, należy użyć narzędzia Kolejność skanowania, które pozwala określić kolejność skanowania obiektów.



1. Wybierz narzędzie  **Zaawansowane** z paska narzędzi.
2. Kliknij  **Skanuj**.
3. Kliknij obiekty na stronie w takiej kolejności, w której chcesz je przeskanować.

12 Utwórz PDF (do druku)

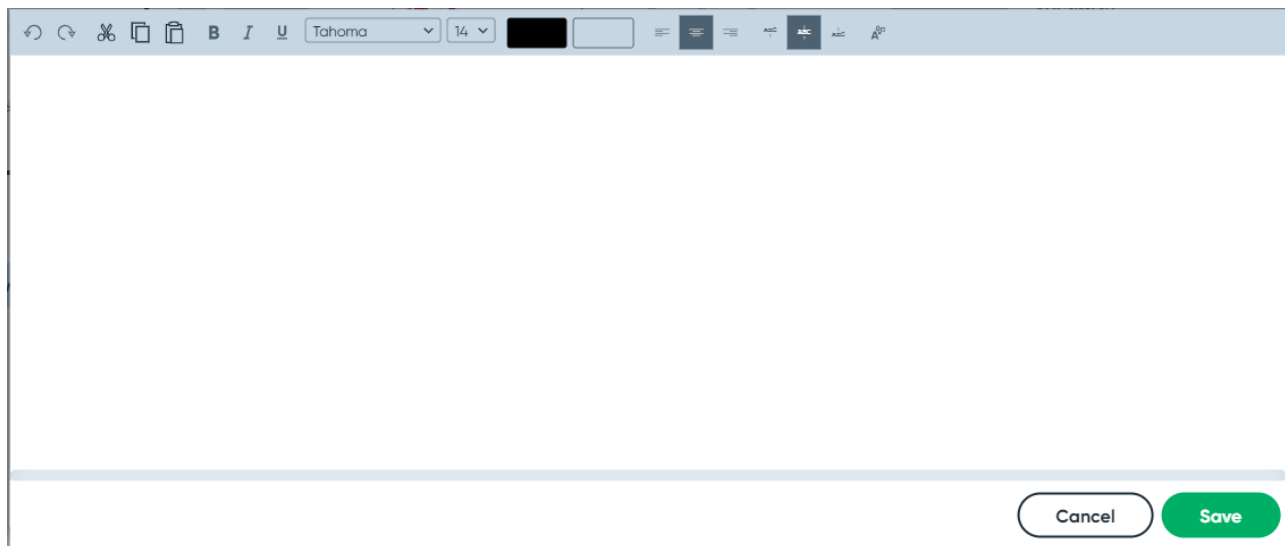
1. Kliknij opcję **Utwórz PDF** na pasku narzędzi. Otworzy się okno Utwórz PDF.
2. Użyj ustawień, aby skonfigurować tworzenie pliku PDF. Aby od razu wyświetlić plik PDF, włącz opcję **Otwórz po utworzeniu**.
3. Kliknij **Utwórz**. Otwarta zostanie przeglądarka plików.
4. Przejdź do katalogu, w którym chcesz zapisać plik PDF, a następnie kliknij przycisk **Wybierz**. Utworzony zostanie plik PDF z aktywnością.



Jeśli chcesz wydrukować aktywność na papierze, otwórz plik PDF w przeglądarce plików PDF, takim jak Adobe Acrobat, i użyj funkcji Drukuj w przeglądarce PDF, aby wysłać aktywność do drukarki.

13 Edytor tekstu formatowanego

Za pomocą modułu *Edytor tekstu formatowanego* dodaj specjalne formatowanie do tekstu umieszczonego na obiekcie. Aby otworzyć moduł *Edytor tekstu formatowanego*, kliknij przycisk **Edytuj tekst** w grupie *Właściwości zawartości* dla obiektu, który może zawierać tekst.



Rysunek 13.1 Edytor tekstu formatowanego

14 Akcje komórki

Akcje są bardzo prostymi poleceniami, które dodają elementy interaktywności do wyświetlanych na ekranie aktywności. Łatwo jest zaprogramować obiekt w Boardmaker 7 Editor, używając akcji. Po prostu dodaj jedną lub więcej akcji do obiektu za pomocą *Edytora akcji*.



Jeśli praca z Edytorem akcji sprawia trudność, pamiętaj, że dostępne są wstępnie zaprogramowane szablony interaktywne!

14.1 Dodawanie akcji do obiektu

1. Wybierz obiekt (lub samą stronę), do którego chcesz dodać akcje. Otwarty zostanie panel Właściwości dla wybranego obiektu.
2. Kliknij przycisk **Akcje** w sekcji Zaawansowane panelu Właściwości. Otwarty zostanie *Edytor akcji*, wyświetlający akcje obecnie przypisane do obiektu.



Aby otworzyć Edytor akcji, można także kliknąć dwukrotnie obiekt.

3. Kliknij **+Dodaj akcję**. Można:
 - Wyszukać akcję. Patrz sekcja 14.4 *Wyszukiwanie akcji*.
 - Przeglądać działania na liście Lista kategorii działań. Patrz sekcja 14.3 *Kategorie akcji*.

