

Boardmaker 7

Benutzerhandbuch

Benutzerhandbuch Boardmaker 7

Version 1.0

10/2020

Alle Rechte vorbehalten.

Copyright © Tobii AB (publ)

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

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

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

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

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

Änderungen ohne vorherige Ankündigung vorbehalten.

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

Kontaktinformationen:

Tobii Dynavox AB
Karlsrovägen 2D
182 53 Danderyd
Schweden

+46 8 663 69 90

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

+1-800-344-1778

Inhalt

1	Einleitung	6
2	Erste Schritte	7
2.1	Anmelden	7
2.2	Die Übersicht	7
2.2.1	Übersicht – Kürzlich geöffnet	7
2.2.2	Übersicht – My Boardmaker	7
2.3	Der Editor	9
2.4	Aktivitäten ausführen	9
2.4.1	Boardmaker 7 Student Center	9
2.4.2	Boardmaker-Aktivitäten in Snap Core First	10
3	Wichtige Werkzeuge und Elemente	12
3.1	Editor	12
3.2	Werkzeugleiste	13
3.3	Menü „Seiten“	14
3.4	Aktivitätseinstellungen	14
3.5	Menü „Eigenschaften“	15
3.5.1	Ausrichtung	16
3.5.2	Schriftart	18
3.5.3	Typ	18
3.5.4	Inhalt	18
3.5.5	Hintergrund	21
3.5.6	Stil	21
3.5.7	Status	22
3.5.8	Erweitert	22
3.6	Menü „Symbole“	22
3.7	Boardmaker 7 Editor-Software – Modi	23
3.8	Strukturierung der Aktivitäten	24
3.8.1	Ordner erstellen und Aktivitäten hinzufügen	24
3.8.2	Aktivität umbenennen	24
3.8.3	Seite umbenennen	24
4	Vorlagen	25
4.1	Neue Aktivität erstellen	25
4.2	Neue Seite aus einer Vorlage erstellen	26
4.3	Meine Lerninhalte	26
4.3.1	Vorbereitete Aktivitäten	27
4.3.2	Core First-Kommunikationsbuch	28
5	Dateien aus Boardmaker 5 und 6 öffnen	29
6	Seitenobjekte zeichnen und anordnen	31
6.1	Seiteneigenschaften	31
6.2	Objektraster erstellen	32
6.3	Zusätzliche Bearbeitungswerkzeuge	32
7	Felder	34
7.1	Einem Feld ein Symbol hinzufügen	34
7.2	Standardfelder	34
7.2.1	Standardfelder – Eigenschaften	35
7.3	Gruppenfelder	35

7.3.1	Gruppenfeld erstellen	35
7.3.2	Einem Gruppenfeld Symbole hinzufügen	36
7.3.3	Einem Gruppenfeld eine Beschriftung hinzufügen	36
7.3.4	Größe und Position der Objekte in einem Gruppenfeld ändern	36
7.3.5	Gruppenfeld – Eigenschaften	37
7.4	Symbolisieren-Felder	37
7.4.1	Ein Symbolisieren-Feld zeichnen	37
7.4.2	Symbolisieren-Feld – Eigenschaften	37
7.4.3	Generiertes Symbol verändern	38
7.5	Wortvorhersagefelder	38
7.5.1	Ein Wortvorhersagefeld zeichnen	38
7.5.2	Wortvorhersagefelder – Eigenschaften	39
7.6	Zielfelder	39
7.6.1	Ein Zielfeld zeichnen	39
7.6.2	Zielfeld – Eigenschaften	39
7.7	Freiformfelder	39
7.7.1	Ein Freiformfeld zeichnen	39
7.7.2	Freiformfeld – Eigenschaften	39
7.8	Hotspots	40
7.8.1	Rechteckige Hotspots zeichnen	40
7.8.2	Freiform-Hotspots zeichnen	40
7.8.3	Hotspot – Eigenschaften	40
7.9	Feldformen	40
7.9.1	Das Werkzeug „Formen“	40
7.9.2	Einstellung „Form“ – Feldeigenschaften	40
8	Symbole	41
8.1	Nach Symbolen suchen	41
8.1.1	Symbole – Einstellungen	41
8.2	Symboleigenschaften	42
8.3	Sprache der Symbolbeschriftung festlegen	42
8.4	Symbole bearbeiten	43
9	Beschriftungen	45
9.1	Beschriftung zeichnen	45
9.2	Beschriftungseigenschaften	45
10	Linien	46
10.1	Linieigenschaften	46
11	Erweiterte Objekte	47
11.1	Mitteilungsfenster	47
11.1.1	Mitteilungsfenster zeichnen	47
11.1.2	Mitteilungsfenster – Eigenschaften	47
11.2	Videos	48
11.2.1	Videoobjekt erzeugen	48
11.2.2	Video – Eigenschaften	48
11.3	Gruppenfelder	48
11.3.1	Gruppenfeld – Eigenschaften	49
11.4	Kontrollkästchen und Optionsfelder	49
11.4.1	Kontrollkästchen und Optionsfelder – Eigenschaften	49
11.5	Textboxen	49
11.5.1	Textbox – Eigenschaften	49

11.6	Registerkartensteuerung – Objekte	50
11.6.1	Registerkartensteuerung – Eigenschaften.....	50
11.7	Scanning-Reihenfolge	50
12	PDF-Datei erstellen (drucken).....	51
13	Rich Text Editor.....	52
14	Aktionen.....	53
14.1	Einem Objekt Aktionen hinzufügen	53
14.2	Aktionen-Editor	53
14.3	Aktionskategorien	55
14.4	Nach Aktionen suchen.....	56
15	Aktivitätseigenschaften.....	57
16	Benutzereinstellungen.....	58
17	Auswahlmethoden	60
17.1	Einfaches Berühren.....	60
17.2	Berühren	60
17.3	Loslassen.....	60
17.4	Scanning.....	60
17.5	Mit Maus verweilen	61
17.6	Gaze Interaction	62
Anhang A	Aktionen	63
Anhang B	Übliche Wörter.....	66

1 Einleitung

Willkommen bei Boardmaker 7 Editor, der Zukunft der Software-Familie von Boardmaker! Boardmaker 7 Editor ist mit einer umfangreichen Zusammenstellung leistungsstarker Vorlagen, einer effizienten neuen Benutzeroberfläche, der Integration mit myBoardmaker.com und einer großen Menge zeitsparender Hilfsmittel genau das Richtige, um Ihre Lernenden mit allem auszustatten, was sie brauchen.

- **Lern- und benutzerfreundlich** – Boardmaker 7 Editor verfügt über eine intuitive neue Oberfläche und unkompliziertes Seitenmanagement.
- **Schnelle Erstellung ansprechender Aktivitäten** – Sie haben die Auswahl unter Hunderten leistungsstarker und benutzerfreundlicher Vorlagen und können daraus innerhalb kurzer Zeit Lösungen für Ihre Lernenden zusammenstellen.
- **Ein frischer Blick auf Altbewährtes** – Sie können Ihre Tafeln aus Boardmaker Version 5 and 6 importieren und sie mit Boardmaker 7 Editor bearbeiten, ausdrucken und für andere freigeben.
- **Nahtlose Integration mit myBoardmaker.com** – Laden Sie Ihre Online-Dateien herunter, um sie in Boardmaker 7 Editor zu bearbeiten.

2 Erste Schritte

2.1 Anmelden

Wenn Sie ein Abonnement haben, wählen Sie **Anmelden** aus, um Ihre E-Mail-Adresse und Ihr Passwort einzugeben.

Wenn Sie eine unbefristete Lizenz erworben haben, wählen Sie **Lizenzschlüssel einfügen** aus, um Ihre Lizenzdaten einzugeben.

Wählen Sie **Kostenlose Testversion** aus, wenn Sie erst testen möchten, bevor Sie kaufen.



Wenn der Zugang vom Schulbezirk bereitgestellt wird, muss sich der Benutzer unter Umständen nicht anmelden und keine Lizenzinformationen eingeben.

2.2 Die Übersicht

Die Übersicht ist die Hauptanlaufstelle zur Erstellung und Verwendung von Aktivitäten. Hier haben Sie Zugriff auf Aktivitäten, die auf Ihrem Computer oder myBoardmaker.com gespeichert sind, und Schaltflächen für die häufigsten Aufgaben in Boardmaker 7 Editor:

- **Neu...** – Erstellt eine Aktivität von Grund auf neu oder anhand einer Vorlage.
- **Öffnen...** – Öffnet eine bereits vorhandene Aktivität, die auf dem Computer gespeichert ist.
- **Community** – Öffnet myBoardmaker.com in Ihrem Browser, wo Sie Aktivitäten finden, die von anderen Community-Mitgliedern geteilt wurden.



Sie müssen mit Ihrem myBoardmaker.com-Konto angemeldet sein, um auf die Community zuzugreifen. Die Registrierung des Kontos ist kostenlos.

2.2.1 Übersicht – Kürzlich geöffnet

In der Ansicht „Kürzlich geöffnet“ der Übersicht werden die zuletzt geöffneten Aktivitäten gezeigt. Wenn Sie den Cursor über eine der Aktivitäten halten, stehen Ihnen die Optionen „Bearbeiten“ und „Ausführen“ zur Verfügung.

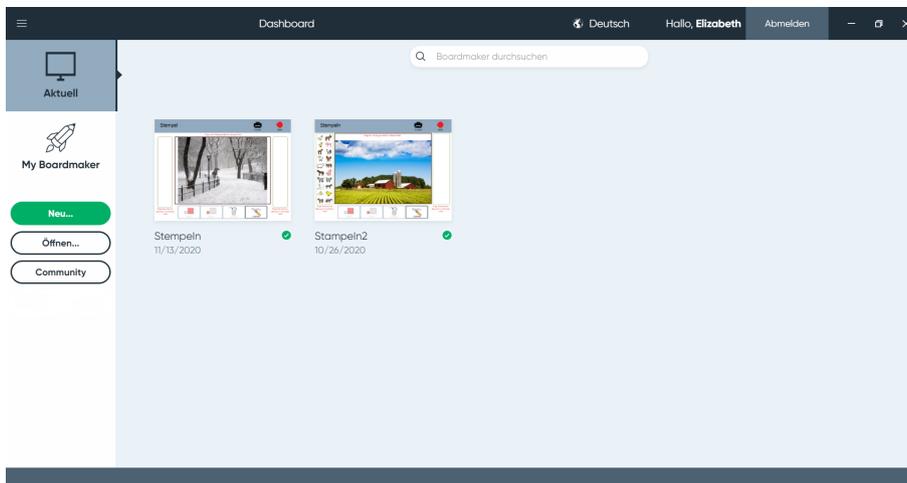


Abbildung 2.1 Übersicht – Kürzlich geöffnet

2.2.2 Übersicht – My Boardmaker

My Boardmaker zeigt die Aktivitäten, die Sie auf myBoardmaker.com und/oder Ihrem Computer gespeichert haben. Wenn Sie sich mit der E-Mail-Adresse und dem Passwort für Ihr Konto bei myBoardmaker.com anmelden, können Sie auf

Ihre Online-Aktivitäten zugreifen. Wenn Sie kein myBoardmaker.com-Konto haben, können Sie **Konto erstellen** auswählen und kostenlos eines erstellen.



Bei Tobii Dynavox können Sie über ein gemeinsames Konto auf alle Websites und Apps zugreifen: GoBoardmaker.com, myTobiiDynavox.com, efunding.TobiiDynavox.com, myMessageBanking.com, Boardmaker 7 Student Center, Snap + Core First, Compass, Snap Scene und ALL. Wenn Sie bereits ein Konto für eine dieser Websites bzw. Apps von Tobii Dynavox haben, steht Ihnen damit auch myBoardmaker.com zur Verfügung.

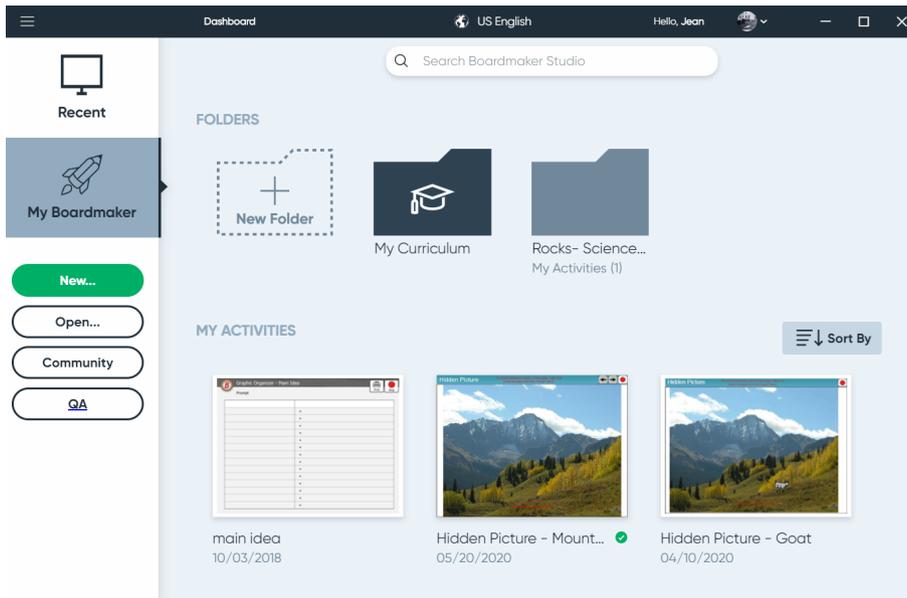
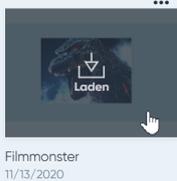


Abbildung 2.2 Übersicht – My Boardmaker

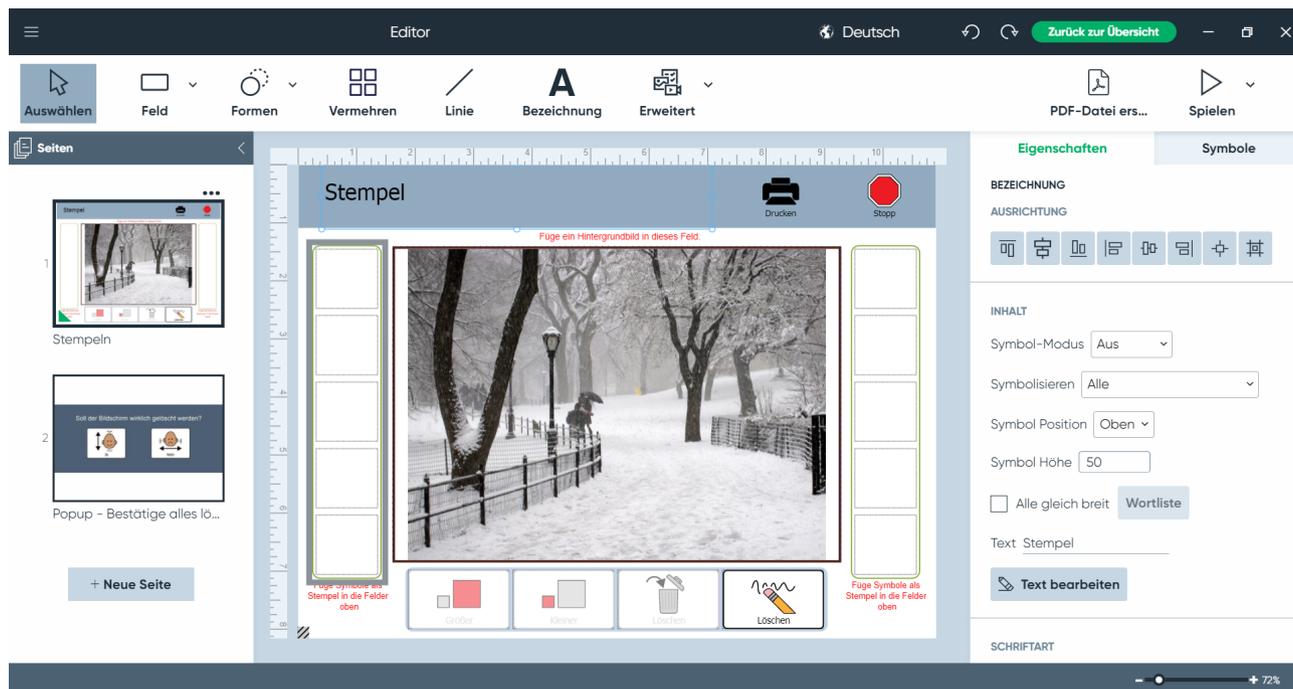
Bei den Aktivitäten im Abschnitt *My Boardmaker* der Übersicht handelt es sich um die in Ihrem myBoardmaker.com-Konto verfügbaren Dateien.

- Die Ordner auf myBoardmaker.com werden auch unter „Übersicht – My Boardmaker“ angezeigt. Wenn Sie einen der Ordner anwählen, können Sie die Aktivitäten darin durchsuchen.
- Aktivitäten mit dem Symbol  stehen Ihnen sowohl auf myBoardmaker.com als auch auf Ihrem Computer zur Verfügung. Sie können diese Aktivitäten jederzeit in Boardmaker 7 Editor ausführen oder bearbeiten, auch ohne Internetverbindung. Änderungen, die Sie an diesen Dateien in Boardmaker 7 Editor vornehmen, werden das nächste Mal, wenn Sie eine Internetverbindung haben, mit der Datei auf myBoardmaker.com synchronisiert.
- Aktivitäten ohne das Symbol  sind nur auf myBoardmaker.com. Daher können Sie nicht mit ihnen in Boardmaker 7 Editor arbeiten oder offline darauf zugreifen. Wenn Sie diese Aktivitäten in Boardmaker 7 Editor ausführen oder bearbeiten möchten, halten Sie den Cursor darüber und wählen **Herunterladen** aus. Nach einem kurzen Konvertierungsvorgang stehen die Aktivitäten bereit und können ausgeführt oder bearbeitet werden.



Es muss eine Verbindung zum Internet bestehen und Sie müssen bei Ihrem myBoardmaker.com-Konto angemeldet sein

2.3 Der Editor



Beim Editor handelt es sich um den Arbeitsbereich, in dem Sie Ihre Aktivitäten bearbeiten, als Vorschau anzeigen und ausführen können.

2.4 Aktivitäten ausführen

Mit dem Vorschau- und dem Anwendungsmodus in Boardmaker 7 Editor können Sie die Aktivitäten testen, die Sie bearbeiten, oder Gruppenvorträge halten, wenn Sie mit einem interaktiven Whiteboard verbunden sind.

Lernende können die Aktivitäten entweder mit Boardmaker 7 Student Center oder mit Snap Core First ausführen.

 Für die Schülerverwaltung und die Zuweisung von Aktivitäten in der Boardmaker 7 Student Center-App ist ein Abonnement erforderlich.

2.4.1 Boardmaker 7 Student Center

Die App Boardmaker 7 Student Center soll Pädagogen die Zuweisung und Nachverfolgung der Aktivitäten ihrer Lernenden über das Internet erleichtern. Die Lernenden erhalten einen individuellen Zugang zu den ihnen zugewiesenen Aktivitäten und können dafür jedes Gerät verwenden, auf dem die Boardmaker 7 Student Center-App installiert ist.

Genauere Informationen hierzu finden Sie im Benutzerhandbuch von Boardmaker 7 Student Center.

- Barrierefreiheit – Sie müssen die Einstellungen für die Auswahlmethode des/der Lernenden nur einmalig anpassen, dann kommen sie bei jeder Anmeldung in der App zur Anwendung.
- Nachverfolgung – Lehrer können bei leistungsorientierten Aktivitäten den Fortschritt der Lernenden nachverfolgen.
- Werkzeuge für Lehrer – Sie können mit myBoardmaker.com Aktivitäten zuweisen, Berichte generieren und vieles mehr.

- Kostenlose Nutzung – Die App Boardmaker 7 Student Center kann kostenlos auf beliebig vielen Geräten installiert und verwendet werden.