Wybierz akcją, aby przypisać ją do obiektu.



Jeśli wybrana akcja wymaga dodania informacji – na przykład nazwy strony, którą należy otworzyć lub dźwięku do odtworzenia – otwarte zostanie menu lub okno dialogowe. Aby dokończyć tworzenie akcji, należy wybrać lub wpisać wymagane informacje.

4. Kliknij przycisk **Zapisz i zamknij**.

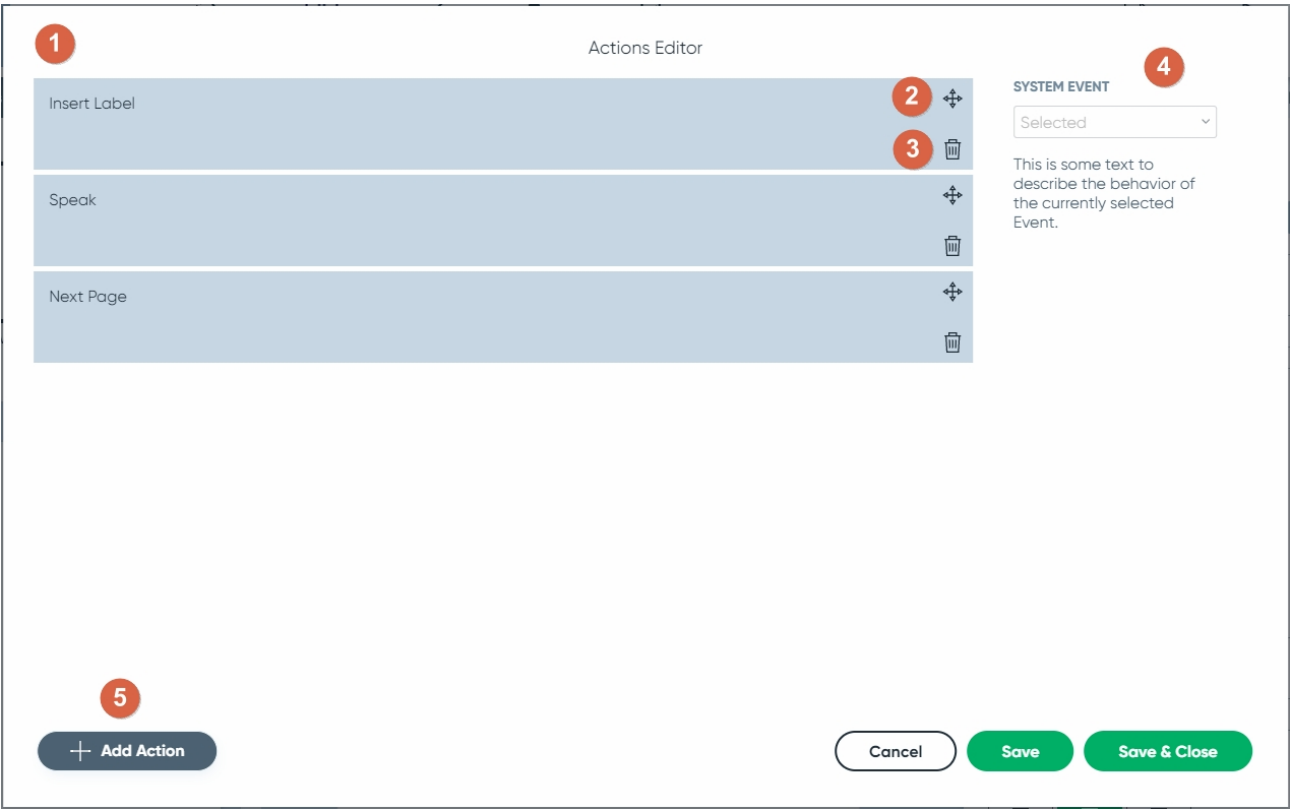
14.2 Edytor akcji

Za pomocą *Edytora akcji* można przypisać akcje do obiektu lub strony, a także edytować już przypisane działania.

Aby uzyskać dostęp do *Edytora akcji*:

- Kliknij przycisk **Akcje** na panelu Właściwości dowolnego programowalnego obiektu *lub*