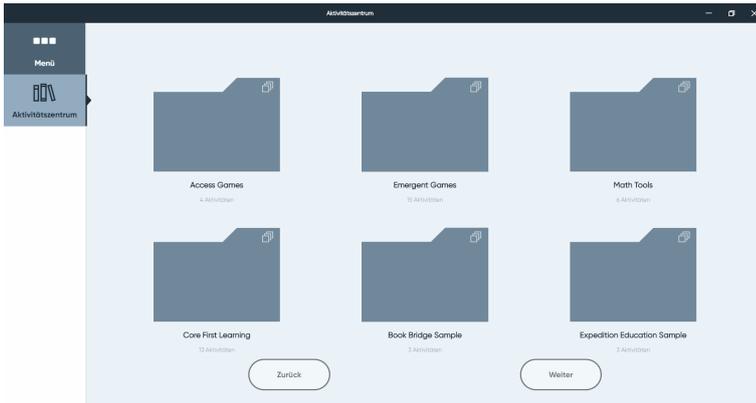


Abbildung 2.3 Boardmaker 7 Student Center

2.4.2 Boardmaker-Aktivitäten in Snap Core First



Wir empfehlen allen Lernenden eindringlich, Boardmaker-Aktivitäten im Boardmaker 7 Student Center auszuführen. Das Boardmaker 7 Student Center hat viele Vorteile, zum Beispiel Listen der zugewiesenen Aktivitäten, eine Nachverfolgung der Leistungen und eine größere Wiedergabebetreue der Aktivitäten.

Lernende können Boardmaker-Aktivitäten in Snap Core First ausführen. Snap Core First ruft die Boardmaker-Aktivitäten aus dem Ordner „Snap-Aktivitäten“ im persönlichen Tobii Dynavox-Konto des/der Lernenden ab. Wenn Sie ein Pädagoge sind und Aktivitäten zur Verwendung mit Snap Core First zuweisen möchten, können Sie die Aktivitäten für das Tobii Dynavox-Konto des/der Lernenden oder eine Gruppe, zu der er/sie Zugang hat, freigeben und anschließend ein Elternteil oder einen Betreuer veranlassen, die Aktivitäten für ihn/sie in den richtigen Ordner zu verschieben.

Im [Benutzerhandbuch für Snap Core First](#) finden Sie genauere Angaben und Anweisungen, wie Boardmaker-Aktivitäten in Snap Core First ausgeführt werden.



Die Nachverfolgung leistungsorientierter Aktivitäten ist in Snap Core First nicht möglich.

Manche Boardmaker-Aktionen funktionieren in Snap Core First nicht:

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

InsertSpeechEffect

IsPartOfSpeech

IsWordInDictionary

LoadText

LoadTextAndSymbolate

LoadTextFromFile

LoadWordList

NewPageFromTemplate

NewSpeechStyle

PerfEvent

SpellMode

SymbolateText

SymbolateWhat

SymbolateWords

SymbolsForWord

SymbolsFromTag

TransformWord

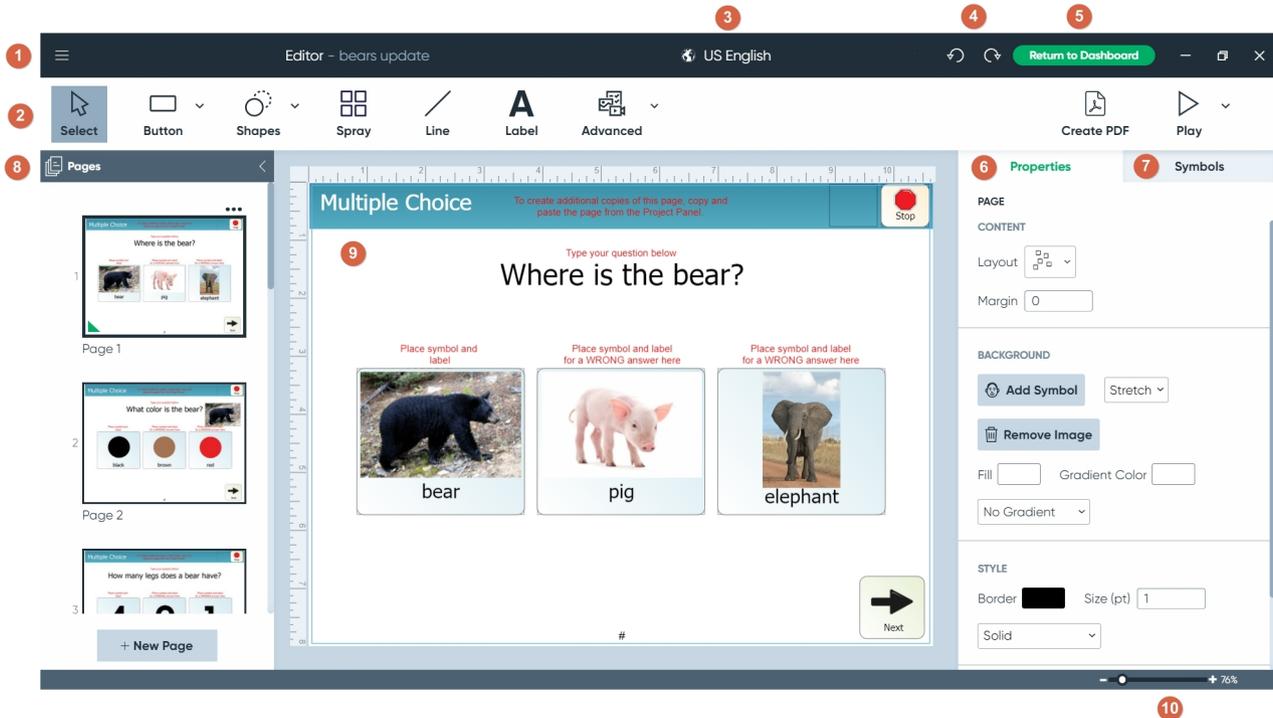
Voice

WordsFromTag

WriteTextToFile

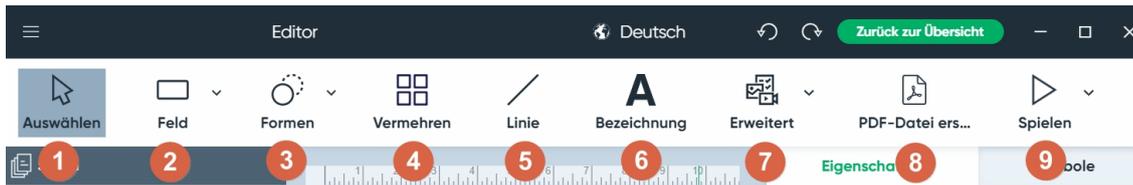
3 Wichtige Werkzeuge und Elemente

3.1 Editor



Name	Beschreibung
1	Dateimenü Speichern, Öffnen, Benutzereinstellungen, Aktivitätseinstellungen und -eigenschaften, Hilfe und vieles mehr.
2	Symboleiste Enthält die Bearbeitungs- und Zeichenwerkzeuge und die Möglichkeit zum Ausdrucken
3	Sprache Hier kann die Sprache der Software eingestellt werden.
4	Rückgängig und Wiederherstellen Die letzte Änderung an der Aktivität kann rückgängig gemacht bzw. wiederhergestellt werden.
5	Zurück zur Übersicht Schließt die aktuelle Aktivität und kehrt zur Übersicht zurück.
6	Menü „Eigenschaften“ Hier können Eigenschaften der ausgewählten Objekte angezeigt und bearbeitet werden.
7	Menü „Symbole“ Suchen Sie nach Symbolen, Bildern im Internet und Bildern, die in Ihren Ordner „Meine Medien“ auf myBoardmaker.com hochgeladen wurden, um sie einer Aktivität hinzuzufügen.
8	Menü „Seiten“ Zeigt die Seiten in der aktuellen Aktivität an.
9	Editor-Arbeitsbereich Der Bereich, in dem Sie Ihre Seiten erstellen und bearbeiten.
10	Zoom-Steuerung Hier können Sie die Ansicht des Arbeitsbereichs anpassen.

3.2 Werkzeugleiste



Name	Beschreibung
<p>1</p>  <p>Auswahl/ Schnellauswahl</p>	Wählen Sie Objekte auf der Seite aus, oder die Seite selbst.
<p>2</p>  <p>Feld</p>	Hier können Sie ein Feld erstellen. Verfügbare Feldtypen: Standard, Gruppe, Wortvorhersage, Ziel, Symbolisieren, Hotspot, Freiformfeld, Freiform-Hotspot
<p>3</p>  <p>Formen</p>	Erstellen Sie Felder mit verschiedenen Formen.
<p>4</p>  <p>Vermehren</p>	Damit können Sie Kopien eines ausgewählten Objekts in einem Raster verteilen.
<p>5</p>  <p>Linie</p>	Ziehen Sie eine horizontale, vertikale oder diagonale Linie.
<p>6</p>  <p>Bezeichnung</p>	Damit erstellen Sie eine neue Bezeichnung.
<p>7</p>  <p>Erweitert</p>	Erstellen Sie eines der folgenden Objekte: Mitteilungsfenster, Video, Gruppenfeld, Kontrollkästchen, Optionsfeld, Textfeld, Registerkarte, Scan
<p>8</p>  <p>PDF-Datei erstellen</p>	Damit erstellen Sie eine PDF-Datei mit der Aktivität. Die PDF-Datei kann anschließend ausgedruckt werden.
<p>9</p>  <p>Ausführen</p>	Sie können in den Anwendungsmodus wechseln, um Ihre Aktivität von Anfang an auszuführen, oder die Vorschauseite öffnen, wenn Sie nur die aktuelle Seite ausführen möchten.

3.3 Menü „Seiten“

Das Menü „Seiten“ zeigt die Seiten in der aktuellen Aktivität an. (Siehe Abschnitt 3.8 *Strukturierung der Aktivitäten*, Seite 24)



	Name	Beschreibung
1	Seiten	Wählen Sie eine Seite aus, um sie im Arbeitsbereich anzuzeigen.
2	Seitenoptionen	Wählen Sie  aus, um eine Kopie der Seite zu erstellen, sie zu löschen oder die gemeinsam genutzten Variablen zu bearbeiten.
3	Neue Seite	Hier fügen Sie der Aktivität eine neue Seite hinzu. Sie können eine leere Seite erstellen, eine Seite aus einer anderen Aktivität kopieren oder eine Seite aus einer Vorlage kopieren.



Wählen Sie den Linkspfeil  aus, wenn Sie das Menü „Seiten“ ausblenden möchten. Dadurch vergrößert sich die Ansicht der Seite, die sich gerade in Ihrem Arbeitsbereich befindet. Wenn Sie das Menü „Seiten“ einblenden möchten, wählen Sie den Rechtspfeil  aus.

3.4 Aktivitätseinstellungen

Manche (interaktive) Bildschirmaktivitäten haben Aktivitätseinstellungen, mit denen sich der Ablauf der Aktivität steuern lässt. In vielen Fällen erfolgt die Anpassung und die Ergänzung der Aktivität mit neuen Inhalten über die Aktivitätseinstellungen, ohne dass die Seite bearbeitet wird. Wenn Sie eine Bildschirmaktivität aus einer Vorlage erstellt haben, sollten Sie sich auf jeden Fall die Aktivitätseinstellungen ansehen, bevor Sie mit der Bearbeitung der Seiten beginnen.



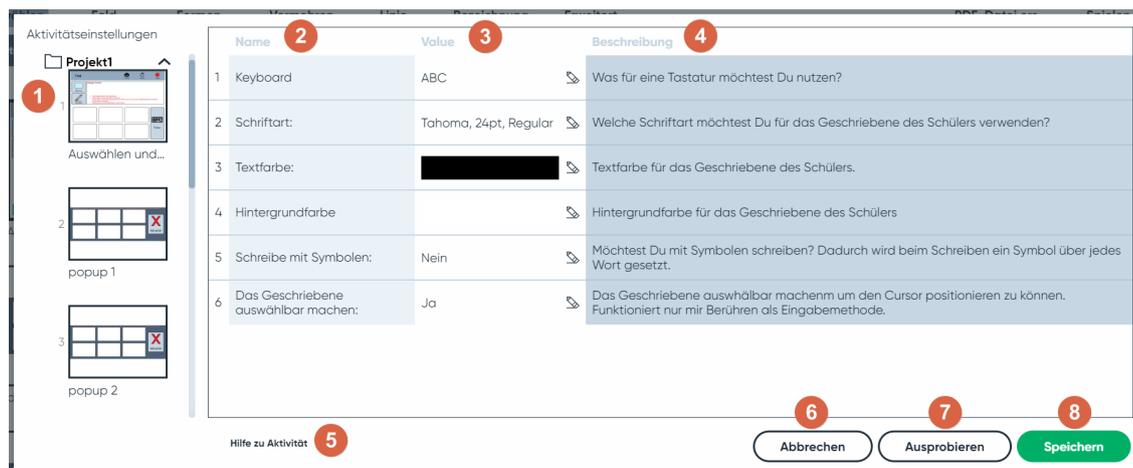
Wenn bei einer Aktivität wichtige Funktionen über die Aktivitätseinstellungen gesteuert werden und sie im Editor geöffnet wird, öffnet sich automatisch das Dialogfenster „Aktivitätseinstellungen“.

1. Wählen Sie **Dateimenü > Aktivitätseinstellungen** aus, wenn Sie das Dialogfenster *Aktivitätseinstellungen* öffnen möchten.

2. Wenn Sie für eine Einstellung die Spalte mit den Werten auswählen, können Sie dort einen Wert eingeben.

 Für jede Seite und jede Aktivitätsebene kann es unterschiedliche Einstellungen geben. Klicken Sie im Menü „Aktivität“ die einzelnen Seiten an, um die Aktivitätseinstellungen anzuzeigen (falls welche vorhanden sind).

3. Wenn Sie Ihre Einstellungen im Vorschaumodus testen möchten, wählen Sie **Ausprobieren** aus.
4. Wählen Sie **Speichern**, wenn Sie Ihre Änderungen speichern und zum Editor zurückkehren möchten.



	Name	Beschreibung
1	Menü „Aktivität“	Zeigt die Aktivität und die Seiten an. Klicken Sie auf den Namen der Aktivität oben im Menü „Aktivität“, um die Einstellungen für die Aktivitätsebene anzuzeigen. Wenn Sie eine Seite auswählen, können Sie die dazugehörigen Einstellungen anzeigen.
2	Spalte „Name“	Zeigt den Namen der einzelnen Aktivitätseinstellungen an.
3	Spalte „Wert“	Zeigt für jede Aktivitätseinstellung den aktuellen Wert an.
4	Spalte „Beschreibung“	Zeigt für jede Aktivitätseinstellung eine Beschreibung an. Die Beschreibung informiert Sie, wie die Einstellung in der Aktivität verwendet wird, damit Sie ihr den richtigen Wert zuweisen können.
5	Hilfe zur Aktivität	Wenn Sie dieses Feld auswählen, erhalten Sie Tipps zur Verwendung der Aktivität.
6	Das Feld „Abbrechen“	Damit verwerfen Sie Ihre Änderungen und kehren zum Editor zurück.
7	Das Feld „Ausprobieren“	Wenn Sie dieses Feld auswählen, sehen Sie eine Vorschau im Anwendungsmodus und können die Aktivitätseinstellungen testen. Wenn der Test abgeschlossen ist und Sie den Anwendungsmodus verlassen, bleibt das Dialogfenster „Aktivitätseinstellungen“ weiterhin geöffnet, falls Sie Anpassungen vornehmen müssen.
8	Das Feld „Speichern“	Wählen Sie dieses Feld, wenn Sie Ihre Änderungen speichern und zum Editor zurückkehren möchten.

3.5 Menü „Eigenschaften“

Die Optionen im Menü *Eigenschaften* dienen zur Anpassung von Bildschirmobjekten. Wenn ein Objekt (oder die Seite selbst) ausgewählt wird, zeigt das Menü *Eigenschaften* die Eigenschaften an, die für das betreffende Objekt zur Auswahl stehen.

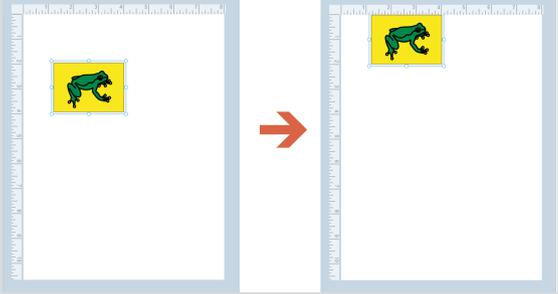
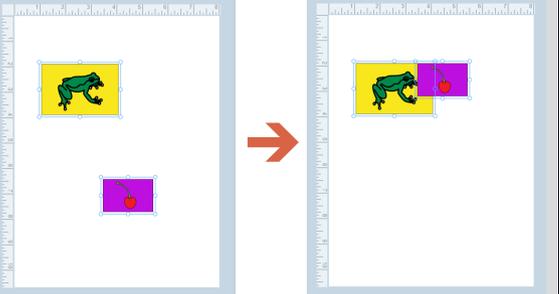
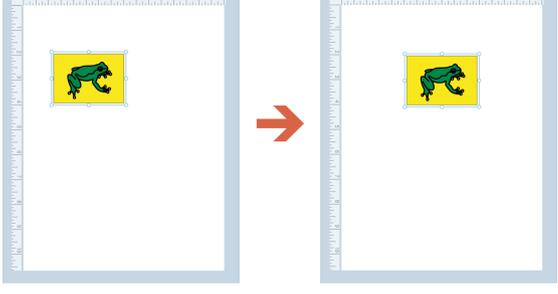
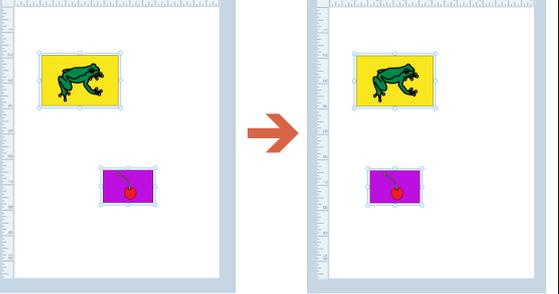
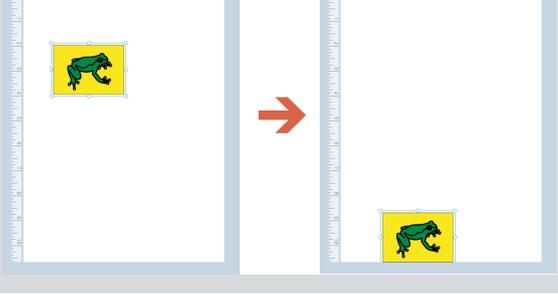
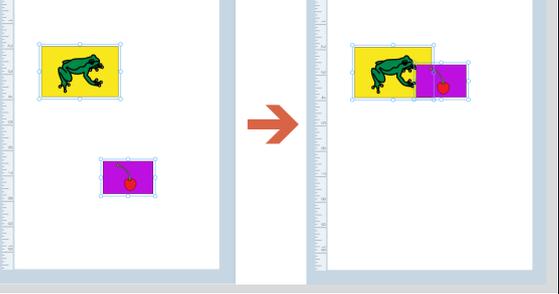
 Die Gruppen im Menü „Eigenschaften“ sind unterschiedlich, je nachdem, welches Objekt ausgewählt wurde. Weiter unten finden Sie eine Beschreibung der allgemeinen Eigenschaften, die für verschiedene Arten von Objekten gelten. Die Eigenschaften, die jeweils nur für eine bestimmte Art von Objekt gelten, werden im Abschnitt „Objekt“ beschrieben.

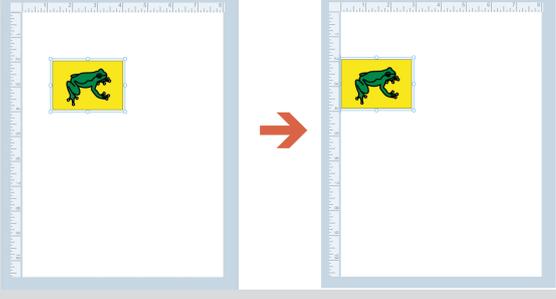
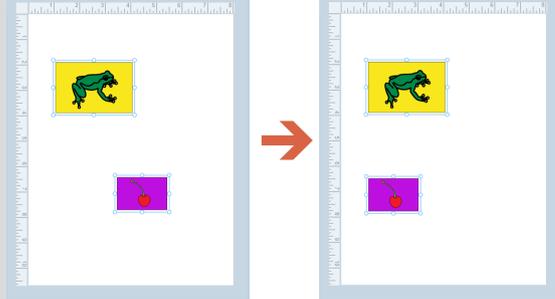
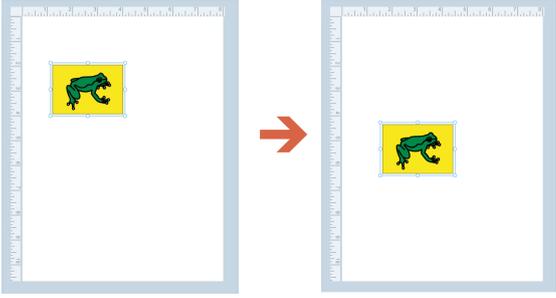
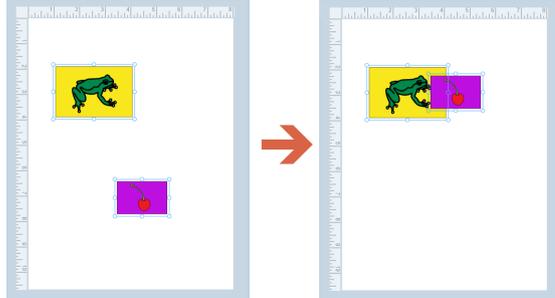
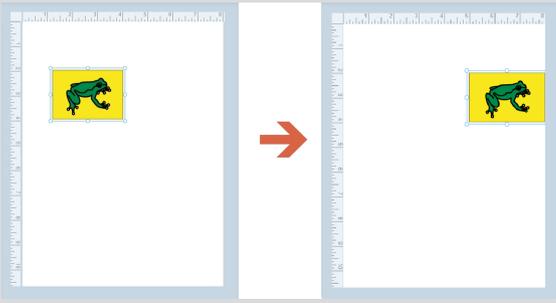
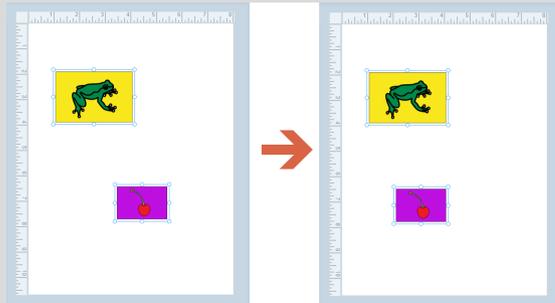
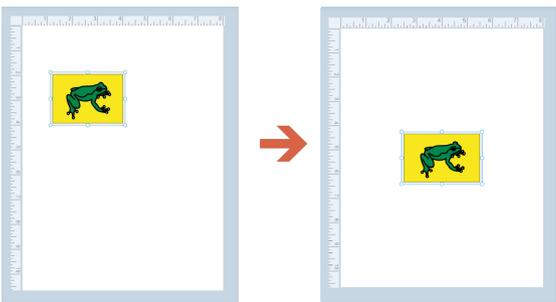
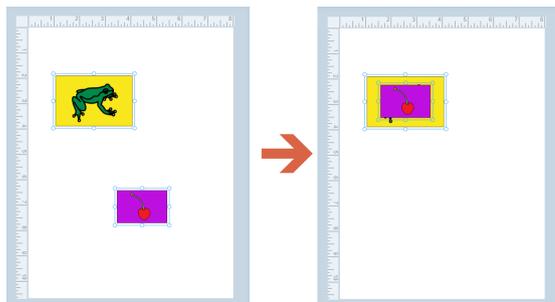
3.5.1 Ausrichtung

Die Ausrichtungseigenschaften legen die Anordnung der ausgewählten Objekte innerhalb der Seitenabmessungen oder im Verhältnis zueinander fest. Wenn nur ein Objekt ausgewählt ist, wird es im Verhältnis zu den Seitenabmessungen ausgerichtet. Wenn mehrere Objekte ausgewählt sind, werden sie im Verhältnis zu dem zuerst ausgewählten Objekt ausgerichtet.



Abbildung 3.1 Ausrichtungswerkzeuge – Hoch, Horizontal mittig, Unten, Links, Vertikal zentrieren, Rechts, Zentrieren, An Raster ausrichten

Werkzeug	Ein Objekt	Mehrere Objekte – Zuerst gelbes Feld ausgewählt
 Hoch		
 Horizontal mittig		
 Unten		

Werkzeug	Ein Objekt	Mehrere Objekte – Zuerst gelbes Feld ausgewählt
 <p>Links</p>		
 <p>Vertikal zentrieren</p>		
 <p>Rechts</p>		
 <p>Zentrieren</p>		
 <p>An Raster*</p>		

* Seitenraster muss aktiviert sein. Siehe Abschnitt 16 *Benutzereinstellungen*

3.5.2 Schriftart

Die Eigenschaften im Abschnitt „Schriftart“ dienen zur Festlegung des Textes auf dem ausgewählten Objekt.

- **Schriftart** – Wählen Sie eine Schriftart aus dem Menü aus.
- **Schriftgröße** – Wählen Sie die Schriftgröße aus.
- **Schriftstil** – Hier können Sie festlegen, ob der aktuelle Text fett, kursiv und/oder unterstrichen dargestellt wird.
- **Horizontale Ausrichtung** – Sie können den aktuellen Text nach links ausrichten, zentrieren oder nach rechts ausrichten.
- **Vertikale Ausrichtung** – Sie können den aktuellen Text nach oben ausrichten, zentrieren oder nach unten ausrichten.
- **Schriftfarbe** – Wählen Sie eine Farbe aus oder geben Sie einen Hexadezimalcode bzw. RGBA-Wert für den aktuellen Text ein.
- **Schrift hervorhebungsfarbe** – Wählen Sie eine Farbe aus oder geben Sie einen Hexadezimalcode bzw. RGBA-Wert für die Hervorhebung hinter dem aktuellen Text ein.



Abbildung 3.2 Beschriftung mit schwarzer Schrift und grüner Schrift hervorhebungsfarbe

3.5.3 Typ

Eigenschaft „Typ“ (nur Felder)

- Wählen Sie einen Feldtyp aus:
 - *Gruppe* – Siehe Abschnitt 7.3 *Gruppenfelder*.
 - *Standard* – Siehe Abschnitt 7.2 *Standardfelder*.
 - *Symbolisieren* – Siehe Abschnitt 7.4 *Symbolisieren-Felder*.
 - *Wortvorhersage* – Siehe Abschnitt 7.5 *Wortvorhersagefelder*.

3.5.4 Inhalt



Die Eigenschaften im Abschnitt „Inhalt“ des Menüs „Eigenschaften“ sind je nachdem, welche Einstellungen derzeit für die Einstellung „Layout“ (falls verfügbar) ausgewählt sind, unterschiedlich.

Eigenschaften unter „Inhalt“ – Feldlayout „Standard“ und „Wortvorhersage“

- **Layout** – Wählen Sie das Layout für das Symbol und die Beschriftung aus: *Beschriftung oben*, *Beschriftung unten*, *nur Symbol (keine Beschriftung)*, *Beschriftung links*, *Beschriftung rechts*, *nur Beschriftung (kein Symbol)*.

Eigenschaften unter „Inhalt“ – Layout „Freiform“ ausgewählt

- **Layout** – Das Layout „Freiform“ wird nicht automatisch formatiert. Die Objekte können beliebig angeordnet werden.



Abbildung 3.3 Layout „Freiform“

- **Rand** – Der Abstand (in Pixeln), der zwischen den Objekten und dem Seitenrand bzw. dem beinhaltenden Objekt gelassen wird.

Eigenschaften unter „Inhalt“ – Layout „Automatische Zentrierung“ ausgewählt

- **Layout** – Das Layout „Automatische Zentrierung“ ordnet die Objekte automatisch in Zeilen oder Spalten an und zentriert sie auf der Seite bzw. in Bezug auf das beinhaltende Objekt.

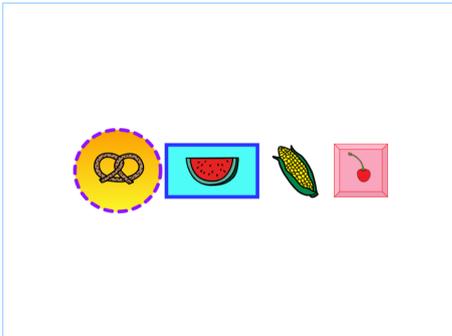


Abbildung 3.4 Layout „Automatische Zentrierung“

- **Abstand zwischen Zellen im Raster** – Der Abstand (in Pixeln) zwischen den Objekten.
- **Sortieren nach** – Sie können die Objekte entweder in Zeilen (horizontal) oder Spalten (vertikal) anordnen.
- **Dynamisches Einfügen** – „Dynamisches Einfügen“ zeigt Ihnen eine Vorschau, welchen Ort das Objekt im Layout einnimmt, wenn es mit Drag-and-Drop dort abgelegt wird.
 - *Nur Design* – Zeigt das dynamische Einfügen im Editor, aber nicht im Vorschau- und Anwendungsmodus.
 - *Immer* – Zeigt das dynamische Einfügen im Editor, Vorschau- und Anwendungsmodus.
 - *Nie* – Zeigt das dynamische Einfügen nie.
- **Rand** – Der Abstand (in Pixeln), der zwischen den Objekten und dem Seitenrand bzw. dem beinhaltenden Objekt gelassen wird.

Eigenschaften unter „Seiteninhalt“ – Layout „Automatisches Raster“ ausgewählt

- **Layout** – Das Layout „Automatisches Rasteranordnung“ ordnet Objekte automatisch von der linken oberen Ecke aus in Zeilen oder Spalten an.



Abbildung 3.5 Layout „Automatisches Rasteranordnung“

- **Abstand zwischen Zellen im Raster** – Der Abstand (in Pixeln) zwischen den Objekten.
- **Sortieren nach** – Sie können die Objekte entweder in Zeilen (horizontal) oder Spalten (vertikal) anordnen.
- **Dynamisches Einfügen** – „Dynamisches Einfügen“ zeigt Ihnen eine Vorschau, welchen Ort das Objekt im Layout einnimmt, wenn es mit Drag-and-Drop dort abgelegt wird.
 - *Nur Design* – Zeigt das dynamische Einfügen im Editor, aber nicht im Vorschau- und Anwendungsmodus.
 - *Immer* – Zeigt das dynamische Einfügen im Editor, Vorschau- und Anwendungsmodus.
 - *Nie* – Zeigt das dynamische Einfügen nie.

- **Rand** – Der Abstand (in Pixeln), der zwischen den Objekten und dem Seitenrand bzw. dem angrenzenden Objekt gelassen wird.

Eigenschaften unter „Inhalt“ – Layout „Automatische Kreisanordnung“ ausgewählt

- **Layout** – Das Layout „Automatische Kreisanordnung“ ordnet Objekte automatisch in einem Kreis rund um das Zentrum der Seite bzw. des Gruppenobjekts an.

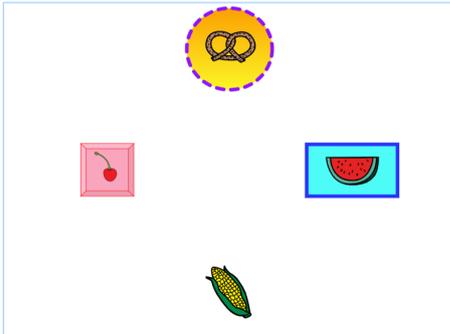


Abbildung 3.6 Layout „Automatische Kreisanordnung“

- **Abstand zwischen Zellen im Raster** – Der Abstand (in Pixeln) zwischen den Objekten.
- **Sortieren nach** – Sie können die Objekte entweder in Zeilen (horizontal) oder Spalten (vertikal) anordnen.
- **Dynamisches Einfügen** – „Dynamisches Einfügen“ zeigt Ihnen eine Vorschau, welchen Ort das Objekt im Seitenlayout einnimmt, wenn es mit Drag-and-Drop dort abgelegt wird.
 - *Nur Design* – Zeigt das dynamische Einfügen im Editor, aber nicht im Vorschau- und Anwendungsmodus.
 - *Immer* – Zeigt das dynamische Einfügen im Editor, Vorschau- und Anwendungsmodus.
 - *Nie* – Zeigt das dynamische Einfügen nie.
- **Rand** – Der Abstand (in Pixeln), der zwischen den Objekten und dem Seitenrand bzw. dem angrenzenden Objekt gelassen wird.

Eigenschaften unter „Inhalt“ – Rasterlayout ausgewählt

- **Layout** – Mit dem Rasterlayout können Sie ein benutzerdefiniertes Raster erstellen, das eine vorgegebene Anzahl von Spalten und Zeilen hat. Die Objekte können in jede beliebige Zelle des Rasters eingefügt werden.

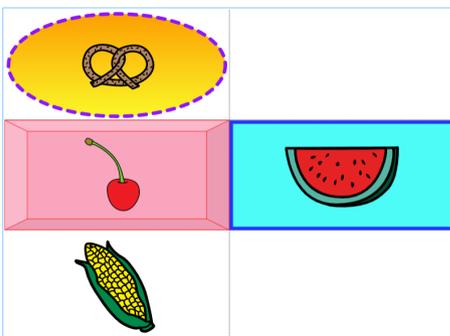


Abbildung 3.7 Rasterlayout

- **Abstand zwischen Zellen im Raster** – Der Abstand (in Pixeln) zwischen den Objekten.
- **Rasterzellen** – Die Anzahl der Zellen im Raster.
- **Rasterzeilen** – Die Anzahl der Zeilen im Raster.
- **Art des Einfügens** – Hier können Sie wählen, wie Objekte im Raster darauf reagieren, wenn ein neues Objekt hinzugefügt wird.
 - *Verschiebung nach rechts* – Wenn ein Objekt in einer Zelle abgelegt wird, die bereits ein Objekt enthält, wird das erste Objekt um eine Zelle nach rechts verschoben. Die Reihenfolge der Verschiebungen verläuft von links nach rechts und von oben nach unten.

- *Verschiebung nach unten* – Wenn ein Objekt in einer Zelle abgelegt wird, die bereits ein Objekt enthält, wird das erste Objekt um eine Zelle nach unten verschoben. Die Reihenfolge der Verschiebungen verläuft von oben nach unten und von links nach rechts.
- *Ersetzen* – Wenn ein Objekt in einer Zelle abgelegt wird, die bereits ein Objekt enthält, ersetzt das neue Objekt das alte Objekt.
- *Nur Leere* – Ein Objekt kann nur in einer leeren Zelle abgelegt werden.
- *Tauschen* – Wenn ein Objekt in einer Zelle abgelegt wird, die bereits ein Objekt enthält, wechselt das neue Objekt mit dem ersten Objekt die Plätze. Alle anderen Objekte im Raster bleiben davon unberührt.
- **Art des Einrastens** – Hier können Sie auswählen, wie ein Objekt erscheint, wenn es im Raster abgelegt wird.
 - *Zentrieren* – Zentriert das Objekt in der Zelle, ohne seine Größe zu verändern.
 - *Füllung* – Die Größe des Objektes wird verändert, sodass es die Zelle ganz ausfüllt.
- **Sichtbare Linien** – Hier können Sie auswählen, welche Linien im Raster sichtbar sind.
 - *Nur Design* – Zeigt die Rasterlinien im Editor, aber nicht im Vorschau- und Anwendungsmodus.
 - *Immer* – Zeigt die Rasterlinien im Editor, Vorschau- und Anwendungsmodus.
 - *Nie* – Rasterlinien werden nie gezeigt.
- **Rand** – Der Abstand (in Pixeln), der zwischen den Seitenobjekten und dem Seitenrand bzw. dem beinhaltenden Objekt gelassen wird.

3.5.5 Hintergrund

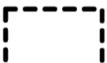
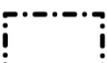
Eigenschaften unter „Hintergrund“

- **Symbol hinzufügen** – Wählen Sie ein Symbol oder Bild aus, das als Hintergrund angezeigt wird.
- **Layout des Hintergrundsymbols** – Hier können Sie auswählen, wie das Symbol im Hintergrund angezeigt wird.
 - *Original* – Zeigt das Symbol in Originalgröße an.
 - *Strecken* – Dehnt das Symbol, sodass es die Abmessungen der Seite bzw. des Objekts vollständig ausfüllt.
 - *Kachel* – Reproduziert das Symbol in Form einer Kachel, sodass es die Abmessungen der Seite bzw. des Objekts vollständig ausfüllt.
- **Bild entfernen** – Entfernt das Symbol bzw. Bild aus dem Hintergrund.
- **Füllung** – Hier können Sie die Hintergrundfarbe auswählen.
- **Farbverlauf Farbe** – Wählen Sie eine Farbe für den Farbverlauf im Hintergrund aus.
- **Farbverlauf Stil** – Wählen Sie den Stil des Farbverlaufs im Hintergrund aus.

3.5.6 Stil

- **Rahmenfarbe** – Wählen Sie eine Farbe aus oder geben Sie einen Hexadezimalcode bzw. RGBA-Wert für den Rahmen ein.
- **Rahmengröße** – Geben Sie einen numerischen Punktwert für die Rahmengröße ein.
- **Stil des Rahmens** – Wählen Sie den Stil des Rahmens aus.

Tabelle 3.1 Rahmenstile

	Solide		Runder Punkt
	Quadratischer Punkt		Runder Strich
	Quadratischer Strich		Runder Strichpunkt
	Quadratischer Strichpunkt		Runde

3.5.7 Status

- **Deaktiviert** – Ein deaktiviertes Objekt ist sichtbar, kann aber im Vorschau- und Anwendungsmodus nicht ausgewählt werden. Es ist an seiner grauen Einfärbung erkennbar.
- **Ausgeblendet** – Ein ausgeblendetes Objekt ist im Vorschau- und Anwendungsmodus nicht sichtbar und kann nicht ausgewählt werden.
- **Auswählbar** – Wenn ein Objekt als „Nicht auswählbar“ gekennzeichnet ist, sieht es zwar normal aus, kann aber im Vorschau- und im Anwendungsmodus nicht ausgewählt werden.
- **Gesperrt** – Ein gesperrtes Objekt kann im Editor nicht per Linksklick ausgewählt werden. Dies verhindert, dass ein Feld versehentlich verschoben oder auf andere Weise bearbeitet wird. Wenn Sie ein gesperrtes Objekt entsperren und bearbeiten möchten, klicken Sie im Editor mit der rechten Maustaste auf das Feld und wählen im Menü „Entsperren“ aus.



Gesperrte Objekte folgen nicht den Layoutregeln der ihnen übergeordneten Objekte. Wenn sich ein gesperrtes Feld zum Beispiel in einem Gruppenfeld befindet, das ein anderes Layout als „Freiform“ hat, bleibt es auch dann in seiner ursprünglichen Position, wenn dem Gruppenfeld andere Objekte hinzugefügt werden.

3.5.8 Erweitert

- **Objektname** – Der Objektname ist eine eindeutige Eigenschaft und identifiziert das Objekt zu Programmierzwecken. Die Software benennt alle Objekte automatisch, aber unter Umständen ist es einfacher für Sie, wenn Sie ihnen einprägsamere Namen geben.
- **Drag-Typ** – Mit dem Menü „Drag-Typ“ können Sie auswählen, ob ein Feld im Anwendungs- und Vorschaumodus an einen anderen Ort verschoben werden darf:
 - *Keine* – Das Objekt kann nicht verschoben werden.
 - *Verschieben* – Das Objekt kann verschoben werden.
 - *Kopieren* – Das Objekt erstellt eine Kopie von sich selbst, die an einen neuen Ort verschoben werden kann.
- **Ist Ziel** – Wenn diese Funktion aktiviert ist, wird das aktuelle Objekt zum Ziel bestimmt, das im Vorschau- und Anwendungsmodus andere Seitenobjekte annimmt, die per Drag-and-Drop dort abgelegt oder dorthin kopiert werden. Wenn sie deaktiviert ist, springen Objekte, die im Vorschau- oder Anwendungsmodus per Drag-and-Drop dort abgelegt oder dorthin kopiert werden, wieder in ihre ursprüngliche Position zurück.
- **Ziel-Scannen** – Wenn Sie andere Auswahlmethoden als „Einfaches Berühren“ verwenden, können Sie hier das Verhalten der Scanning-Hervorhebung festlegen.
 - *Scannen* – Das gesamte Gruppenfeld wird als ein einziges Ziel hervorgehoben. Das per Drag-and-Drop im Zielfeld abgelegte Objekt wird den Angaben im Layout des Zielfeldes entsprechend in die nächste verfügbare Position verschoben.
 - *Scannen and Positionieren* – Die Hervorhebung im Zielfeld wird den Angaben im Layout des Zielfeldes entsprechend in eine bestimmte Position verschoben.
 - *Deaktivieren* – Beim Scanning überspringt die Hervorhebung das Zielfeld.
- **Audiofeedback** – Ein Audiofeedback ist ein einzelnes Wort oder eine kurze Mitteilung, das/die zur Kennzeichnung eines Objekts ausgesprochen wird, während der Mauszeiger (bzw. die Scanning-Hervorhebung) über das Objekt fährt. Den Text des Audiofeedbacks können Sie festlegen, indem Sie ihn in das Feld „Audiofeedback“ eingeben.
- **Aktionen** – Damit wählen Sie aus, dass der Aktionen-Editor geöffnet werden soll. Dort können Sie die Aktionen anzeigen, hinzufügen und bearbeiten, die dem aktuellen Objekt zugewiesen sind. Siehe Abschnitt 14 *Aktionen*.