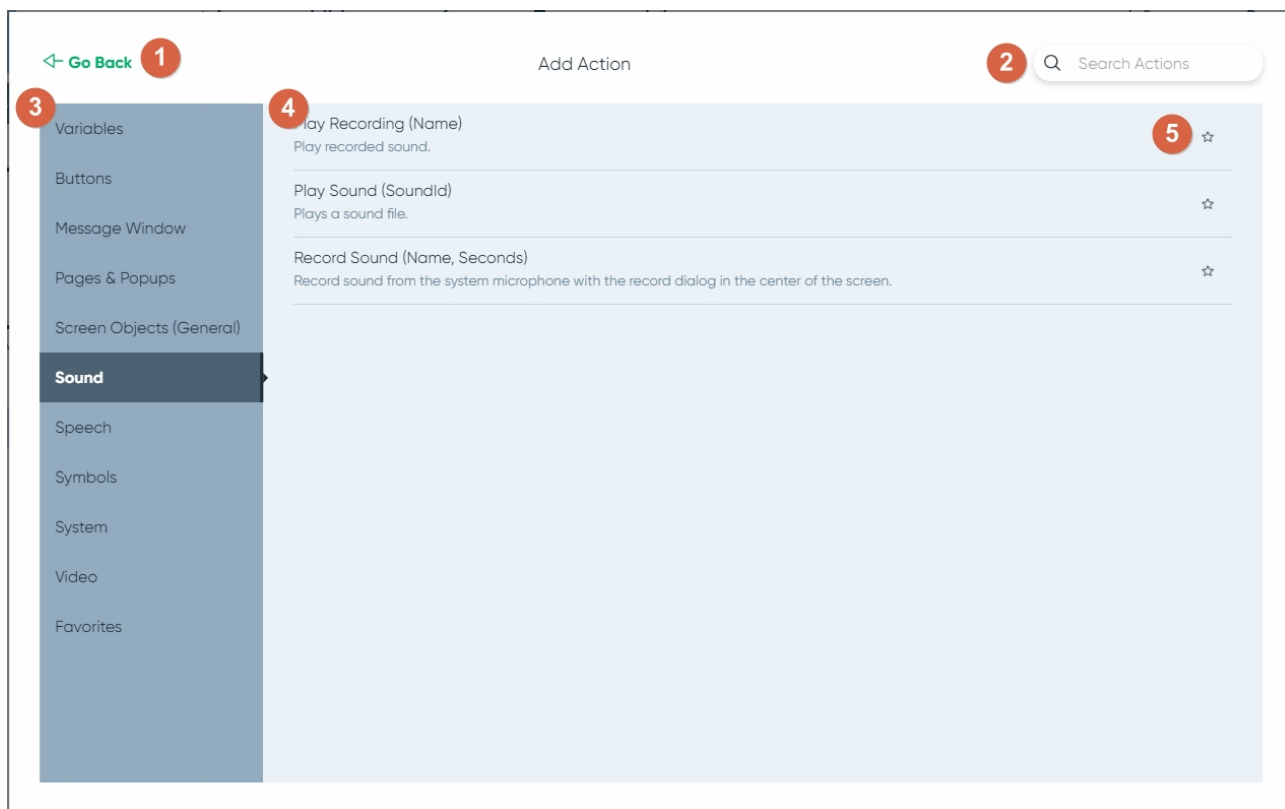
- Kliknij dwukrotnie obiekt.



Rysunek 14.1 Edytor akcji

	Nazwa	Opis
1	Lista przypisanych akcji	Wyświetla wszystkie akcje przypisane do bieżącego obiektu. (akcje są wykonywane w kolejności, w której widnieją na liście).
2	Przenieś	Kliknij i przeciągnij kursor, aby przenieść akcję w górę lub w dół listy.
3	Usuń	Usuń akcję z obiektu.

	Nazwa	Opis
4	Zdarzenie systemowe	Zdarzenie systemowe jest wystąpieniem, które aktywuje przydzielone akcje. Wybierz zdarzenie, do którego chcesz dodać akcje (takie jak „Selected” lub „PageOpen”). Dla obiektu można wybrać kilka typów zdarzeń, każdy z innym akcjami.
5	Dodaj akcję	Otwórz okno Dodaj akcję, aby wyszukać lub przeglądać akcje, które chcesz dodać do obiektu.



Rysunek 14.2 Dodaj akcję

	Nazwa	Opis
1	Powrót	Powrót do Edytora działań.
2	Przeszukaj pole tekstowe	Wpisz kryteria wyszukiwania. Aby rozpocząć wyszukiwanie, naciśnij klawisz Enter na klawiaturze.
3	Lista kategorii	Lista kategorii akcji, uporządkowanych wg grupy kategorii.
4	Akcje komórki	Działania w obecnie wybranej kategorii. Wybierz akcją, aby przypisać ją do obiektu.
5	Ulubiona	Kliknij gwiazdkę obok dowolnego działania, aby je dodać do kategorii Ulubione.

14.3 Kategorie akcji

Można przeglądać akcje, korzystając z listy kategorii po lewej stronie okna *Dodaj akcję*.

Kliknij kategorię akcji, aby wyświetlić wszystkie akcje w danej kategorii – w tym krótki opis każdej akcji. Wybierz akcję, aby je dodać do skryptu działania dla programowanych obiektu lub strony.



Kliknij gwiazdkę obok dowolnej akcji, aby dodać ją do kategorii *Ulubione*.

14.4 Wyszukiwanie akcji

Za pomocą pola tekstowego Wyszukaj akcje odszukaj akcje wg słowa kluczowego.

1. W Edytorze akcji wpisz słowo kluczowe w polu tekstowym **Wyszukaj akcję**.
2. Aby wyświetlić wyniki wyszukiwania, naciśnij klawisz **Enter** na klawiaturze.
3. Wybierz akcję w wynikach wyszukiwania, aby ją przypisać do programowanego obiektu.



Kliknij gwiazdkę obok dowolnej akcji, aby dodać ją do kategorii *Ulubione*.

Aby wyświetlić kompletną listę dostępnych akcji, patrz *Dodatek A Akcje komórki*.