3.6 Menü „Symbole“

Mit dem Menü „Symbole“ können Sie Symbole und Bilder suchen und Ihrer Aktivität hinzufügen.



Name	Beschreibung
1	<p>Symbole Durch Texteingabe in das Textfeld können Sie nach einem Symbol suchen. Sie können auch anhand der Kategorien nach Symbolen suchen, indem Sie die Ordner anklicken.</p>
2	<p>Meine Medien Greifen Sie auf die Bilder zu, die im Abschnitt „Meine Medien“ Ihres myBoardmaker.com-Kontos gespeichert sind.</p> <p> „Meine Medien“ steht in kostenlosen Community-Konten nicht zur Verfügung. Für den Zugriff auf „Meine Medien“ ist eine Internetverbindung erforderlich.</p>
3	<p>Web Sie können das Web nach Bildern durchsuchen, die zu den im Textfeld eingegebenen Schlagwörtern passen.</p> <p> Zum Durchsuchen des Webs ist eine Internetverbindung erforderlich.</p>
4	<p>Suchfeld Geben Sie Ihre Suchanfrage in das Textfeld ein. Mit den (optionalen) Feldern darunter können Sie festlegen, in welchen Teilen des Wortes gesucht werden soll (Beginnt mit, Überall, Ganzes Wort, Endet mit).</p> <p>Wenn Sie den Suchtyp  auswählen, haben Sie die Wahl zwischen „Normal“, „Passt zu“, „Muster“ und „Klingt wie“.</p> <p> Wenn Sie -Filter auswählen, haben Sie die Wahl zwischen „Schwarz-weiß“ und „Farbe“ und können die Suchsprache ändern.</p>
5	<p>Einstellungen für Beschriftungssuche Hier können Sie auswählen, wo Sie innerhalb der Symbolbeschriftungen suchen möchten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beginnt mit – Sucht nur im ersten Teil der Beschriftung. • Überall – Sucht überall in der Beschriftung. • Ganzes Wort – Sucht nur nach dem ganzen Wort in exakt derselben Schreibweise. • Endet mit – Sucht nur im letzten Teil der Beschriftung.
6	<p>Suchergebnisse Hier erscheinen die Ergebnisse Ihrer Suche. Sie können die Ordner in diesem Bereich auch dazu verwenden, bestimmte Symbolkategorien zu durchsuchen.</p>

3.7 Boardmaker 7 Editor-Software – Modi

Boardmaker 7 Editor-Modi:

- **Übersicht** – Aktivitäten und Vorlagen durchsuchen.
- **Editor** – Inhalte zu Seiten hinzufügen und dadurch Aktivitäten bearbeiten.
- **Ausführen** – Aktivität so anzeigen, wie die Lernenden sie sehen. Die Aktivität wird von der ersten Seite an ausgeführt (das ist nicht unbedingt die im Editor geöffnete Seite).
- **Seitenvorschau** – Aktuelle Seite ausführen, sodass sie angezeigt wird, wie der/die Lernende sie sieht.



Im Anwendungs- und Vorschaumodus können Sie mit der Schaltfläche **Stopp** oder der Taste <Esc> auf der Tastatur wieder zum Editor zurückkehren.

Boardmaker 7 Editor ist zur Erstellung und Bearbeitung von Aktivitäten gedacht. Die Lernenden müssen in Boardmaker die Bildschirmaktivitäten ausführen, die Sie im Boardmaker 7 Student Center erstellen.

3.8 Strukturierung der Aktivitäten

- **Ordner** dienen zur Strukturierung Ihrer Aktivitäten. Sie können Ordner direkt im Bereich „My Boardmaker“ der Übersicht oder auf myBoardmaker.com erstellen.
- **Aktivitäten** sind Dateien, die gemeinsam genutzte Seiten enthalten. Sie können sich eine Aktivität wie ein Buch vorstellen, das Seiten enthält.
- **Seiten** sind wie die Seiten in einem Buch. Dort befinden sich die Inhalte, und die Benutzer werden sie lesen (bzw. mit ihnen interagieren). Diese Inhalte bestehen aus Objekten wie zum Beispiel Feldern, Mitteilungsfenstern, Symbolen und so weiter.

3.8.1 Ordner erstellen und Aktivitäten hinzufügen

1. Gehen Sie in der Übersicht zum Abschnitt **My Boardmaker**.
2. Wählen Sie **Neuer Ordner** aus.
3. Geben Sie einen Namen für Ihren neuen Ordner ein.
4. Wählen Sie **Erstellen** aus.
5. Klicken Sie auf die Aktivität und legen Sie sie in dem Ordner ab.



Wenn Sie eine Aktivität abspeichern, die Sie gerade neu erstellt haben, können Sie einen Zielordner auswählen.

3.8.2 Aktivität umbenennen

1. Gehen Sie in der Übersicht zum Abschnitt **My Boardmaker**.
2. Halten Sie den Cursor über die Aktivität, die Sie umbenennen möchten.
3. Wählen Sie das Symbol mit den drei Punkten aus.
4. Wählen Sie **Umbenennen** aus.
5. Geben Sie den neuen Namen ein.
6. Wählen Sie **Umbenennen** aus.

3.8.3 Seite umbenennen

1. Öffnen Sie die Aktivität im Editor.
2. Klicken Sie im Menü „Seiten“ auf der linken Seite des Bildschirms auf den Namen der Seite.
3. Verwenden Sie die Tasten auf Ihrer Tastatur, um den derzeitigen Namen der Seite zu löschen und den neuen Namen einzugeben.
4. Klicken Sie außerhalb des Textfeldes, in das Sie den Namen eingegeben haben, um die Änderungen zu speichern.

4 Vorlagen

Vorlagen bilden den Rahmen für die Erstellung Ihrer eigenen Aktivitäten. Vorlagen sind dafür gedacht, dass sie schnell und unkompliziert mit Ihren Inhalten ausgefüllt werden können. Für manche Vorlagen gibt es auch eine Beispielfassung, die vorab mit Inhalten ausgefüllt wurde und direkt zum Einsatz gebracht oder nach Bedarf bearbeitet werden kann.

Wenn Sie eine neue Aktivität oder Seite auf Grundlage einer Vorlage erstellen, werden die Seiten der Vorlage in Ihre neue Aktivität/Seite kopiert. Anschließend können Sie die Inhalte wie gewünscht anpassen.

Für folgende Arten von Aktivitäten sind Vorlagen verfügbar:

- **Kunst und Kreativität** – Förderung der Kreativität und des künstlerischen Ausdrucks.
- **Bücher und Präsentationen** – Förderung des Lesevermögens und Präsentation neuer Informationen.
- **Kalender** – Information über bevorstehende Ereignisse, Förderung mathematischer Kenntnisse und Verbesserung des Zeitempfindens.
- **Unterrichtsabläufe** – Vorlagen für tägliche Anwesenheitskontrolle und Anmeldung der Lernenden.
- **Vorlagen für Geräte** – Sie können Vorlagen für viele verschiedene digitalisierte Kommunikationsgeräte erstellen.
- **Erkunden** – Neue Informationen, Bilder und Symbole können anhand von fehlerfreien Aktivitäten erkundet werden.
- **Lernkarteien** – Aufbau und Beherrschung des Vokabulars.
- **Spiele** – Konzepte und Kenntnisse mit unterhaltsamen und ansprechenden Methoden vertiefen.
- **Grafische Organisation** – Erstellung von Zyklen, Listenkarten, Ablaufplänen, Strukturbäumen und Netzen zur visuellen Darstellung von Beziehungen.
- **Beschriftung** – Kennzeichnung von Teilen des Ganzen.
- **Zuordnung** – Zuordnung von Wörtern zu passenden Bildern oder Elementen.
- **Mathematik** – Aufbau mathematischer Fähigkeiten in Bereichen wie Zählen, Muster, Geld und Diagramme.
- **Frage und Antwort** – Vertiefung und Auswertung der Kenntnisse in einem bestimmten Bereich.
- **Abfolge** – Elemente in die richtige Reihenfolge bringen.
- **Sortieren** – Elemente in zwei, drei oder vier Gruppen einteilen.
- **Visuelle Zeitpläne** – Einführung und Überprüfung täglicher Ereignisse und geplanter Übergänge.
- **Wortuntersuchung** – Verständnis für Buchstaben, die dazugehörigen Laute und die Entstehung von Wörtern aus Gruppen von Buchstaben und Lauten entwickeln.
- **Schreiben** – Förderung erster Kompetenzen beim Verfassen von Texten und Bilden von Sätzen.



Viele der interaktiven Vorlagen für Bildschirmaktivitäten können auch die Leistung der Lernenden nachverfolgen und darüber Bericht erstatten, wenn die Lernenden ein Konto mit einem myBoardmaker.com-Abonnement

haben. Diese leistungsorientierten Vorlagen sind mit einem -Symbol gekennzeichnet. Um die Nachverfolgung der Leistung zu ermöglichen, muss die Aktivität einem/einer Lernenden zugewiesen und anschließend durch den/die Lernende(n) im ausgeführt werden.

4.1 Neue Aktivität erstellen

1. Wählen Sie in der Übersicht **Neu...** aus. Das Fenster *Neue Aktivität* wird geöffnet.
2. Wählen Sie auf der linken Seite des Bildschirms eine Vorlagenkategorie aus, um die verfügbaren Vorlagen dieses Typs anzuzeigen.

Wenn Sie vorbereitete Aktivitäten abrufen möchten, wählen Sie **Druckfähig** und anschließend **Vorbereitete Aktivitäten** aus.

Wählen Sie gegebenenfalls ein Thema und ein Unterthema aus, um Ihre Suche zu verfeinern.

3. Wählen Sie eine Vorlage aus.



Optional: Wählen Sie das Feld **Favorit** unten auf dem Bildschirm aus, um die ausgewählte Vorlage der Kategorie „Favoriten“ hinzuzufügen. Sie können jederzeit zur Kategorie **Favoriten** gehen und finden dort schnell ihre bevorzugten Vorlagen wieder.

4. Wenn Sie eine Aktivität erstellen möchten, wählen Sie **Erstellen** (mit einer leeren Vorlage) oder **Aus Beispiel erstellen** (mit der vorab ausgefüllten Beispielvorlage) aus. Die in der Vorlage enthaltenen Seiten werden der Aktivität hinzugefügt und im Menü *Seiten* angezeigt.



Wenn Sie Ihre neue vorlagenbasierte Aktivität anpassen und ihr Inhalte hinzufügen, können Sie für die ersten Schritte die Aktivitätseinstellungen und/oder die Bearbeitung am Ort verwenden. Siehe Abschnitt 3.4 *Aktivitätseinstellungen* und 7.1 *Einem Feld ein Symbol hinzufügen*.

4.2 Neue Seite aus einer Vorlage erstellen

Wählen Sie aus einer Vorlage eine bestimmte Seite aus, die Sie Ihrer Aktivität hinzufügen möchten.

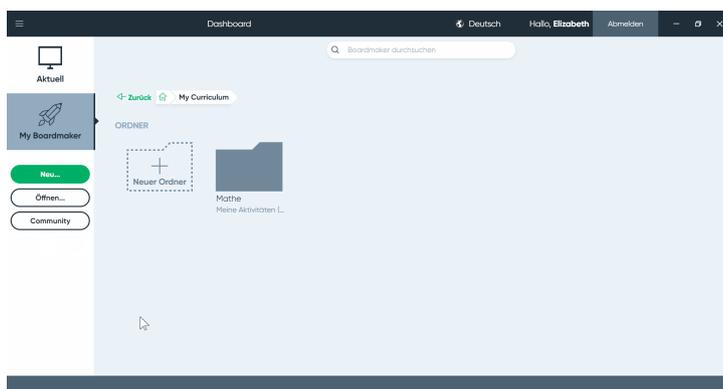
1. Öffnen Sie die Aktivität im Editor.
2. Wählen Sie im Menü *Seiten* + **Neue Seite** aus.
3. Wählen Sie in der separaten Symbolleiste **Neue Seite aus Vorlage** aus.
4. Wählen Sie aus der Liste mit Vorlagen eine Vorlage aus.
5. Wählen Sie **Auswählen** aus.
6. Wählen Sie aus der Vorlage eine Seite aus, die Sie in Ihre Aktivität hineinkopieren möchten.
7. Wählen Sie **Auswählen** aus.

4.3 Meine Lerninhalte



Die volle Auswahl an Lerninhalten steht derzeit für US-amerikanisches und britisches Englisch zur Verfügung. In anderen Sprachen ist nur das Thema „Pflanzen“ als vorbereitete Beispielaktivität verfügbar.

Im Ordner „Meine Lerninhalte“ finden Sie unsere von Experten zusammengestellten Lerninhalte: Vorbereitete Aktivitäten und das Core First-Kommunikationsbuch. Wenn Sie Aktivitäten zu „Meine Lerninhalte“ hinzufügen, werden sie heruntergeladen und können anschließend auch ohne Internetverbindung in Boardmaker 7 Editor bearbeitet, ausgedruckt und ausgeführt werden.



Aktivitäten zu „Meine Lerninhalte“ hinzufügen

1. Wählen Sie in der Übersicht **My Boardmaker** aus.
2. Wählen Sie **Meine Lerninhalte** aus.

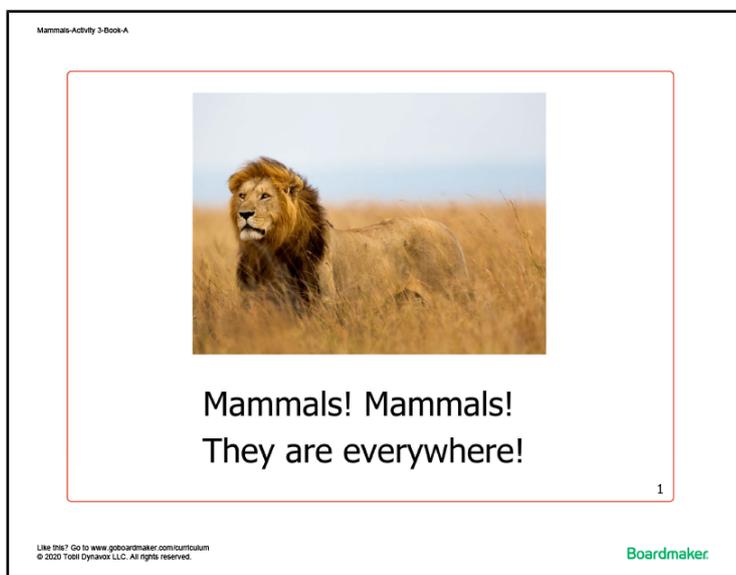


3. Wählen Sie **Lerninhalte hinzufügen** aus.
4. Wählen Sie **Lerninhalte** aus.
5. Navigieren Sie durch die Ordner, bis Sie Aktivitäten finden, die Sie unter „Meine Lerninhalte“ hinzufügen möchten.
6. Wählen Sie **Lektion zu „Meine Lerninhalte“ hinzufügen** aus, wenn Sie alle im aktuellen Ordner enthaltenen Aktivitäten hinzufügen möchten. In manchen Ordnern haben Sie die Möglichkeit, eine bestimmte Aktivität auszuwählen und einzeln hinzuzufügen.

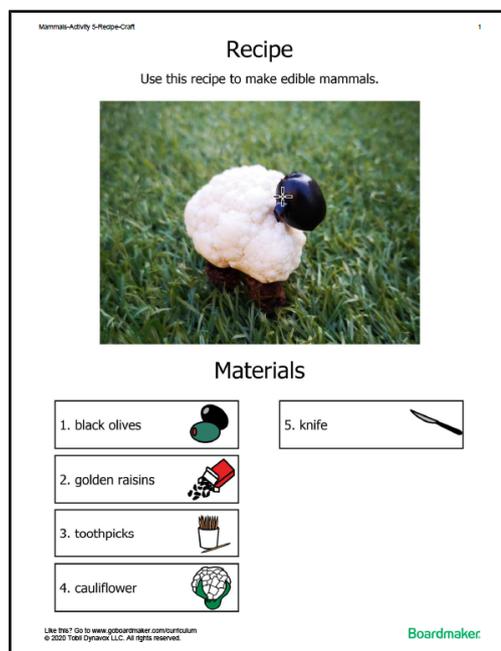
7. Navigieren Sie zu einem anderen Ordner, wenn Sie weitere Aktivitäten zu „Meine Lerninhalte“ hinzufügen möchten, oder wählen Sie **Schließen** aus, um den Vorgang zu beenden.

4.3.1 Vorbereitete Aktivitäten

Mit den vorbereiteten Aktivitäten stehen für Lernende in Schule und Kindergarten, die besondere Bedürfnisse haben (und zum Beispiel auf UK angewiesen sind), themenorientierte Lerninhalte bereit. Sie behandeln die häufigsten praktischen, schulischen und sozialen Themen und unterstützen die Lernenden beim Aufbau ihrer Kompetenzen und ihres Vokabulars. Da Lehrerhilfen und in Lektionen unterteilte Aktivitäten in verschiedenen Kompetenzstufen angeboten werden, können Sie den Unterricht entsprechend differenzieren. Das Beste ist, dass die vorbereiteten Aktivitäten zur Bearbeitung vorgesehen sind. Deshalb lassen sie sich ganz einfach mit Boardmaker 7 Editor anpassen.



Beispielseite aus einem Buch mit vorbereiteten Aktivitäten



Beispielseite der vorbereiteten Aktivität „Basteln“

Jede Lektion einer vorbereiteten Aktivität enthält Folgendes:

- Eine Lehrerhilfe, die erklärt, worum es geht, das Zielvokabular benennt und Anregungen zur Ergänzung der Anleitung und Unterstützung der Kommunikation gibt.
- Ansprechende, an das Niveau des/der Lernenden angepasste Aktivitäten zum Ausdrucken wie zum Beispiel Spiele, Kommunikationstafeln, Schreibaktivitäten, Quizfragen und vieles mehr.

Die vorbereiteten Aktivitäten im Ordner „Meine Lerninhalte“ sind vollständig und einsatzbereit. Sie können sie, so wie sie sind, herunterladen oder sie zuerst bearbeiten. Die Vorlagen mit den vorbereiteten Aktivitäten stehen im Vorlagenbrowser zur Verfügung und können daher als Modell für eigene Aktivitäten verwendet werden. Befolgen Sie einfach die Schritte in

Abschnitt 4.1 *Neue Aktivität erstellen*, um aus einer Vorlage mit einer vorbereiteten Aktivität eine neue Aktivität zu erstellen.

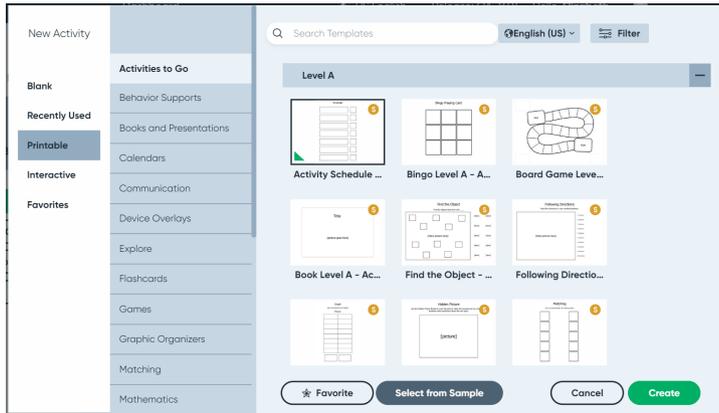


Abbildung 4.1 Vorlagen mit vorbereiteten Aktivitäten

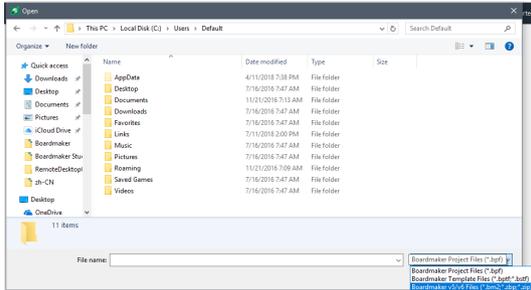
4.3.2 Core First-Kommunikationsbuch

Das Core First-Kommunikationsbuch ist ein in Registerkarten unterteiltes Kommunikationsbuch zum Ausdrucken, in dem sich das Vokabular aus Snap Core First widerspiegelt. Es enthält eine Seite mit Kernvokabular, Wortlisten, Kommentare, eine Tastatur und Themen. Es ist in den Rastergrößen 6x6 und 7x9 verfügbar. Eine Anleitung, wie Sie das Buch zusammenstellen, finden Sie auf der ersten Seite der Datei.

5 Dateien aus Boardmaker 5 und 6 öffnen

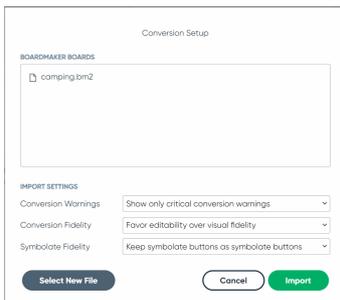
Sie können Tafeln, Tafelsets und .zip -Dateien importieren, die in Boardmaker 5 (oder höher) erstellt wurden. Nach dem Import stehen Ihnen diese Dateien zum Bearbeiten, Ausdrucken und Ausführen zur Verfügung.

1. Wählen Sie in der Übersicht die Taste **Öffnen...** aus.
2. Wählen Sie in dem Browserfenster, das sich daraufhin öffnet, das Dropdown-Menü „Dateityp“ und anschließend den gewünschten Dateityp aus.



3. Navigieren Sie zu dem Verzeichnis, das die gewünschte Datei enthält.
4. Wählen Sie eine Datei mit dem Format *.bmf* , *.bpf* oder *.zip* aus, die Sie importieren möchten.
5. Wählen Sie **Öffnen** aus.

Das Dialogfenster *Boardmaker – Einrichtung der Konvertierung* wird geöffnet.



Wählen Sie **Neue Datei auswählen**, um zum Ordner mit Ihrer Datei zurückzukehren und eine neue Datei auszuwählen.

6. (Optional) Wählen Sie die Einstellungen für Konvertierungswarnungen, Konvertierungstreue und Symbolgenerierung aus den Dropdown-Listen aus.
7. Wählen Sie **Importieren** aus. Die Aktivität wird als neue Boardmaker 7 Editor-Aktivitätsdatei gespeichert und im Editor geöffnet.



Wenn Sie im Dialogfenster „Einrichtung der Konvertierung“ **Alle Konvertierungswarnungen anzeigen** ausgewählt haben, öffnet sich das Dialogfenster „Konvertierungswarnungen“ mit der Meldung, dass die Dateien erfolgreich konvertiert wurden, und gegebenenfalls einer Liste aller Unregelmäßigkeiten, die bei der Konvertierung aufgetreten sind. Wählen Sie **OK**, um das Dialogfenster „Konvertierungswarnungen“ zu schließen.

Manche Aktionen aus früheren Versionen werden in Boardmaker 7 Editor nicht unterstützt:

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

6 Seitenobjekte zeichnen und anordnen

Ein Objekt zeichnen:

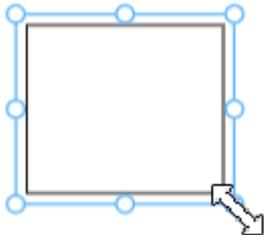
1. Wählen Sie das Werkzeug für das Objekt aus, das Sie zeichnen möchten. In Abschnitt 3.2 *Werkzeugleiste* erfahren Sie mehr über die in der Symbolleiste enthaltenen Werkzeuge für Objekte.
2. Bewegen Sie den Cursor in den Arbeitsbereich, in dem Sie das Objekt ablegen möchten.
3. Klicken und ziehen Sie es in diagonaler Richtung. (Wenn Sie ein quadratisches Objekt zeichnen möchten, halten Sie die **Umschalttaste** beim Ziehen gedrückt.)



Sie können einer Seite auch ein Objekt hinzufügen, indem Sie auf das Werkzeug klicken und anschließend das Objekt auf die Seite ziehen, oder indem Sie das Werkzeug auswählen und anschließend auf die Seite klicken.

Wenn Sie die Größe des Objektes ändern möchten:

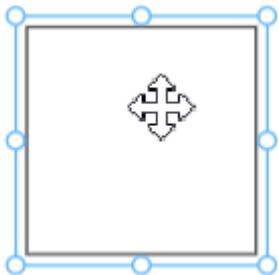
- a. Wählen Sie das Objekt aus.
- b. Halten Sie den Cursor über einen der Kreise an den Kanten oder Ecken des Objekts (ein doppelter Pfeil wird angezeigt).



- c. Klicken und ziehen Sie daran, bis das Objekt die gewünschte Größe hat.

Wenn Sie das Objekt verschieben möchten:

- a. Wählen Sie das Objekt aus.
- b. Ziehen Sie es an die gewünschte Position im Arbeitsbereich.



4. Mit dem Menü „Eigenschaften“ können Sie das Aussehen, die Programmierung und das Verhalten des Objektes anpassen.

Welche Optionen Ihnen im Menü „Eigenschaften“ zur Verfügung stehen, hängt davon ab, welche Art von Objekt Sie gezeichnet haben. Weitere Informationen über das Menü „Eigenschaften“ finden Sie im Abschnitt 3.5 *Menü „Eigenschaften“*.

6.1 Seiteneigenschaften

Die Seite ist selbst ein Objekt und hat ihre eigenen Eigenschaften. Sie können mit verschiedenen Layouts, Farben und Hintergründen experimentieren und die Aktivitäten damit auffällig gestalten.



Weitere Informationen zu den Seiteneigenschaften finden Sie im Abschnitt 3.5 Menü „Eigenschaften“.

6.2 Objektraster erstellen



Mit dem Werkzeug  **Vermehren** können Sie ein Raster aus identischen Objekten erstellen.

1. Wählen Sie in der Symbolleiste das Werkzeug **Vermehren** aus.
2. Halten Sie den Cursor über das Objekt, das Sie vervielfältigen möchten.
3. Klicken und ziehen Sie, sodass eine Linie oder ein Raster aus identischen Objekten entsteht.
4. Lassen Sie los, um die Auswahl zu bestätigen, wenn die gewünschte Anzahl an Objekten entstanden ist.



Wenn Sie dem ursprünglichen Objekt Eigenschaften (Symbol, Stil, Aktionen usw.) zugewiesen haben, werden diese auch in die anderen Objekte im Raster kopiert.

6.3 Zusätzliche Bearbeitungswerkzeuge

Über das Rechtsklickmenü erreichen Sie zahlreiche Werkzeuge zur Feinjustierung der Objekte auf Ihrer Seite.



Die Optionen im Rechtsklickmenü sind unterschiedlich, je nachdem, welches Objekt ausgewählt wurde.

Auswahloptionen im Rechtsklickmenü

- **Werkzeuge** – Die Werkzeuge für Auswahl, Vermehren, Scanning-Reihenfolge und Seitenansicht:
 - *Werkzeug für Auswahl* –
 - *Werkzeug für Schnellauswahl* –
 - *Rechteckiges Vermehren* – Verteilt Kopien der ausgewählten Objekte in einem rechteckigen Raster.
 - *Kreisförmiges Vermehren* – Verteilt Kopien der ausgewählten Objekte in einem kreisförmigen Raster.
 - *Werkzeug für Scanning-Reihenfolge* – Mit dem Werkzeug zur Festlegung der Scanning-Reihenfolge können Sie die Reihenfolge festlegen, in der die Objekte gescannt werden. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt 11.7 *Scanning-Reihenfolge*.
 - *Originalgröße* – Ändert den Zoom, sodass die Seite in Originalgröße angezeigt wird.
 - *An Bildschirm anpassen* – Ändert den Zoom, sodass die gesamte Seite in das Fenster passt.
- **Aktionen bearbeiten** – Sie können die Aktionen für das derzeit ausgewählte Objekt bearbeiten. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt 14 *Aktionen*.
- **Inhalte auswählen** – Sie können die Inhalte für das derzeit ausgewählte Objekt auswählen.
- **Inhalte löschen** – Alle Inhalte des derzeit ausgewählten Objekts werden gelöscht.
- **Höchste Ebene wählen** – Wählen Sie die höchste Ebene für das derzeit ausgewählte Objekt aus.
- **Rückgängig** – Die letzte Änderung wird rückgängig gemacht.
- **Wiederherstellen** – Die rückgängig gemachte Änderung wird wiederhergestellt.
- **Löschen** – Das ausgewählte Objekt wird gelöscht.
- **Ausschneiden** – Das ausgewählte Objekt wird ausgeschnitten und in der Zwischenablage gespeichert, damit es anderswo eingefügt werden kann.
- **Kopieren** – Das ausgewählte Objekt wird in die Zwischenablage kopiert.
- **Einfügen** – Das ausgeschnittene bzw. kopierte Objekt wird aus der Zwischenablage eingefügt.
- **Stil kopieren** – Die Werte für Form, Farbe und Rahmen werden kopiert.
- **Stil einfügen** – Die kopierten Werte für den Stil werden auf das ausgewählte Objekt angewendet.
- **In den Vordergrund** – Legt das ausgewählte Objekt vor alle Objekte, mit denen es sich überlappt.
- **In den Hintergrund** – Legt das ausgewählte Objekt hinter alle Objekte, mit denen es sich überlappt.
- **Sperrn** – Sperrt das ausgewählte Objekt, um es gegen eine versehentliche Bearbeitung zu sichern.
- **Ausrichten** – Weitere Informationen zur Ausrichtung finden Sie in Abschnitt
- **Zentrieren** – Das Objekt wird zentriert:
 - *Horizontal* – Das Objekt wird entlang der horizontalen Achse zentriert.
 - *Vertikal* – Das Objekt wird entlang der vertikalen Achse zentriert.

- *Beide* – Das Objekt wird entlang der horizontalen und entlang der vertikalen Achse zentriert.
- **Größe** – Sie können die Größe des Objekts ändern:
 - *Volle Breite* – Ändert die Größe des Objekts, sodass es die größtmögliche Breite auf der Seite einnimmt.
 - *Volle Höhe* – Ändert die Größe des Objekts, sodass es die größtmögliche Höhe auf der Seite einnimmt.
 - *Volle Größe* – Ändert die Größe des Objekts, sodass es die größtmögliche Höhe und Breite auf der Seite einnimmt.
 - *Am Raster* – Ändert die Größe des Objekts, sodass es in das Raster passt.

7.2.1 Standardfelder – Eigenschaften

- **Symbol bearbeiten** – Siehe Abschnitt 8.4 *Symbole bearbeiten*.
- **Text bearbeiten** – Siehe Abschnitt 13 *Rich Text Editor*.

Informationen zu den restlichen Eigenschaften von Standardfeldern finden Sie in Abschnitt 3.5 *Menü „Eigenschaften“*.

7.3 Gruppenfelder

Ein Gruppenfeld ist ein Feld, in das mehrere Objekte eingesetzt werden können – es dient als Container für andere Objekte. Sie können mehrere Symbole (SmartSyms) in ein Gruppenfeld einsetzen, eine (oder mehrere) Beschriftung(en) hinzufügen und die Objekte im Gruppenfeld so anordnen, wie Sie möchten.

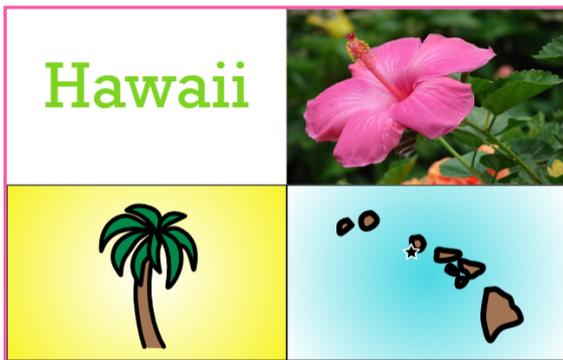


Abbildung 7.1 Gruppenfeld (Rasterlayout) mit zwei Feldern, einer Beschriftung und einem SmartSym.

Wenn Objekte in einem Gruppenfeld eingesetzt werden, behalten sie ihre ursprünglichen Eigenschaften, sodass sich die Größe, Position und Programmierung aller Objekte im Gruppenfeld einzeln ändern lässt, ohne dass die Eigenschaften der „höheren“ Ebene (des Gruppenfelds) davon betroffen sind.

Außerdem können Gruppenfelder zur Erstellung von Scangruppen verwendet und als „Ziele“ benannt werden, in die sich andere Objekte per Drag-and-Drop hineinverschieben lassen. Siehe Abschnitt 3.5 *Menü „Eigenschaften“*

7.3.1 Gruppenfeld erstellen

1. Wählen Sie den Pfeil neben dem Feldwerkzeug in der Symbolleiste aus.



2. Wählen Sie **Gruppe** aus.

3. Zeichnen Sie ein Gruppenfeld an einer beliebigen Position auf der Seite. Siehe Abschnitt 6 *Seitenobjekte zeichnen und anordnen*.



Sie können auch mit dem Eingabemenü im Menü „Feldeigenschaften“ ein bereits vorhandenes Standard-, Symbolisieren- oder Wortvorhersagefeld in ein Gruppenfeld umwandeln.

7.3.2 Einem Gruppenfeld Symbole hinzufügen

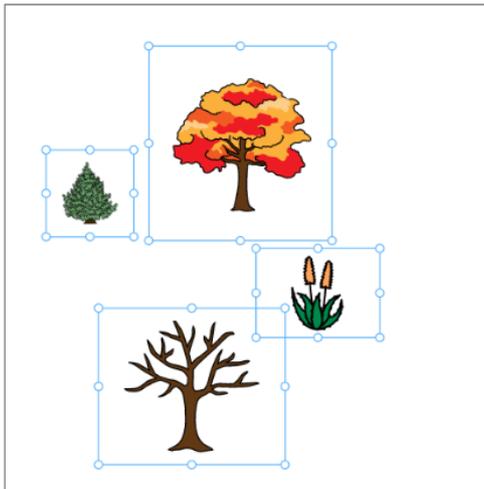


Abbildung 7.2 Gruppenfeld – Mehrere Symbole ausgewählt

1. Suchen Sie nach einem Symbol. Siehe Abschnitt 8.1 *Nach Symbolen suchen*.
2. Ziehen sie ein Symbol aus dem Menü *Symbole* in das Gruppenfeld und legen Sie es dort ab.
3. Wiederholen Sie Schritt 1 und 2, um dem Gruppenfeld weitere Symbole hinzuzufügen. (Sie können so viele Symbole hinzufügen, wie Sie möchten.)



Wenn Sie einem Feld ein Symbol hinzufügen, das bereits ein oder mehrere Symbole enthält, werden Sie gefragt, ob Sie die bereits vorhandenen Symbole hinzufügen oder ersetzen möchten. Wählen Sie eine der folgenden Möglichkeiten aus:

- **Hinzufügen**, wenn Sie die bereits vorhandenen Symbole behalten und ihnen das neue Symbol hinzufügen möchten.
- **Ersetzen**, wenn Sie die bereits vorhandenen Symbole mit dem neuen Symbol ersetzen möchten.
- **Abbrechen**, wenn Sie das Feld so lassen, wie es ist, und das neue Symbol nicht hinzufügen möchten.

7.3.3 Einem Gruppenfeld eine Beschriftung hinzufügen

1. Zeichnen Sie eine Beschriftung in dem Gruppenfeld. Siehe Abschnitt 6 *Seitenobjekte zeichnen und anordnen*.
2. Geben Sie den Beschriftungstext ein und formatieren Sie ihn. Siehe Abschnitt 9 *Beschriftungen*.

7.3.4 Größe und Position der Objekte in einem Gruppenfeld ändern

Sie können die Größe und die Position der Objekte in einem Gruppenfeld genauso ändern, als wären sie auf der Seite. Wenn Sie die Größe mehrere Objekte gleichzeitig ändern möchten, halten Sie die Taste **Strg** gedrückt und klicken auf die einzelnen Objekte, die Sie auswählen möchten. Wenn Sie die gewünschten Objekte ausgewählt haben, ändert sich die Größe aller Objekte, sobald Sie bei einem von ihnen die Größe ändern.



Mit dem Standardlayout (Freiform) haben Sie alle Steuerungsmöglichkeiten, um die Größe und Position der Objekte im Gruppenfeld nach Belieben manuell zu verändern. Mit dem Dropdown-Menü „Layout“ in den Eigenschaften des Gruppenfeldes können Sie die Inhalte des Gruppenfeldes auf verschiedene Arten automatisch anordnen. Siehe Abschnitt 3.5.4 *Inhalt*.

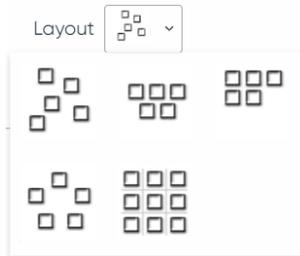


Abbildung 7.3 Dropdown-Menü „Layout“ eines Gruppenfeldes

7.3.5 Gruppenfeld – Eigenschaften

Weitere Informationen zu den Eigenschaften von Gruppenfeldern finden Sie im Abschnitt 3.5 Menü „Eigenschaften“.

7.4 Symbolisieren-Felder

Bei der Texteingabe in einem Symbolisieren-Feld werden automatisch Symbole für die von Ihnen eingegebenen Wörter angezeigt. Der Text in den Symbolisieren-Feldern wird im Editor festgelegt und kann im Anwendungsmodus nicht bearbeitet werden.



Wenn Sie Text mit Symbolgenerierung eingeben möchten, der im Anwendungsmodus bearbeitet werden kann, erstellen Sie ein Mitteilungsfenster und aktivieren den symbolischen Modus.

7.4.1 Ein Symbolisieren-Feld zeichnen

1. Wählen Sie in der Symbolleiste das Dropdown-Menü „Feld“ aus.
2. Wählen Sie **Symbolisieren** aus.
3. Zeichnen Sie ein Symbolisieren-Feld an einer beliebigen Position auf der Seite.
Siehe Abschnitt 6 *Seitenobjekte zeichnen und anordnen*.
4. Wählen Sie das Symbolisieren-Feld aus.
5. Passen Sie das Symbolisieren-Feld mit den Steuerungsoptionen im Menü **Feldeigenschaften** an.

7.4.2 Symbolisieren-Feld – Eigenschaften

Eigenschaften unter „Inhalt“

- **Rand** – Der Abstand (in Pixeln), der zwischen dem Text bzw. den Symbolen und dem Rand des Feldes gelassen wird.
- **Symbolisieren** – Wählen Sie die zu symbolisierenden Wortarten aus.
 - *Alle* – Alle Wörter, zu denen es Symbole gibt, werden symbolisiert.
 - *Substantive* – Nur Substantive werden symbolisiert.
 - *Verben* – Nur Verben werden symbolisiert.
 - *Adjektive* – Nur Adjektive werden symbolisiert.
 - *Wörter aus dem Inhalt* – Nur Wörter aus dem Inhalt werden symbolisiert. Zu den Wörtern aus dem Inhalt gehören Substantive, Verben und Adjektive.
 - *Wortlisten* – Wörter aus der von Ihnen ausgewählten Wortliste werden symbolisiert (siehe Eigenschaft **Wortliste**).
 - *Nicht aufgeführte Wörter* – Alle Wörter, zu denen es Symbole gibt, werden symbolisiert, mit Ausnahme der Wörter aus der Wortliste (siehe Eigenschaft **Wortliste**).
 - *Unübliche Wörter* – Es werden nur Wörter symbolisiert, die nicht auf der Liste der üblichen Wörter stehen. Siehe *Anhang B Übliche Wörter*.

- **Symbol Position** – Hier können Sie auswählen, wo das Symbol im Verhältnis zu dem Wort, zu dem es gehört, angezeigt wird.
- **Symbol Höhe** – Geben Sie eine ganze Zahl zwischen 10 und 100 ein, um die Höhe des Symbols in Pixeln festzulegen.
- **Überall gleiche Breite** – Wenn diese Option aktiviert ist, werden die Symbole mit gleicher Breite angezeigt, sodass der Abstand zwischen den Wörtern immer gleich ist.
- **Wortliste** – Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn die Eigenschaft „Symbolisieren“ auf *Wortlisten* oder *Nicht aufgeführte Wörter* gesetzt wurde. Wenn Sie das Wortlistenfeld auswählen, können Sie manuell Wörter hinzufügen oder eine Wortliste aus einer Datei hochladen.

Weitere Informationen zu Ausrichtung, Typ, Schriftart, Hintergrund, Stil, Status und den erweiterten Eigenschaften des Symbolisieren-Felds finden Sie in Abschnitt 3.5 Menü „Eigenschaften“.