15 Właściwości akcji

Aby ustawić właściwości szablonu, otwórz menu Plik i wybierz opcję Właściwości aktywności:

- **Nazwa** — to pole wyświetla nazwę pliku aktywności. Nie można zmienić nazwy w tym polu. Aby zmienić nazwę aktywności, należy zapisać aktywność jako plik o innej nazwie.
- **Autor** — w razie konieczności wpisz własną nazwę. To pole jest opcjonalne, ale w razie zamiaru udostępnienia aktywności innym użytkownikom lub wykorzystania aktywności innych osób, warto dodać swoją nazwę, aby łatwiej identyfikować swoje aktywności w przyszłości.
- **Opis** — podaje opis aktywności. W razie zamiaru udostępnienia aktywności innym użytkownikom należy dołączyć opis tego, jak działa ta aktywność.
- **Tagi** — wpisz co najmniej jeden tag wyszukiwania, aby ułatwić sobie i innym użytkownikom Boardmaker odnajdywanie aktywności. Oddziel wiele tagów przecinkami (.). Jeśli na przykład szablon dotyczy książki na temat typowych zajęć szkolnych, można użyć następujących tagów: książka, szkoła, matematyka. Tagi wyszukiwania ułatwiają użytkownikom Boardmaker odnajdowanie aktywności. W przypadku witryny *myBoardmaker.com* wyszukiwanie zwróci wszystkie szablony, które mają tagi zbliżone do kryteriów wyszukiwania.

Wybierając tagi wyszukiwania dla aktywności, spróbuj zawrzeć takie, które opisują scenariusz lub rodzaj zajęć, w których użytkownik chciałby korzystać z tej aktywności.



Wpisując tag, można używać liter, cyfr i podkreśleń (_). Nie można używać spacji ani znaków interpunkcyjnych.

- **Wersja** — (opcjonalnie) wpisz numer wersji dla aktywności.
- **Typ zawartości** — określa, czy aktywność jest w wersji do druku czy tylko wirtualną (do użytku na ekranie).
- **Miniatura** — pozwala wybrać miniaturę dla aktywności. Kliknij **Zmień**, aby wyszukać obraz na komputerze. Aby korzystać z domyślnej miniatury, kliknij przycisk Resetuj.

16 Ustawienia użytkownika

Aby edytować Ustawienia użytkownika, kliknij menu **Plik** i wybierz opcję **Ustawienia użytkownika**.

Ogólne

- **Przy uruchomieniu** — pozwala określić tryb lub aktywność do otwarcia, gdy uruchamiany jest Boardmaker (pulpit nawigacyjny lub ostatni projekt).
- **Dźwięk** — określa urządzenie używane do wejścia audio.
- **Zaawansowane ustawienia sieciowe** — Opcje zastąpienia systemowego serwera proxy, ustawienia nazwy użytkownika i hasła serwera proxy i wyłączenia Strict SSL.

Interfejs

- **Wyświetl jednostki** — określa jednostki wyświetlane na linijce w obszarze roboczym.
- **Siatka** — jeśli ta opcja jest włączona, w obszarze roboczym w trybie edytowania wyświetlana jest siatka.
- **Przyciągaj do siatki** — jeśli ta opcja jest włączona, obiekty są przyciągane do najbliższego położenia w siatce.
- **Odstępy siatki** — określa rozmiar siatki strony.
- **Odstępy powielacza** — określa domyślne odstępy między obiektami, gdy używane jest narzędzie Powielacz.
- **Linijka** — jeśli ta opcja jest włączona, wyświetlana jest linijka na krawędziach obszaru roboczego w edytorze.

Tryb odtwarzania

- **Metoda dostępu** — pozwala wybrać metodę dostępu w trybie Play. Informacje o ustawieniach i opisach, patrz 17 *Metody dostępu*.
- **Wskazówka audio** — jeśli ta opcja jest włączona, podczas podświetlania obiektów odtwarzane są wskazówki audio (dla obiektów, które je mają).
- **Ustawienia domyślne okna komunikatu** — należy pamiętać, że niektóre z tych ustawień można zastąpić na obiektach Okno komunikatu, dostosowując właściwości obiektu.
 - *Automatyczne duże litery* — automatycznie ustawia dużą literę w pierwszym słowie w oknie komunikatu oraz w pierwszym słowie każdego zdania.
 - *Automatyczne spacje* — automatycznie wstawia spację między słowami w oknie komunikatu.
 - *Użyj symboli* — oznacza symbolami słowa w oknie komunikatu.
 - *Wypowiadaj podczas pisania* — podczas wpisywania tekstu w oknie komunikatu jest on także wypowiadany.
 - *Wyczyść po wypowiedzi* — po wypowiedzeniu treści okna komunikatu usuwana jest zawartość tego okna.
 - *Gruby kursor* — poszerza kursor w oknie komunikatu, aby był lepiej widoczny.
 - *Orientacja wydruku* — ustawia domyślną orientację podczas drukowania.
 - *Marginesy wydruku* — ustawia domyślne marginesy stron podczas drukowania.
- **Stan najechania kursorem** — jeśli ta opcja jest włączona, wybieralne obiekty są podświetlane podczas najechania na nie kursorem. (podświetlenie dla stanu aktywowania pojawia się tylko w trybie podglądu i odtwarzania.)