7.4.3 Generiertes Symbol verändern

Boardmaker 7 Editor greift auf vorab festgelegte Wort/Symbol-Paare zurück. Manchmal eignet sich nicht gleich das erste angezeigte Symbol für den Kontext, in dem das Symbol verwendet wird. Sie können das Symbol für diese Instanz des Wort/Symbol-Paares verändern.

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Symbol (nicht auf das Wort), das Sie verändern möchten. Das Dialogfenster *Symbol hinzufügen* wird geöffnet.
2. Wählen Sie das Symbol aus, das Sie verwenden möchten.
3. Wählen Sie **Auswählen** aus. Das Symbol für diese Instanz des Wortes wird durch das von Ihnen ausgewählte Symbol ersetzt.

7.5 Wortvorhersagefelder

Die Wortvorhersage kann sehr nützlich sein, da sie den Benutzer beim Schreiben unterstützt. Boardmaker 7 Editor nutzt natürliche Sprachvorhersagestrategien: Die beiden zuvor in das Mitteilungsfenster eingegebenen Wörter werden untersucht, um anhand der Wörter, die meist auf diese beiden Wörter folgen, das nächste Wort vorherzusagen.

Wenn der Benutzer eine Nachricht in das Mitteilungsfenster eingibt, antizipiert die Wortvorhersage, welche Wörter der Benutzer verwenden wird, und zeigt in den Wortvorhersagefeldern verschiedene Optionen an. Wenn der Benutzer eines der Wortvorhersagefelder anwählt, wird das Wort auf dem Feld sofort in das Mitteilungsfenster kopiert.

Die Wortvorhersagefunktion erspart dem Benutzer Zeit und Aufwand, weil er nicht mehr jeden einzelnen Buchstaben des Wortes in das Mitteilungsfenster eingeben muss.

7.5.1 Ein Wortvorhersagefeld zeichnen

In der Regel werden Reihen aus vier oder fünf Wortvorhersagefeldern direkt über, unter oder neben einem Mitteilungsfenster angeordnet. Erzeugen Sie zunächst das erste Wortvorhersagefeld und legen Sie seine Eigenschaften fest. Erstellen Sie anschließend so viele Kopien des Feldes wie Sie möchten – diese haben dasselbe Aussehen und dieselben Eigenschaften wie das erste Feld.

1. Wählen Sie in der Symbolleiste den Pfeil rechts neben dem Feldwerkzeug aus.
2. Wählen Sie **Wortvorhersage** aus.
3. Bewegen Sie den Zeiger in den Bereich unter oder neben dem Mitteilungsfenster, wo das erste Feld positioniert werden soll. (Das muss keine Millimeterarbeit sein – Sie können das Feld später noch verschieben.)
4. Halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen Sie das Feld diagonal auf. (Wenn Sie ein quadratisches Feld zeichnen möchten, halten Sie die **Umschalttaste** beim Ziehen gedrückt.)
5. Lassen Sie die Maustaste los, wenn das Wortvorhersagefeld die gewünschte Größe und Form hat.



Wenn Sie das erste Wortvorhersagefeld erzeugt und seine Eigenschaften festgelegt haben, können Sie mit dem Werkzeug „Vermehren“ identische Kopien des Feldes erstellen.

7.5.2 Wortvorhersagefelder – Eigenschaften

Weitere Informationen zu den Eigenschaften von Wortvorhersagefeldern finden Sie im Abschnitt 3.5 Menü „Eigenschaften“.

7.6 Zielfelder

Bei einem Zielfeld handelt es sich um ein Gruppenfeld, dem von vornherein die Eigenschaft *Ist Ziel* zugewiesen ist. Mit Zielfeldern kann der Benutzer im Vorschau- und Anwendungsmodus andere Objekte auf der Seite in das Feld verschieben. Sie können beispielsweise eine Aktivität entwerfen, bei der Benutzer Formen oder Farben zuordnen, indem sie Objekte mit einer bestimmten Form oder Farbe in ein Gruppenfeld ziehen. Anschließend können Sie das Gruppenfeld so programmieren, dass ein Klang oder ein Satz zu hören ist, wenn der Benutzer das Objekt in das Feld zieht (*Trompete* – „Das ist ein Quadrat, gut gemacht“ oder „Schade, versuch's noch einmal.“)

7.6.1 Ein Zielfeld zeichnen

1. Wählen Sie in der Symbolleiste das Dropdown-Menü „Feld“ aus.
2. Wählen Sie  **Ziel** aus.
3. Zeichnen Sie ein Zielfeld an einer beliebigen Position auf der Seite.
Siehe Abschnitt 6 *Seitenobjekte zeichnen und anordnen*.
4. Passen Sie das Zielfeld mit den Steuerungsoptionen im Menü **Feldeigenschaften** an.

7.6.2 Zielfeld – Eigenschaften

Weitere Informationen zu den Eigenschaften von Zielfeldern finden Sie im Abschnitt 3.5 Menü „Eigenschaften“.

7.7 Freiformfelder

7.7.1 Ein Freiformfeld zeichnen

1. Wählen Sie in der Symbolleiste das Dropdown-Menü „Feld“ aus.
2. Wählen Sie  **Freiformfeld** aus.
3. Zeichnen Sie auf der Seite die Form, die das Freiformfeld haben soll:
 - So zeichnen Sie ein Freiformfeld: Klicken und ziehen Sie so, dass die Form entsteht, die das Feld haben soll. Lassen Sie die Maustaste los, um das Feld fertigzustellen. Das Feld schließt die Form dann automatisch mit einer geraden Linie zwischen dem ersten und dem letzten Punkt der Zeichnung ab.
 - So zeichnen Sie ein mehreckiges Feld: Halten Sie die **Strg**-Taste gedrückt und klicken Sie, um die Ecke des Feldes festzulegen. Halten Sie die **Strg**-Taste weiterhin gedrückt und klicken Sie, um der Reihe nach alle Ecken des Vielecks festzulegen. Lassen Sie die **Strg**-Taste los, wenn das Vieleck die gewünschte Form hat.
 - So zeichnen Sie ein Freiformfeld mit geraden und freihändig gezeichneten Seiten: Halten Sie die **Strg**-Taste gedrückt, klicken Sie, und ziehen Sie die erste gerade Seite des Vielecks auf. Halten Sie die **Strg**-Taste weiterhin gedrückt und klicken Sie, um die nächste Ecke des Vielecks festzulegen (falls gewünscht). Lassen Sie die **Strg**-Taste los und zeichnen Sie durch Ziehen den Freiformteil des Feldes. Lassen Sie die Maustaste los, wenn das Feld die gewünschte Form hat.

7.7.2 Freiformfeld – Eigenschaften

Weitere Informationen zu den Eigenschaften von Freiformfeldern finden Sie im Abschnitt 3.5 Menü „Eigenschaften“.

7.8 Hotspots

Mit dem Werkzeug „Hotspot“ in der Dropdown-Liste „Feld“ können Sie einen rechteckigen „Hotspot“ erzeugen. Einem Hotspot können Aktionen zugewiesen werden, doch ist er im Vorschau- und im Anwendungsmodus unsichtbar. Er hat keinen Rahmen, keine Farbe, kein Symbol und keine anderen sichtbaren Merkmale.

Hotspots werden meist über Bilder oder Szenen auf einer Seite gelegt. Der Hotspot kann anschließend so programmiert werden, dass eine Aktion stattfindet (zum Beispiel ein Klang erzeugt, eine Nachricht gesprochen oder eine Seite geöffnet wird), wenn er ausgewählt wird.

7.8.1 Rechteckige Hotspots zeichnen

1. Wählen Sie in der Symbolleiste den Pfeil rechts neben dem Feldwerkzeug aus und wählen Sie anschließend **Hotspot** aus.
2. Klicken und ziehen Sie diagonal über den Arbeitsbereich. (Wenn Sie einen quadratischen Hotspot zeichnen möchten, halten Sie die **Umschalttaste** beim Ziehen gedrückt.)
3. Lassen Sie die Maustaste los, wenn der neue Hotspot die gewünschte Größe und Form hat.

7.8.2 Freiform-Hotspots zeichnen

1. Wählen Sie in der Symbolleiste den Pfeil rechts neben dem Feldwerkzeug aus und wählen Sie anschließend **Freiform-Hotspot** aus.
2. Klicken, halten und ziehen Sie im Arbeitsbereich, um den Hotspot in die gewünschte Form zu bringen.
3. Lassen Sie die Maustaste los, um den Hotspot automatisch mit einer geraden Linie zwischen der aktuellen Position der Maus und dem Punkt, an dem Sie mit dem Zeichnen begonnen haben, abzuschließen.

7.8.3 Hotspot – Eigenschaften

Weitere Informationen zu den Eigenschaften eines Hotspots finden Sie im Abschnitt 3.5 Menü „Eigenschaften“.

7.9 Feldformen

Standard-, Gruppen-, Symbolisieren- und Wortvorhersagefelder lassen sich in vielen verschiedenen Formen erzeugen. Es gibt zwei Möglichkeiten, Felder mit verschiedenen Formen zu erzeugen: Das Werkzeug „Formen“ in der Symbolleiste und die Einstellung „Form“ im Menü „Feldeigenschaften“.

7.9.1 Das Werkzeug „Formen“

1. Wählen Sie das  Werkzeug „Formen“ in der Symbolleiste.
2. Wählen Sie eine Form aus.
3. Zeichnen Sie ein Feld an einer beliebigen Position auf der Seite.
Siehe Abschnitt 6 *Seitenobjekte zeichnen und anordnen*.
4. Passen Sie das Feld mit den Steuerungsoptionen im Menü **Feldeigenschaften** an.



Standardmäßig ist als Feldtyp „Standard“ eingestellt. Über das Menü „Typ“ im Menü „Eigenschaften“ können Sie den Feldtyp als „Gruppe“, „Symbolisieren“ oder „Wortvorhersage“ festlegen.

7.9.2 Einstellung „Form“ – Feldeigenschaften

1. Zeichnen oder wählen Sie ein Standard-, Symbolisieren- oder Wortvorhersagefeld.
2. Scrollen Sie im Menü „Eigenschaften“ nach unten bis zum Abschnitt „Stil“.
3. Wählen Sie das Menü „Form“ und anschließend eine Form.

8 Symbole

SmartSyms sind Symbol/Beschriftung-Paare, die sich wie ein einziges Objekt verhalten. Sie können SmartSyms direkt auf einer Seite positionieren, auf ein Objekt auf einer Seite legen oder als Hintergrund für eine Seite verwenden. Außerdem können SmartSyms Aktionen zugewiesen werden.

8.1 Nach Symbolen suchen

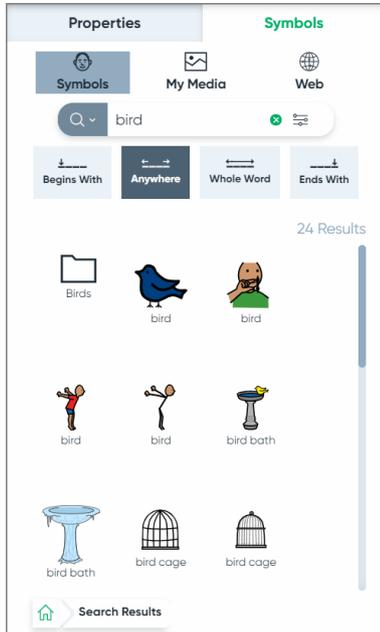


Abbildung 8.1 Suchen Sie nach „Vogel“, sodass ein Kategorieordner und die einzelnen gefundenen Symbole zu sehen sind.

Sie finden die Symbole entweder im Menü *Symbole* oder im Fenster *Symbol hinzufügen*.

Durchsuchen Sie das Menü *Symbole*:

1. Wählen Sie die Registerkarte **Symbole** rechts auf dem Bildschirm aus.

Suchen Sie im Dialogfenster *Symbol hinzufügen*.

1. Wählen Sie die Seite oder ein Objekt, das ein Symbol enthalten kann (Standardfeld, Gruppenfeld usw.), aus.
2. Wählen Sie im Menü „Eigenschaften“ **Symbol hinzufügen** aus. Das Dialogfenster „Symbol hinzufügen“ wird geöffnet.



Sie können das Dialogfenster „Symbol hinzufügen“ auch durch „Bearbeitung am Ort“ öffnen – wählen Sie ein leeres Feld aus oder erstellen Sie es neu, geben Sie ein Wort ein und drücken Sie anschließend auf der Tastatur auf die Eingabetaste. Das Dialogfenster „Symbol hinzufügen“ wird geöffnet und zeigt Symbole an, die zu der Beschriftung in einer Beziehung stehen.

8.1.1 Symbole – Einstellungen

Symbole – Typ

1. Wählen Sie im Menü „Symbole“  **Suchtyp** aus.
2. Wählen Sie eine der folgenden Optionen:

- **Normal** – Sucht nach genau dem Text, den Sie in das Suchfeld eingegeben haben.
- **Passt zu** – Sucht nach Wörtern, die sich auf die Sucheingabe reimen.
- **Muster** – Sucht nach Wörtern mit der Konsonant/Vokal-Folge KVK, KKVK oder KVKK.
- **Klingt wie** – Sucht nach Lauten. Geben Sie einen Suchbegriff ein (z. B. „Spiel“) und wählen Sie anschließend die Laute aus, die in der Suche enthalten sein sollen (d. h. Sch, p, i, l).

Symbole – Filter



1. Wählen Sie im Menü „Symbole“ **Filter** aus.
2. Wählen Sie eine der Menüoptionen unter **Symbol-Farbe**, um entweder nach farbigen oder nach schwarz-weißen Symbolen zu suchen.
3. Wählen Sie das Menü **Suchsprache** aus, um die Sprache festzulegen, die Sie bei der Suche nach Symbolen verwenden möchten.
4. Wählen Sie **Übernehmen** aus, wenn Sie die ausgewählten Filter verwenden möchten.



Wählen Sie **Filter zurücksetzen** aus, wenn Sie die standardmäßigen Filtereinstellungen wiederherstellen möchten.

Symbole – Hilfstasten

- **Beginnt mit** – Gibt nur Ergebnisse aus, die mit dem Suchbegriff enden. In den Ergebnissen für „Maus“ sind zum Beispiel „Mausefalle“ und „Mauspad“ enthalten, aber nicht „Fledermaus“.
- **Überall** – Gibt Ergebnisse aus, die den Suchbegriff irgendwo in der Beschriftung enthalten. In den Ergebnissen für „Maus“ ist zum Beispiel sowohl „Mausefalle“ als auch „Turmausgang“ enthalten.
- **Ganzes Wort** – Gibt nur Ergebnisse aus, die genau mit dem Suchbegriff übereinstimmen. Für den Suchbegriff „Maus“ werden beispielsweise nur Symbole ausgegeben, die genau diese Beschriftung haben, und nicht „Mausefalle“ oder „Fledermaus“.
- **Endet mit** – Gibt nur Ergebnisse aus, die mit dem Suchbegriff enden. In den Ergebnissen für „Maus“ sind zum Beispiel „Maus“ und „Fledermaus“ enthalten, aber nicht „Mauspad“.

8.2 Symboleigenschaften

- **Seitenverhältnis beibehalten** – Wenn diese Option aktiviert ist, behält das Symbol bei einer Größenveränderung das Seitenverhältnis bei.
- **Auswahltyp** – Wählen Sie den Bereich des Symbols aus, der ausgewählt werden kann.
 - *Keine* – Das Symbol kann im Vorschau- und Anwendungsmodus nicht ausgewählt werden.
 - *Rechteck* – Sie können im Vorschau- und im Anwendungsmodus einen beliebigen Punkt im umgrenzenden Rechteck anklicken, um eine Auswahl zu treffen.
 - *Inhalt* – Der Benutzer muss im Vorschau- und im Anwendungsmodus auf das Symbol oder den Text der Beschriftung klicken, um eine Auswahl zu treffen.

Weitere Informationen zu den Symboleigenschaften finden Sie im Abschnitt 3.5 Menü „Eigenschaften“.

8.3 Sprache der Symbolbeschriftung festlegen

Wählen Sie die Sprache für Ihre Symbolsuchen und die Beschriftungen, die mit den Symbolen zusammen angezeigt werden, aus. Sie können für die Symbolsuche eine andere Sprache als für den Text der Beschriftungen verwenden.



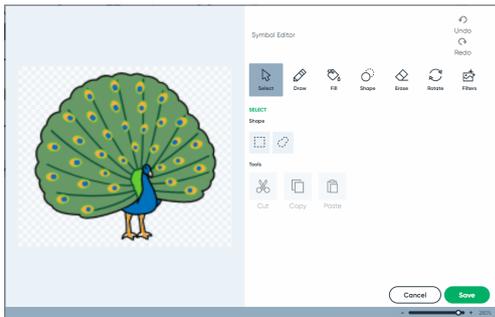
Wenn Sie die Sprache für die Symbole verändern, ändern sich die bereits vorhandenen Beschriftungen in Ihren Aktivitäten nicht.

1. Wählen Sie **Dateimenü** und anschließend **Benutzereinstellungen** aus. Daraufhin wird das Dialogfenster *Benutzereinstellungen* geöffnet.
2. Wählen Sie **Symbol und Sprache** aus.
3. Wählen Sie **Sprache** aus.
4. Wählen Sie in den Menüs **Beschriftungssprache** und **Suchsprache** die gewünschten Sprachen aus.

8.4 Symbole bearbeiten

Mit Boardmaker 7 Editor können Sie den Symbol-Editor verwenden und damit alle Symbole Ihren Bedürfnissen und Wünschen entsprechend anpassen.

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Symbol, das Sie anpassen möchten, und anschließend auf **In Symbol-Editor bearbeiten**. Das Dialogfenster „Symbol-Editor“ wird geöffnet.



i Auf den Symbol-Editor können Sie auch über das Menü „Eigenschaften“ zugreifen. Wählen Sie ein Symbol auf der Seite und anschließend im Menü „Eigenschaften“ „Symbol bearbeiten“ aus.

2. Mit den Werkzeugen in der Symbolleiste des Symbol-Editors können Sie das Symbol nach Wunsch gestalten.
3. Wählen Sie **Speichern**, um die Änderungen an dem Symbol zu übernehmen, oder **Abbrechen**, um sie zu verwerfen.

i Änderungen, die Sie im Symbol-Editor an einem Symbol vornehmen, gelten nur für die betreffende Instanz des Symbols.

Tabelle 8.1 Symbol-Editor – Werkzeuge

Werkzeug	Beschreibung
 Wählen	<p>Wählen Sie einen Bereich des Symbols aus.</p>  <p>Mit den Optionen im Menü „Form“ können Sie die Form des Bereichs festlegen, den Sie auswählen.</p>  <p>Mit dem Werkzeug Ausschneiden können Sie einen zuvor ausgewählten Bereich aus dem Symbol entfernen und in der Zwischenablage speichern.</p> <p>Mit dem Werkzeug Kopieren können Sie den ausgewählten Bereich in die Zwischenablage kopieren.</p> <p>Wählen Sie Einfügen aus, um den Inhalt der Zwischenablage einzufügen.</p>
 Zeichnen	<p>Zeichnen Sie eine Freiform-Linie auf das Symbol. Mit den Optionen „Pinsel“ und „Farbe“ können Sie die Breite und die Farbe der Linie verändern.</p>
 Füllen	<p>Wenn Sie eine Farbe in dem Symbol auswählen, werden alle Pixel derselben Farbe (innerhalb eines begrenzten Bereichs) mit einer neuen Farbe gefüllt. Mit der Option „Farbe“ können Sie die neue Farbe verändern.</p> <p>Wenn Sie alle Pixel derselben Farbe im ganzen Symbol (nicht nur in einem begrenzten Bereich) füllen möchten, aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Alle ausfüllen“.</p>

Werkzeug**Beschreibung**

Zeichnen Sie eine Form. Mit dem Werkzeugmenü „Form“ können Sie eine bestimmte Form und anschließend mit „Farbe“ eine Farbe auswählen.

Form

Wählen Sie das Werkzeug „Löschen“ aus, wenn Sie einen Teil des Symbols löschen möchten. Mit dem Menü „Pinzel“ können Sie die Größe und die Form des Werkzeugs „Löschen“ auswählen.

Löschen

Sie können die Orientierung des Symbols ändern: Horizontal spiegeln, vertikal spiegeln, nach links drehen oder nach rechts drehen.

Rotieren

Fügen Sie dem Symbol Farbfilter hinzu: Invers, Grau, Sepia und Schwarz-Weiß
Es können mehrere Filter auf dasselbe Bild angewendet werden.