Synteza mowy

- **Głos** — głos używany do odczytywania tekstu.
- **Prędkość wypowiedzi** — prędkość, z jaką tekst jest wypowiadany. Może to wymagać dostosowania, jeśli zmianie ulegną ustawienia głosu.
- **Typ podświetlenia** — określa sposób, w jaki tekst i symbole są podświetlane podczas wypowiadania tekstu. Aby wyłączyć podświetlenie, kliknij opcję Brak.
- **Styl podświetlenia** — określa styl i kolor podświetlenia.

Symbol i język

- **Zarządzanie symbolami** — określa biblioteki symboli używane w programie Boardmaker 7.
- **Kolejność wyszukiwania symboli** — nadaje priorytet symbolom, tak aby te preferowane pojawiały się w wynikach wyszukiwania jako pierwsze.
 - **Kolejność prezentacji** — pozwala wybrać zbiór symboli, a następnie użyć przycisków W górę i W dół do przesuwania ich w górę lub w dół listy. Zbiory symboli na górze listy pojawiają się jako pierwsze w wynikach wyszukiwania.
 - **Forma** — preferowany styl przedstawiania osób w symbolach.

- **Płeć** — preferowana płeć osób w symbolach.
- **Kolor skóry** — preferowany kolor skóry osób w symbolach.
- **Wiek** — preferowany wiek osób w symbolach.
- **Kolor symbolu** — pozwala określić domyślne ustawienia kolorów: symbole kolorowe lub czarno-białe. Ustawienia te można zastąpić, używając filtrów na panelu Symbole.
- **Filtrowanie zawartości** — określa, czy wszystkie symbole będą widoczne (bez filtrowania zawartości), czy ukryte zostaną wyraźne symbole (tj. grafika symbolu jest jasna i precyzyjna) i czy ukryte zostaną symbole słów dla dorosłych (symbole odnoszące się do tematów dla dorosłych).

17 Metody dostępu

17.1 Prosty dotyk

Są to domyślne ustawienia dla programu. Obiekt można natychmiast wybrać, klikając go.

17.2 Aktywacja dotykem

Funkcja Aktywacja dotykem działa podobnie do funkcji Prosty dotyk, tj. klikając, dokonuje się wyboru. Aktywacja dotykem dodatkowo pozwala dostosować czasy przytrzymania i zwolnienia przycisku, aby zapobiec przypadkowemu wybraniu, wspierając motorykę użytkownika.

Jest to dobra metoda dostępu dla uczniów, którzy mogą używać myszy, ale ich ograniczone umiejętności motoryczne powodują nieprecyzyjne ruchy.

Ustawienia funkcji Aktywacja dotykem

- **Czas wstrzymania** — zapobiega niepożądanemu wybieraniu; użytkownik klika obiekt i przytrzymuje przycisk myszy przez określony czas (Czas wstrzymania), aby wybrać obiekt. Czas wstrzymania to długość czasu, przez który wymagane jest utrzymywanie kontaktu z obiektem (poprzez przytrzymywanie przycisku myszy) na ekranie w celu jego wybrania.
- **Czas zwolnienia** — jest to czas, po którym obiekt na ekranie zostanie wybrany; w czasie tym program nie zaakceptuje nowych wyborów. Pozwala to zapobiec przypadkowemu wybieraniu. Licznik czasu zwolnienia rozpoczyna działanie, gdy zwolniony zostaje przycisk myszy. Jeśli przed upływem czasu zwolnienia zostanie wybrany inny obiekt, zegar rozpocznie liczenie od nowa.

17.3 Aktywacja zwolnieniem

Użytkownik klika obiekt, przytrzymuje przycisk myszy przez określony czas (Czas wstrzymania), a następnie zwalnia ten przycisk. Obiekt zostaje wybrany po zwolnieniu przycisku myszy. Dla tej metody dostępu można dostosować czas zwolnienia.

Jest to dobra metoda dostępu dla uczniów, których umiejętności motoryczne są ograniczone.

Ustawienia funkcji Aktywacja zwolnieniem

- **Czas wstrzymania** — zapobiega niepożądanemu wybieraniu; użytkownik klika obiekt i przytrzymuje przycisk myszy przez określony czas (Czas wstrzymania), aby wybrać obiekt. Czas wstrzymania to długość czasu, przez który wymagane jest utrzymywanie kontaktu z obiektem (poprzez przytrzymywanie przycisku myszy) na ekranie w celu jego wybrania.
- **Czas zwolnienia** — jest to czas, po którym obiekt na ekranie zostanie wybrany; w czasie tym program nie zaakceptuje nowych wyborów. Pozwala to zapobiec przypadkowemu wybieraniu. Licznik czasu zwolnienia rozpoczyna działanie, gdy zwolniony zostaje przycisk myszy. Jeśli przed upływem czasu zwolnienia zostanie wybrany inny obiekt, zegar rozpocznie liczenie od nowa.
- **Podświetlenie** — określa styl i kolor dla podświetlenia, które pojawia się na skutek wybrania obiektu.

17.4 Skanowanie

Jeśli umiejętności motoryczne użytkownika uniemożliwiają korzystanie z którejkolwiek metody dostępu, Skanowanie będzie metodą idealną. Gdy skanowanie jest aktywne, obiekty na ekranie zostają podświetlone zgodnie z określonym schematem.

Typ skanowania

- **Autoskanowanie z 1 przełącznikiem** — program automatycznie skanuje stronę z wybraną prędkością, korzystając z określonego schematu skanowania.
- **Skanowanie z 2 przełącznikami** — jeden przełącznik (klawisz na klawiaturze lub przycisk myszy) pozwala kontynuować podświetlanie w ramach skanowania, zaś inny (klawisz na klawiaturze lub przycisk myszy) służy do wybierania.

Przełącz wprowadzanie

- Przełącznik oznacza sposób, w jaki użytkownik będzie dokonywać wyboru. Jeden przełącznik zostaje ustawiony dla Typ autoskanowania z 1 przełącznikiem. Typ skanowania z 2 przełącznikami wymaga określenia dwóch różnych przełączników.

Inne ustawienia skanowania

- **Prędkość** — prędkość, z jaką podświetlanie skanowania przechodzi przez kolejne obiekty na stronie (tylko funkcja Autoskanowanie).
- **Czas przejścia** — czas wstrzymania między poziomami w schemacie skanowania (tylko funkcja Autoskanowanie).
- **Czas wstrzymania** — zapobiega niepożądanemu wybieraniu; użytkownik klika obiekt i przytrzymuje przycisk myszy przez określony czas (Czas wstrzymania), aby wybrać obiekt. Czas wstrzymania to długość czasu, przez który wymagane jest utrzymywanie kontaktu z obiektem (poprzez przytrzymywanie przycisku myszy) na ekranie w celu jego wybrania.
- **Włącz przycisk Wstecz** — jeśli ta opcja jest włączona, pojawia się przycisk Wstecz, który jest dostępny podczas skanowania.
- **Włącz przycisk Resetuj** — jeśli ta opcja jest włączona, pojawia się przycisk Resetuj, który jest dostępny podczas skanowania.
- **Skanuj od Wstecz/Resetuj** — jeśli ta opcja jest włączona, schemat skanowania zawsze rozpoczyna się od przycisków Wstecz i/lub Resetuj.
- **Wzorzec skanowania** — kolejność, w której obiekty zostaną zeskanowane – wg wierszy, kolumn lub liniowo (począwszy od lewego górnego rogu, przechodząc w prawo, a następnie w dół).
- **Liczba przejść** — określa, ile razy skanować wiersz lub kolumnę bez dokonanego wyboru.
- **Następnie** — określa czynności po tym, jak funkcja Autoskanowanie zakończy wyznaczoną liczbę przebiegów (nie dotyczy nieograniczonej liczby przebiegów).
- **Podświetlenie** — określa styl i kolor dla podświetlenia, które pojawia się na skutek wybrania obiektu.
- **Zoom** — jeśli ta opcja jest włączona, skanowane obiekty na ekranie są przybliżane. W przypadku skanowania wielu obiektów (wierszy lub kolumn), pierwszy obiekt w schemacie zostaje przybliżony, a kolejne obiekty są podświetlane zgodnie z ustawieniami Styl podświetlenia.

17.5 Wstrzymanie wskaźnika myszy

Wybierz obiekt, umieszczając kursor na obiekcie i wstrzymując jego ruch na pewien czas. Jeśli po przydzielonym czasie kursor pozostanie wstrzymany na obiekcie, nastąpi wybór tego obiektu. Jest to dobra metoda dostępu, jeśli użytkownik może poruszać myszą, ale ma problem z naciskaniem przycisków w celu dokonania wyboru.

Ustawienia wstrzymania wskaźnika myszy

- **Podświetlenie** — określa styl i kolor dla podświetlenia, które pojawia się na skutek wybrania obiektu.

17.6 Interakcja wzrokowa

Przesuń kursor, używając wzroku. Wyboru dokonuje się, spoglądając przez określony czas (czas zatrzymania wzroku) na obiekt lub aktywując przełącznik.



Ta metoda dostępu wymaga użycia kompatybilnego urządzenia do interakcji wzrokowej.

Interakcja wzrokowa – ustawienia czasu zatrzymania wzroku

- **Czas zatrzymania wzroku** — pozwala ustawić czas, przez który spojrzenie musi pozostać na obiekcie, aby można było go wybrać.
- **Typ potwierdzenia** — odpowiedź dla spojrzenia jest wizualną wskazówką, która informuje użytkownika, gdzie, jak spójnie i przez jaki czas jego spojrzenie jest rejestrowane na ekranie. Pozwala ustawić styl, kolor i rozmiar dla funkcji Odpowiedź dla spojrzenia.

Interakcja wzrokowa – ustawienia przełączników

- **Czas oczekiwania na przełącznik** — ilość czasu, przez jaki użytkownik musi odczekać między aktywacjami przełącznika. Przed upływem tego czasu dodatkowe aktywacje przełącznika są ignorowane.
- **Typ potwierdzenia** — odpowiedź dla spojrzenia jest wizualną wskazówką, która informuje użytkownika, gdzie, jak spójnie i przez jaki czas jego spojrzenie jest rejestrowane na ekranie. Pozwala ustawić styl, kolor i rozmiar dla funkcji Odpowiedź dla spojrzenia.