Filter

Macht die letzte Änderung an dem Symbol rückgängig. Wenn Sie „Speichern“ oder „Abbrechen“ auswählen, wird der Verlauf rückgängig gemachter Änderungen gelöscht.

Rückgängig

Stellt die zuletzt rückgängig gemachte Änderung wieder her. Wenn Sie „Speichern“ oder „Abbrechen“ auswählen, wird der Verlauf wiederhergestellter Änderungen gelöscht.

Wiederherstellen

Mit dem Schieberegler an der Skala rechts unten im Symbol-Editor können Sie näher an das Symbol heranzoomen.

9 Beschriftungen

Mit dem Werkzeug „Beschriftung“ können Sie an einer beliebigen Position auf der Seite einen Text erstellen. Sie können mit einer Beschriftung eine Seite oder ein Objekt mit einem Titel versehen, Anweisungen geben, eine Beschreibung verfassen oder eine Geschichte schreiben. Sie können einer Beschriftung Aktionen zuweisen, aus dem Text der Beschriftung ein Symbol generieren und vieles mehr!



Wenn Sie eine Beschriftung auf einem Feld (gleich welcher Art) positionieren, behält sie ihre Eigenschaften und wird nicht zu einem Teil des Feldes.

9.1 Beschriftung zeichnen

1. Wählen Sie in der Symbolleiste das **A** Werkzeug „Beschriftung“ aus.
2. Zeichnen Sie auf der Seite das Begrenzungsfeld für die Beschriftung.
Weitere Informationen finden Sie unter *6 Seitenobjekte zeichnen und anordnen, Seite 31*.
3. Geben Sie den gewünschten Text der Beschriftung ein.
4. Mit den Steuerelementen im Menü „Beschriftungseigenschaften“ können Sie die Eigenschaften der Beschriftung festlegen.

9.2 Beschriftungseigenschaften

- **Symbolischer Modus** – Hier können Sie auswählen, ob aus den Wörtern in der Beschriftung Symbole generiert werden sollen.
 - *Aus* – Aus den Wörtern in der Beschriftung werden keine Symbole generiert.
 - *Ein* – Aus den Wörtern in der Beschriftung werden Symbole generiert.
 - *Aufschieben* – Die Symbolgenerierungseinstellungen der höheren Ebene werden befolgt.
- **Automatisch wachsen** – Hier können Sie auswählen, wie die Beschriftung in die Begrenzung des Feldes eingepasst wird.
 - *Keine* – Die Begrenzung der Beschriftung wird nicht automatisch erweitert, damit der Text hineinpasst. Beschriftungstext, der nicht hineinpasst, wird abgeschnitten.



Wenn „Automatisch wachsen“ auf *Keine* gesetzt ist, erhalten Sie keinen visuellen Hinweis, ob der Text eventuell nicht in das Begrenzungsfeld passt und daher gekürzt wird.

- *Breite* – Die Begrenzung der Beschriftung wird breiter gemacht, damit der Text hineinpasst.
- *Höhe* – Die Begrenzung der Beschriftung wird höher gemacht, damit der Text hineinpasst.
- *Beides* – Die Begrenzung der Beschriftung wird höher und breiter gemacht, damit der Text hineinpasst.

Auswahltyp – Wählen Sie den Bereich der Beschriftung aus, der angewählt werden kann.

- *Keine* – Die Beschriftung kann im Vorschau- und Anwendungsmodus nicht ausgewählt werden.
- *Rechteck* – Sie können im Vorschau- und im Anwendungsmodus einen beliebigen Punkt im umgrenzenden Rechteck anklicken, um eine Auswahl zu treffen.
- *Inhalt* – Der Benutzer muss im Vorschau- und im Anwendungsmodus auf den Text der Beschriftung klicken, um sie auszuwählen.

Weitere Informationen zu den anderen Beschriftungseigenschaften finden Sie im Abschnitt *3.5 Menü „Eigenschaften“*.

10 Linien

Mit dem Werkzeug „Linien“ können Sie gerade Linien frei Hand zeichnen.

1. Wählen Sie in der Symbolleiste das  **Werkzeug „Linie“** aus.
2. Klicken, halten und ziehen Sie, um eine Linie zu zeichnen.



Wenn Sie innerhalb eines Feldes beginnen, eine Linie zu zeichnen, wird sie an der Begrenzung des Feldes abgeschnitten.

3. Passen Sie die Linie mit den Steuerungsoptionen im Menü „Eigenschaften“ an.

10.1 Linieneigenschaften

Weitere Informationen zu Linieneigenschaften finden Sie im Abschnitt *3.5 Menü „Eigenschaften“*.

11 Erweiterte Objekte

11.1 Mitteilungsfenster

Mitteilungsfenster werden hauptsächlich verwendet, um Text anzuzeigen oder zu verfassen. Felder und andere Objekte lassen sich mit Aktionen programmieren, die Texte, Symbole und Audiodateien an das Mitteilungsfenster senden oder sein Verhalten steuern.

11.1.1 Mitteilungsfenster zeichnen

1. Wählen Sie in der Symbolleiste das Werkzeug  **Erweitert** aus.
2. Wählen Sie  **Mitteilungsfenster** aus.
3. Zeichnen Sie ein Mitteilungsfenster an einer beliebigen Position auf der Seite.



Sie können mehr als ein Mitteilungsfenster pro Seite zeichnen.

4. Wählen Sie das Mitteilungsfenster aus. Das Menü „Mitteilungsfenster – Eigenschaften“ wird geöffnet.
5. Mit den Steuerelementen im Menü „Mitteilungsfenster – Eigenschaften“ können Sie die Eigenschaften des Mitteilungsfensters festlegen.

11.1.2 Mitteilungsfenster – Eigenschaften

- **Symbolischer Modus** – Hier können Sie auswählen, ob zu den Wörtern im Mitteilungsfenster das zugehörige Symbol angezeigt werden soll.
 - *Aus* – Im Mitteilungsfenster werden keine Symbole zu den Wörtern angezeigt.
 - *Ein* – Im Mitteilungsfenster werden Symbole zu den Wörtern angezeigt.
 - *Aufschieben* – Es werden die in den Benutzereinstellungen festgelegten Symbolgenerierungsregeln angewendet. Siehe Abschnitt *16 Benutzereinstellungen Mitteilungsfenster – Standardeinstellungen*.
- **Speichern im Wiedergabemodus** – Wenn diese Option aktiviert ist, werden die Inhalte des Mitteilungsfensters beim Schließen von Boardmaker gespeichert. Wenn die Aktivität das nächste Mal geöffnet wird, wird der Inhalt des Mitteilungsfensters automatisch wiederhergestellt.
- **Antworttyp** – Hier können Sie festlegen, wie sich das Mitteilungsfenster verhält, wenn es ausgewählt wird:
 - *Sprechen* – Der aktuelle Text im Mitteilungsfenster wird per Sprachausgabe wiedergegeben.
 - *Cursor bewegen* – Der Cursor wird am ausgewählten Ort im Text positioniert.
 - *Wort sprechen* – Das ausgewählte Wort wird per Sprachausgabe wiedergegeben.
 - *Symbol anzeigen* – Das Symbol für das derzeit ausgewählte Wort wird angezeigt.
- **Bildlauf-Modus** – Hier können Sie festlegen, wie der Text im Mitteilungsfenster gescrollt wird:
 - *Zeile für Zeile* – Der Text im Mitteilungsfenster wird Zeile für Zeile gescrollt.
 - *Seite für Seite* – Der Text im Mitteilungsfenster wird Seite für Seite gescrollt.
- **Modi bearbeiten** – Hier können Sie auswählen, in welchen Softwaremodi Text in das Mitteilungsfenster eingegeben werden darf.
- **Buchstabier-Modus** – Hier können Sie Einstellungen für die Rechtschreibprüfung im Mitteilungsfenster vornehmen:
 - *Keine* – Die Rechtschreibprüfung wird deaktiviert.
 - *Zeigen* – Falsch geschriebene Wörter werden rot unterstrichen.
 - *Zeigen und vorschlagen* – Falsch geschriebene Wörter werden unterstrichen und es werden Korrekturvorschläge angezeigt. (Im Entwurfsmodus werden die Korrekturvorschläge durch einen Rechtsklick auf das falsch geschriebene Wort angezeigt.)

- **Absicht der Tastatur** – Sie können den Text mit einer speziellen Bildschirmtastatur in das Mitteilungsfenster eingeben.
 - *Textkommunikation*
 - *Rich Text*
 - *Zahlen*
 - *Internet*
 - *Telefon*
 - *Datumszeit*
 - *Keine* – Sie verwenden die Standardtastatur.

Weitere Informationen zu den anderen Eigenschaften des Mitteilungsfensters finden Sie im Abschnitt 3.5 Menü „Eigenschaften“.

11.2 Videos

Aktivitäten, die Seiten mit Videos enthalten, sind unter Umständen ansprechender für Ihre Lernenden.

11.2.1 Videoobjekt erzeugen

1. Wählen Sie in der Symbolleiste das Werkzeug  **Erweitert** aus.
2. Wählen Sie  **Video** aus.
3. Wählen Sie das **Video-Werkzeug** aus, um ein Videoobjekt an einer beliebigen Position auf der Seite zu zeichnen. Weitere Informationen finden Sie unter *6 Seitenobjekte zeichnen und anordnen*, Seite 31.



Abbildung 11.1 Videoobjekt

4. Wählen Sie das Videoobjekt aus. Das Menü *Videoeigenschaften* wird geöffnet.
5. Wählen Sie im Menü „Eigenschaften“ **Durchsuchen** aus.
6. Wählen Sie zunächst die Videodatei, die Sie in dem Videoobjekt abspielen möchten, und anschließend **Öffnen** aus.
7. Mit den Steuerelementen im Menü *Videoeigenschaften* können Sie die Eigenschaften des Videos festlegen.

11.2.2 Video – Eigenschaften

- **Touch-Video** – Wenn diese Funktion aktiviert ist, kann der Benutzer das Video im Wiedergabemodus anwählen, um zwischen „Abspielen“ und „Pause“ zu wechseln. Wenn sie deaktiviert ist, muss das Abspielen bzw. Pausieren des Videos durch ein anderes Objekt ausgelöst werden, das mit der entsprechenden Aktion programmiert ist.
- **Video-Wiederholung** – Wenn diese Funktion ausgewählt ist, wird das Video wiederholt, bis es von einer Aktion angehalten wird oder die Seite geschlossen wird.
- **Steuerelemente anzeigen** – Wenn diese Funktion aktiviert ist, werden die Steuerelemente zum Abspielen des Videos unter dem Video angezeigt.

Weitere Informationen zu den anderen Videoeigenschaften finden Sie im Abschnitt 3.5 Menü „Eigenschaften“.

11.3 Gruppenfelder

Ein Gruppenfeld ist ein Behälter für mehrere Felder, Kontrollkästchen, Optionsfelder oder andere Objekte. Die (entweder hineingezeichneten oder hineinverschobenen) Objekte im Gruppenfeld behalten ihre individuellen Eigenschaften, werden aber alle zusammen verschoben, wenn das Gruppenfeld verschoben wird. Gruppenfelder können als Ziele benannt

werden, und andere Objekte können in sie hineinverschoben werden. Auf diese Weise lassen sich anspruchsvolle interaktive Aktivitäten zusammenstellen.

Eines der wichtigsten Anwendungsgebiete von Gruppenfeldern ist die Erzeugung von Scangruppen – eine Sammlung von Feldern (oder anderen Objekten) kann in dem Gruppenfeld zusammengefasst werden. Wenn der Benutzer das Gruppenfeld auswählt, durchläuft das Scanning-Muster alle Objekte darin in der von Ihnen festgelegten Scanning-Reihenfolge.

11.3.1 Gruppenfeld – Eigenschaften

Weitere Informationen zu den Eigenschaften von Gruppenfeldern finden Sie im Abschnitt 3.5 Menü „Eigenschaften“.

11.4 Kontrollkästchen und Optionsfelder

Mit Optionsfeldern und Kontrollkästchen können Sie Checklisten, Frage- und Antwortspiele, einfache Formulare und vieles mehr erstellen. Standardmäßig wird jedes Optionsfeld/Kontrollkästchen mit einem Rahmen angezeigt, in dem ein Symbol erscheint, wenn es ausgewählt wird. Optionsfelder und Kontrollkästchen werden auf genau dieselbe Weise gezeichnet und haben dieselben Eigenschaften. Der wesentliche Unterschied zwischen Optionsfeld und Kontrollkästchen ist, dass bei einer Gruppe von Optionsfeldern jeweils nur eines ausgewählt werden kann. Daher werden die anderen Optionsfelder jedesmal deaktiviert, wenn Sie in einer Gruppe (in einem Gruppenfeld oder auf einer Seite) ein Optionsfeld aktivieren. Optionsfelder sind sehr sinnvoll für einfache „Ja/Nein“-Fragen und für alle Aktivitäten (vor allem Multiple-Choice-Aktivitäten), bei denen es nur eine richtige Antwort gibt.

Kontrollkästchen werden einzeln betätigt und haben keinen Einfluss auf die anderen Kontrollkästchen. Wenn eine Mehrfachauswahl möglich ist (zum Beispiel in einer Liste), sollten Sie Kontrollkästchen verwenden.

11.4.1 Kontrollkästchen und Optionsfelder – Eigenschaften

- **Typ** – Wählen Sie *Kontrollkästchen* oder *Optionsfeld* aus.
- **Aktivierungssymbol** – Wählen Sie das Symbol aus, das in dem Kontrollkästchen bzw. Optionsfeld angezeigt wird, wenn es aktiviert wurde.
- **Deaktivierungssymbol** – Wählen Sie das Symbol aus, das in dem Kontrollkästchen bzw. Optionsfeld angezeigt wird, wenn es deaktiviert wurde.
- **Aktivierung bei Start** – Wenn diese Funktion aktiviert ist, wird das Kontrollkästchen/Optionsfeld beim Starten der Aktivität aktiviert.
- **Seitenverhältnis beibehalten** – Wenn diese Option aktiviert ist, behält das Kontrollkästchen bzw. Optionsfeld bei einer Größenveränderung das Seitenverhältnis bei.
- **Rahmen anzeigen** – Wenn diese Funktion aktiviert ist, wird die Begrenzung rund um das Kontrollkästchen/Optionsfeld (nicht der Text) sichtbar.

Informationen zu den anderen Eigenschaften von Kontrollkästchen/Optionsfeldern finden Sie in Abschnitt 3.5 Menü „Eigenschaften“.

11.5 Textboxen

Textboxen ähneln Mitteilungsfenstern. Im Vorschau- und im Anwendungsmodus werden in ihnen Textmitteilungen angezeigt, die über eine Tastatur eingegeben wurden. Im Unterschied zu Mitteilungsfenstern werden Textboxen nur für kurze Texteinträge, wie ein einzelnes Wort oder eine Textzeile, verwendet. Ein weiterer Unterschied zu Mitteilungsfenstern besteht darin, dass Textboxen keine Symbolgenerierungseigenschaften haben.

11.5.1 Textbox – Eigenschaften

- **Ist Passwort** – Wenn diese Funktion ist, fungiert die Textbox als Passwortfeld.
- **Absicht der Tastatur** – Sie können den Text mit einer speziellen Bildschirmtastatur in das Mitteilungsfenster eingeben.
 - *Textkommunikation*
 - *Rich Text*
 - *Zahlen*

- *Internet*
- *Telefon*
- *Datumszeit*
- *Keine* – Sie verwenden die Standardtastatur.

Weitere Informationen zu anderen Eigenschaften von Textboxen finden Sie im Abschnitt 3.5 Menü „Eigenschaften“.

11.6 Registerkartensteuerung – Objekte

Mit dem Werkzeug „Registerkartensteuerung“ können Sie auf einer Seite eine neue Registerkarte erstellen. Registerkartensteuerungen haben große Ähnlichkeit mit Karteireitern. Sie können damit verschiedene Ebenen erstellen. Sie können im Fenster jeder Registerkarte einer Registerkartensteuerung Objekte (wie Symbole, Felder oder Beschriftungen) unterbringen und für jede Registerkarte einen besonderen Stil festlegen: Jede Registerkarte kann ein anderes Layout, eine andere Beschriftung, ein anderes Symbol und ein anderes Audiofeedback haben.

11.6.1 Registerkartensteuerung – Eigenschaften

- **Registerkarte hinzufügen** – Damit erstellen Sie in der Registerkartensteuerung eine neue Registerkarte.
- **Registerkarte löschen** – Damit löschen Sie die aktuell in der Registerkartensteuerung ausgewählte Registerkarte. In einer Registerkartensteuerung muss es immer mindestens eine Registerkarte geben. Daher kann (nur) die letzte Registerkarte nicht gelöscht werden.
- **Breite der Registerkarte** – Damit können Sie die Breite (in Pixeln) der Registerkarten in einer Registerkartensteuerung festlegen.
- **Höhe der Registerkarte** – Damit können Sie die Höhe (in Pixeln) der Registerkarten in einer Registerkartensteuerung festlegen.

Informationen zu den anderen Eigenschaften von Registerkartensteuerungen finden Sie im Abschnitt 3.5 Menü „Eigenschaften“.

11.7 Scanning-Reihenfolge

Wenn Scanning als Auswahlmethode ausgewählt wurde, legt die Software standardmäßig „Zeile/Spalte“ als Scanning-Reihenfolge fest. Die Objekte auf der Seite werden Zeile für Zeile von links nach rechts gescannt, und dann von oben nach unten. Wenn Sie die Objekte auf einer Seite in einer bestimmten Reihenfolge scannen möchten, können Sie mit dem Werkzeug „Scanning-Reihenfolge“ angeben, in welcher Reihenfolge die Objekte gescannt werden.



1. Wählen Sie in der Symbolleiste das Werkzeug  **Erweitert** aus.
2. Wählen Sie  **Scan** aus.
3. Klicken Sie die Objekte auf der Seite in der Reihenfolge an, in der sie gescannt werden sollen.

12 PDF-Datei erstellen (drucken)

1. Wählen Sie in der Symbolleiste **PDF-Datei erstellen** aus. Das Dialogfenster „PDF-Datei erstellen“ wird geöffnet.
2. Mit den Einstellungen können Sie die erstellte PDF-Datei nach Wunsch gestalten. Wenn Sie sich die PDF-Datei gleich ansehen möchten, aktivieren Sie **Nach dem Erstellen öffnen**.
3. Wählen Sie **Erstellen** aus. Der Dateibrowser wird geöffnet.
4. Navigieren Sie zu dem Verzeichnis, in dem Sie Ihre PDF-Datei speichern möchten, und wählen Sie dann **Auswählen**. Eine PDF-Datei Ihrer Aktivität wird erstellt.



Wenn Sie die Aktivität auf Papier ausdrucken möchten, öffnen Sie die PDF-Datei in einem PDF-Viewer (wie z. B. Adobe Acrobat) und senden die Aktivität mit der Druckfunktion des PDF-Viewers an Ihren Drucker.

13 Rich Text Editor

Mit dem *Rich Text Editor* können Sie für den Text, den Sie auf einem Objekt ablegen, eine bestimmte Formatierung festlegen. Wenn Sie den *Rich Text Editor* öffnen möchten, wählen Sie für ein Objekt, das Text enthält, das Feld **Text bearbeiten** in der Eigenschaftengruppe *Inhalt* aus.