Dodatek A Akcje komórki

Akcje można odnaleźć, przeglądając kategorie akcji po lewej stronie okna dialogowego *Dodaj akcję* lub za pomocą słowa kluczowego w polu wyszukiwania akcji. Aby uzyskać szczegółowe instrukcje, patrz sekcja *14 Akcje komórki*.

Akcja	Opis
BackPage()	Wyświetla poprzednią stronę w historii stron.
ClearMessageWindow()	Usuwa treść okna komunikatu.
DesymbolateAll(object)	Usuwa wszystkie symbole z tekstu z symbolami we wskazanym obiekcie na ekranie.
Disable(object)	Wyłącza wskazany obiekt na ekranie.
Enable(object)	Włącza wskazany obiekt na ekranie.
ExitApplication()	Zamyka bieżącą aplikację i przekierowuje do wcześniejszej lokalizacji.
Hide(object)	Ukrywa wskazany obiekt na ekranie.
InsertLabel()	Wstawia tekst etykiety z obiektu zawierającego tą akcję w oknie komunikatu.
InsertLabel(object)	Wstawia tekst etykiety ze wskazanego obiektu do okna komunikatu.
InsertSymbol()	Wstawia symbol z obiektu zawierającego tą akcję w oknie komunikatu.
InsertSymbol(object)	Wstawia symbol ze wskazanego obiektu do okna komunikatu.
InsertText(text)	Wstawia wskazany tekst do okna komunikatu.
LaunchApplication(applicationName)	Uruchamia zewnętrzną aplikację.
LaunchFile(fileName)	Uruchamia plik za pomocą powiązanej aplikacji.
LaunchWebSite(webAddress)	Uruchamia wskazaną witrynę za pomocą domyślnej przeglądarki internetowej.
LoadTextAndSymbolate()	Służy jako monit o plik tekstowy, następnie wstawia i oznacza symbolami tekst z pliku w oknie komunikatu w bieżącym położeniu kursora.
NextPage()	Przejdzie do następnej strony w ramach bieżącego ćwiczenia.
OpenVideoPlayer(videoID)	Otwiera odtwarzacz wideo zawierający wskazany plik wideo.
PauseVideo(object)	Wstrzymuje bieżące wideo we wskazanym obiekcie wideo.
PictureSound(SoundID)	Wstawia etykietę i symbol tego obiektu w oknie komunikatu, ale odtwarza wskazany plik dźwiękowy zamiast wypowiadania etykiety.
PictureSpeech(speechText)	Wstawia etykietę i symbol tego obiektu w oknie komunikatu, ale wypowiada wskazany tekst zamiast wypowiadania etykiety.
PlayRecording(name)	Odtwarza wskazany plik nagrania audio.
PlaySound(soundId)	Odtwarza wskazany dźwięk.
PlayVideo(object)	Odtwarza obecnie wczytane wideo we wskazanym obiekcie wideo.
PopupVideo(videoID)	Odtwarza wskazane wideo w wyskakującym okienku pełnoekranowym. Okienko zamka się automatycznie po zakończeniu odtwarzania wideo.
PopupVideo(videoID, margin)	Odtwarza wskazane wideo w wyskakującym okienku. Pozwala określić margines, w pikselach, otaczający wyskakujące okienko z wideo w trybie pełnoekranowym. Okienko zamka się automatycznie po zakończeniu odtwarzania wideo.
PreviousPage()	Wyświetla poprzednią stronę w ramach bieżącego ćwiczenia.
Print()	Drukuje bieżące ćwiczenie.
PrintMessageWindow()	Drukuje treść bieżącego okna komunikatu.
ReadAndHighlight(object)	Wypowiada i podświetla tekst we wskazanym obiekcie.

Akcja	Opis
RecordSound(name, seconds)	Pozwala nagrać dźwięk z mikrofonu systemu z użyciem okna dialogowego nagrywania na środku ekranu. Pozwala określić nazwę pliku nagrania oraz maksymalną liczbę sekund nagrania.
SetHidden(object, value)	Ustawia ukryty/widoczny stan wskazanego obiektu na ekranie. Aby ukryć obiekt, ustaw wartość = TRUE. Aby wyświetlić obiekt, ustaw wartość = FALSE.
SetObjectProp(object, propertyName, value)	Ustawia nazwaną właściwość niestandardową dla wskazanego obiektu na ekranie. Obiekty na ekranie mogą przechowywać dowolną liczbę niestandardowych właściwości z dostępem za pomocą nazwy tekstowej. propertyName = nazwa niestandardowej właściwości value = wartość niestandardowej właściwości
SetText(object, text)	Ustawia tekst wskazanego obiektu na ekranie.
SetVolume(object, value)	Ustawia głośność (0-100) wskazanego obiektu wideo.
Show(object)	Wyświetla wskazany obiekt na ekranie.
ShowSymbolWindow()	Wyświetla przybliżone okno symbolu dla słowa w bieżącym położeniu kursora okno komunikatu.
Sleep(seconds)	Wstrzymuje na wybraną liczbę sekund przed wykonaniem następnego działania.
Speak()	Wypowiada treść bieżącego okna komunikatu.
Speak(contentType)	Wypowiada określony typ tekstu w bieżącym oknie komunikatu. ContentType = „All”, „Selection”, „Word”, „Sentence” lub „Paragraph”
SpeakLabel()	Wypowiada treść etykiety bieżącego obiektu.
SpeakLabel(object)	Wypowiada treść etykiety wskazanego obiektu.
SpeakLabel(object, wait)	Wypowiada treść etykiety wskazanego obiektu, a następnie czeka przez określoną liczbę sekund przed wykonaniem następnego działania.
SpeakText(text)	Wypowiada określony tekst.
SpeakText(text, wait)	Wypowiada określony tekst, a następnie czeka przez określoną liczbę sekund przed wykonaniem następnego działania.
StopAllSound()	Zatrzymuje cały obecnie odtwarzany dźwięk.
StopVideo(object)	Wstrzymuje odtwarzanie wideo we wskazanym obiekcie wideo.
SymbolateAll(object)	Oznacza symbolami cały tekst wskazanego obiektu.
ToggleMute(object)	Włącza/wyłącza wyciszenie wskazanego obiektu wideo.
ToggleRepeat(object)	Włącza/wyłącza powtarzanie odtwarzania wskazanego obiektu wideo.
variable [= value]	Tworzy wyrażenie o przypisaniu zmiennej. variable = unikalna nazwa zmiennej value = wartość przypisywana do nazwanej zmiennej

Dodatek B Często używane słowa

„Często używane słowa” to słowa, które są często stosowane w normalnej rozmowie. Podczas określania właściwości oznaczania symbolami okna komunikatu, etykiety czy komórki symbolizowania można wybrać opcję oznaczania symbolami częstych lub rzadziej używanych słów.

Tabela B.1 Często używane słowa

[notranslation]	wołać	zabawny	tylko	dopiero	zatrzymać	dlatego
o	przyszedł	dał	zachować	otworzyć	wziąć	będzie
po	może	dostać	rodzaj	lub	powiedzieć	życzyć
znowu	przenieść	dać	znać	nasz	dziesięć	z
wszystkie	czysty	iść	śmiej	zewnątrz	później	pracować
zawsze	zimny	idzie	pozwolić	nad	tam	byłby
jestem	chodzić	idziemy	światło	własny	te	pisać
pewien	mógłby	dobry	lubić	wybrać	oni	
i	ciąć	mieć	mało	grać	myśleć	
dowolny	zrobił	zielony	żyć	prosić	tamte	
są	robią	rosnąć	długi	ładny	trzy	
dookoła	robi	miał	patrzeć	ciągnąć	do	
jako	gotowe	ma	zrobił	położyć	dziś	
prosić	nie rób	mieć	zrobić	pobiegł	razem	
przy	dół	on	wiele	czytać	też	
zjadł	rysować	pomóc	móc	czerwony	próbować	
daleko	pić	ona	mnie	jechać	dwa	
być	jeść	tutaj	dużo	prawo	pod	
bo	osiem	jego	musieć	widzieć	góra	
byliśmy	każdy	jego	mój	siedem	ponad	
przed	spadać	trzymać	mnie	powinien	nas	
najlepszy	dalej	gorący	nigdy	ona	użyć	
lepiej	szybko	jak	nowy	pokazać	myć	
duży	znaleźć	ranić	nie	śpiewać	my	
czarny	pierwszy	ja	nie	siedzieć	dobrze	
niebieski	pięć	jeśli	teraz	sześć	poszedł	
oba	latać	w	z	spać	były	
nieść	dla	do	spoza	mały	co	
brązowy	znalazł	jest	stary	więc	kiedy	
ale	cztery	to	na	niektóre	gdzie	
kupić	od	jego	raz	wkrótce	który	
przez	pełny	skoczyć	jeden	zaczynać	kto	

Prawa autorskie ©Tobii Dynavox AB. Nie wszystkie produkty i usługi są oferowane na każdym rynku lokalnym. Specyfikacje podlegają zmianom bez wcześniejszego uprzedzenia. Wszystkie znaki towarowe są własnością ich właścicieli.

Wsparcie dotyczące urządzenia firmy Tobii Dynavox

Pomoc on-line

Zapoznaj się ze stroną wsparcia dotyczącą danego produktu firmy Tobii Dynavox. Znajdują się na niej aktualne informacje dotyczące problemów oraz porady ułatwiające użytkowanie produktu. Strony wsparcia można znaleźć on-line pod adresem: www.TobiiDynavox.com/support-training

Kontakt z doradcą handlowym lub sprzedawcą

W przypadku pytań lub problemów z produktem należy się skontaktować z doradcą handlowym lub autoryzowanym sprzedawcą firmy Tobii Dynavox, u którego można uzyskać pomoc. Będą oni najlepiej poinformowani w sprawie indywidualnych ustawień danego użytkownika i będą mogli zapewnić najlepszą pomoc, udzielając rad i szkoleń w zakresie korzystania z produktu. Aby uzyskać dane kontaktowe, należy odwiedzić witrynę www.TobiiDynavox.com/contact