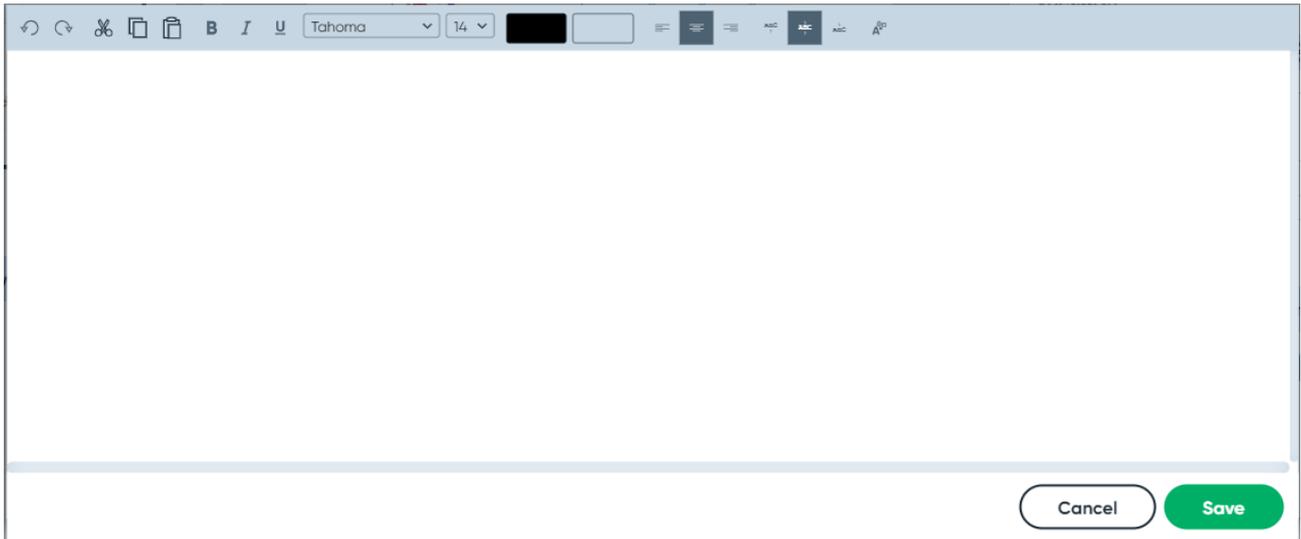


Abbildung 13.1 Rich Text Editor

14 Aktionen

Aktionen sind sehr einfache Befehle, durch die Ihre Bildschirmaktivitäten interaktiv werden. In Boardmaker 7 Editor lässt sich ein Objekt ganz einfach mit Aktionen programmieren. Mit dem *Aktionen-Editor* können Sie einem Objekt ein oder mehrere Aktionen hinzufügen.



Wenn Ihnen die Arbeit mit dem Aktionen-Editor zu kompliziert ist, denken Sie daran, dass für Sie bereits vorprogrammierte interaktive Vorlagen bereitstehen!

14.1 Einem Objekt Aktionen hinzufügen

1. Wählen Sie das Objekt (oder die Seite selbst) aus, dem (der) Sie Aktionen hinzufügen möchten. Das Menü „Eigenschaften“ für das betreffende Objekt wird geöffnet.
2. Wählen Sie das Feld **Aktionen** im Abschnitt „Erweitert“ des Menüs „Eigenschaften“ aus. Der *Aktionen-Editor* wird geöffnet und zeigt alle Aktionen an, die dem Objekt derzeit zugeordnet sind.



Sie können den Aktionen-Editor auch mit einem Doppelklick auf das Objekt öffnen.

3. Wählen Sie **+ Aktion hinzufügen** aus. Sie können:
 - Nach einer Aktion suchen. Siehe Abschnitt *14.4 Nach Aktionen suchen*.
 - Mithilfe der Liste der Aktionskategorien danach suchen. Siehe Abschnitt *14.3 Aktionskategorien*.

Eine Aktion auswählen, um sie dem Objekt zuzuweisen.



Wenn für die von Ihnen ausgewählte Aktion weitere Informationen nötig sind (zum Beispiel der Name einer Seite, die geöffnet werden, bzw. eines Tons, der wiedergegeben werden soll), wird ein Menü bzw. Dialogfenster geöffnet. Sie müssen die benötigten Informationen auswählen oder eingeben, um die Aktion fertigzustellen.

4. Wählen Sie **Speichern und schließen** aus.

14.2 Aktionen-Editor

Mit dem *Aktionen-Editor* können Sie einem Objekt oder einer Seite Aktionen zuweisen oder die bereits zugewiesenen Aktionen bearbeiten.

So greifen Sie auf den *Aktionen-Editor* zu:

- Wählen Sie das Feld **Aktionen** im Menü „Eigenschaften“ eines programmierbaren Objekts aus *oder*

- Machen Sie einen direkten Doppelklick auf ein Objekt.

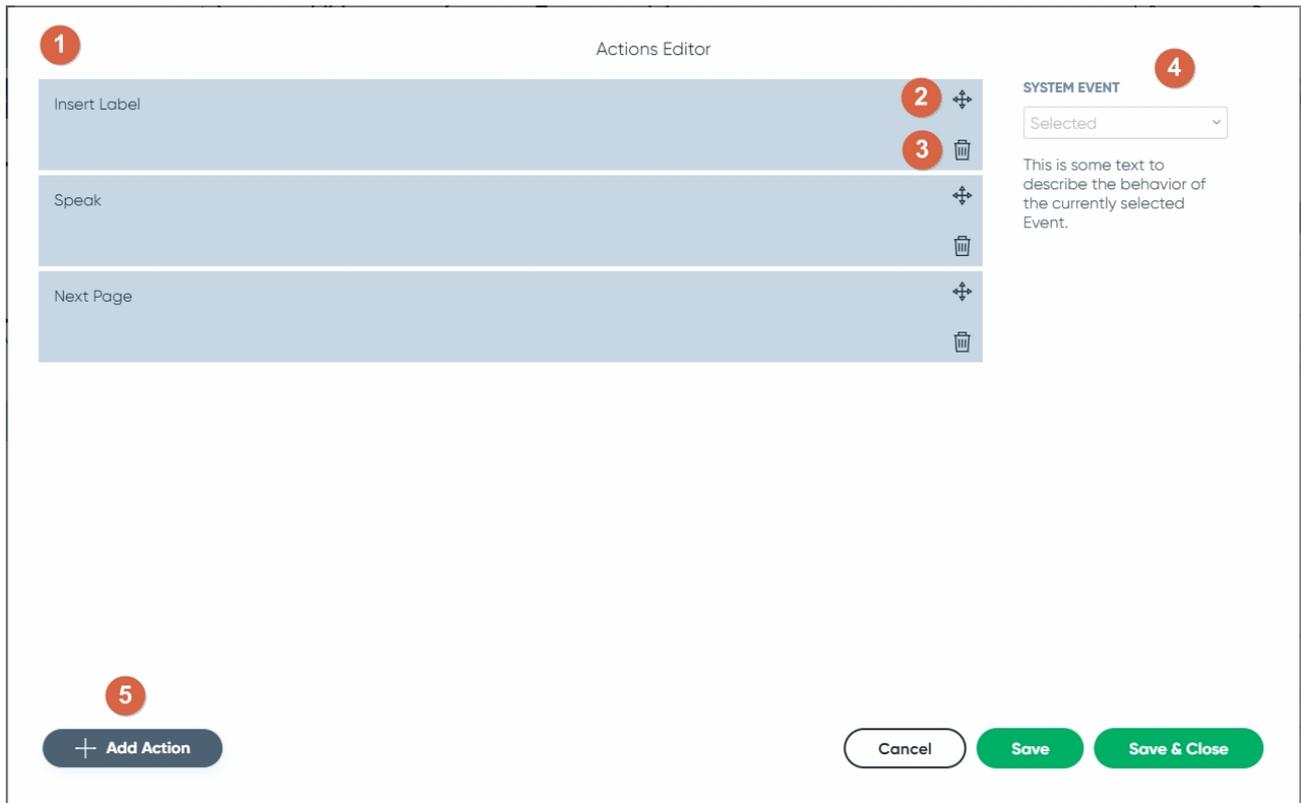


Abbildung 14.1 Aktionen-Editor

	Name	Beschreibung
1	Liste der zugewiesenen Aktionen	Zeigt alle Aktionen an, die dem aktuell ausgewählten Objekt zugewiesen sind. (Die Aktionen werden in derselben Reihenfolge ausgeführt, in der sie aufgeführt sind.)
2	Verschieben	Durch Klicken und Ziehen können Sie die Aktion in der Liste nach oben oder nach unten verschieben.
3	Löschen	Damit wird die Aktion aus dem Objekt entfernt.

Name	Beschreibung
4 System-Ereignis	Ein System-Ereignis ist ein Vorgang, der die Ausführung der zugewiesenen Aktionen auslöst. Wählen Sie ein Ereignis aus, dem Sie Aktionen hinzufügen möchten (z. B. „Ausgewählt“ oder „Seite geöffnet“). Es kann für ein Objekt mehrere Arten von Ereignissen geben, von denen jedes verschiedene Aktionen hat.
5 Aktion hinzufügen	Öffnen Sie das Dialogfenster „Aktion hinzufügen“, wenn Sie nach Aktionen suchen möchten, die Sie dem Objekt hinzufügen können.

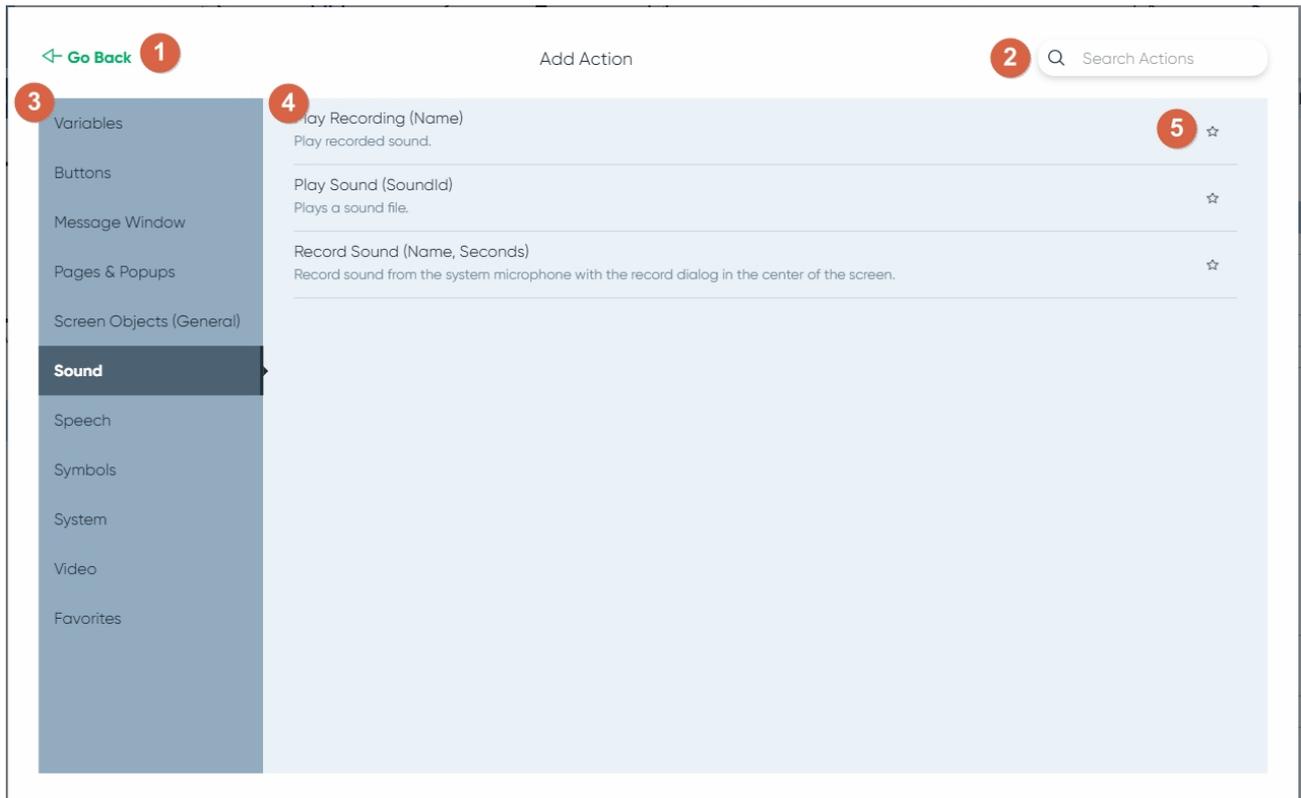


Abbildung 14.2 Aktion hinzufügen

Name	Beschreibung
1 Zurück	Damit kehren Sie zum Aktionen-Editor zurück.
2 Textbox „Suche“	Hier können Sie Ihre Suchkriterien eingeben. Drücken Sie die Eingabetaste auf der Tastatur, um die Suche zu starten.
3 Kategorieliste	Liste der nach Kategoriegruppen geordneten Aktionskategorien.
4 Aktionen	Aktionen in der derzeit ausgewählten Kategorie. Hier können Sie eine Aktion auswählen, um sie dem Objekt zuzuweisen.
5 Favorit	Wählen Sie den Stern neben einer Aktion aus, um sie der Kategorie „Favoriten“ hinzuzufügen.

14.3 Aktionskategorien

Sie können mit der Kategorieliste auf der linken Seite des Dialogfensters *Aktion hinzufügen* nach Aktionen suchen.

Wählen Sie eine Aktionskategorie aus, um alle Aktionen in der betreffenden Kategorie und jeweils eine kurze Beschreibung dazu anzuzeigen. Wählen Sie eine Aktion aus, um sie dem Aktionskript für das Objekt oder die Seite, das/die Sie programmieren, hinzuzufügen.



Wählen Sie den Stern neben einer Aktion aus, um sie der Kategorie *Favoriten* hinzuzufügen.

14.4 Nach Aktionen suchen

Über das Textfeld „Aktionen suchen“ können Sie mit Schlagwörtern nach Aktionen suchen.

1. Geben Sie im Aktionen-Editor ein Schlagwort in die Textbox **Aktionen suchen** ein.
2. Drücken Sie die **Eingabetaste** auf der Tastatur, um die Suchergebnisse anzuzeigen.
3. Wählen Sie eine Aktion in den Suchergebnissen aus, um sie dem Objekt zuzuweisen, das Sie programmieren.



Wählen Sie den Stern neben einer Aktion aus, um sie der Kategorie *Favoriten* hinzuzufügen.

Wie Sie die vollständige Liste aller verfügbaren Aktionen anzeigen können, erfahren Sie unter *Anhang A Aktionen*.

15 Aktivitätseigenschaften

Um die Eigenschaften für die Vorlage festzulegen, öffnen Sie das Dateimenü und wählen „Aktivitätseigenschaften“ aus:

- **Name** – Dieses Feld zeigt den Dateinamen der Aktivität. Sie können den Namen in diesem Feld nicht bearbeiten. Wenn Sie die Aktivität umbenennen möchten, speichern Sie sie unter einem anderen Dateinamen.
- **Autor** – Hier können Sie gegebenenfalls Ihren Namen eingeben. Das Feld ist optional, aber wenn Sie planen, Aktivitäten mit anderen Benutzern zu teilen oder die Aktivitäten anderer Benutzer zu verwenden, kann es sinnvoll sein, Ihren Namen hinzuzufügen, um auch in Zukunft die eigenen und die anderen Aktivitäten auseinanderzuhalten.
- **Beschreibung** – Geben Sie eine Beschreibung für die Aktivität ein. Wenn Sie planen, die Aktivität mit anderen Benutzern zu teilen, sollten Sie eine Beschreibung ihrer Funktionsweise hinzufügen.
- **Kennzeichnungen** – Geben Sie ein oder mehrere Kennzeichnungen ein, mit denen Sie oder andere Benutzer in Boardmaker die Aktivität bei einer Suche finden können. Trennen Sie mehrere Kennzeichnungen gegebenenfalls mit einem Komma (,) voneinander. Wenn die Vorlage beispielsweise für ein Buch über häufige schulische Aktivitäten ist, können Sie folgende Kennzeichnungen eingeben: Buch,Schule,Mathematik.
Mit Suchkennzeichnungen erleichtern Sie sich und anderen Benutzern in Boardmaker die Suche nach Aktivitäten. Bei einer Suche auf *myBoardmaker.com* enthalten die Suchergebnisse alle Vorlagen mit Kennzeichnungen, die starke Übereinstimmungen mit den Suchkriterien aufweisen.

Wenn Sie Kennzeichnungen für eine Aktivität suchen, sollten Sie darauf achten, dass einige der Kennzeichnungen die Situation oder die Art von Aktivität beschreiben, in/bei der ein Benutzer die Aktivität möglicherweise verwendet.



Bei der Eingabe einer Kennzeichnung können Sie Buchstaben, Zahlen und Unterstriche (_) verwenden. Leerzeichen oder Satzzeichen sind nicht gestattet.

- **Version** – (*Optional*) Geben Sie eine Versionsnummer für die Aktivität ein.
- **Inhaltstyp** – Legen Sie fest, ob es sich um eine Bildschirmaktivität oder eine Aktivität zum Ausdrucken handelt.
- **Miniaturbild** – Hier können Sie das Miniaturbild für die Aktivität auswählen. Wählen Sie **Ändern** aus, um auf Ihrem Computer nach einem Bild zu suchen. Wenn Sie das Standardminiaturbild verwenden möchten, wählen Sie „Zurücksetzen“ aus.

16 Benutzereinstellungen

Zur Bearbeitung der Benutzereinstellungen wählen Sie das **Dateimenü** und anschließend **Benutzereinstellungen** aus.

Allgemein

- **Beim Hochfahren** – Hier können Sie festlegen, welcher Modus bzw. welche Aktivität beim Hochfahren von Boardmaker geöffnet wird (Übersicht oder Letztes Projekt).
- **Audio** – Hiermit können Sie festlegen, dass das Gerät als Audioeingang verwendet wird.

Oberfläche

- **Anzeige-Einheiten** – Hiermit können Sie die Einheiten auf dem Lineal im Arbeitsbereich auswählen.
- **Raster** – Wenn diese Funktion aktiviert ist, wird im Bearbeitungsmodus ein Raster im Arbeitsbereich angezeigt.
- **Am Raster ausrichten** – Wenn diese Funktion aktiviert ist, rasten Objekte an der nächstgelegenen Position im Raster ein.
- **Rasterabstand** – Hier können Sie die Größe des Rasters auf der Seite festlegen.
- **Abstand beim Vermehren** – Hier können Sie den standardmäßigen Abstand zwischen Objekten, die mit dem Werkzeug „Vermehren“ verteilt werden, festlegen.
- **Lineal** – Wenn diese Funktion aktiviert ist, wird an den Rändern des Arbeitsbereichs im Editor ein Lineal eingeblendet.

Anwendungsmodus

- **Auswahlmethode** – Wählen Sie die Auswahlmethode aus, die Sie im Anwendungsmodus verwenden möchten. Beschreibungen und genauere Informationen zu den Einstellungen finden Sie im Abschnitt *17 Auswahlmethoden*.
- **Audiofeedback** – Wenn diese Funktion aktiviert ist, werden Audiofeedbacks wiedergegeben, wenn Objekte hervorgehoben werden, die Audiofeedbacks haben.
- **Stopp-Feld anzeigen** – Hier können Sie auswählen, wann im Anwendungsmodus das Stopp-Feld angezeigt werden soll (bei einer anderen Auswahlmethode als „Einfaches Berühren“, immer oder nie).
- **Mitteilungsfenster – Standardeinstellungen** – Beachten Sie, dass manche dieser Einstellungen durch Anpassung der Objekteigenschaften für einzelne Objekte vom Typ „Mitteilungsfenster“ außer Kraft gesetzt werden können.
 - *Automatische Großschreibung* – Das erste Wort im Mitteilungsfenster und das erste Wort jedes Satzes werden automatisch groß geschrieben.
 - *Automatisches Leerzeichen* – Zwischen den einzelnen Wörtern im Mitteilungsfenster wird automatisch ein Leerzeichen eingefügt.
 - *Symbole verwenden* – Im Mitteilungsfenster werden Symbole für die verwendeten Wörter generiert.
 - *Bei Eingabe sprechen* – In das Mitteilungsfenster eingegebener Text wird außerdem als Sprachausgabe wiedergegeben.
 - *Nach Sprachausgabe löschen* – Der Inhalt des Mitteilungsfensters wird gelöscht, nachdem er als Sprachausgabe wiedergegeben wurde.
 - *Dicker Cursor* – Der Cursor im Mitteilungsfenster wird breiter dargestellt, damit er besser zu sehen ist.
 - *Druckausrichtung* – Legt die Standardausrichtung beim Drucken fest.
 - *Druckränder* – Legt die Standardränder beim Drucken fest.
- **Hervorheben** – Bei einer Aktivierung dieser Funktion werden auswählbare Objekte hervorgehoben, wenn sich der Cursor über ihnen bewegt. (Die Hervorhebung dieses Zustands erfolgt nur im Anwendungs- und im Vorschaumodus.)

Sprachausgabe

- **Stimme** – Die Stimme, die für die Sprachausgabe verwendet wird.
- **Stimmgeschwindigkeit** – Die Geschwindigkeit, mit der Text gesprochen wird. Sie muss unter Umständen reguliert werden, wenn die Einstellung „Stimme“ geändert wird.
- **Hervorhebungstyp** – Hier können Sie auswählen, wie der Text und die Symbole bei der Sprachausgabe hervorgehoben werden. Wenn Sie die Hervorhebung deaktivieren möchten, wählen Sie „Keine“ aus.
- **Hervorhebungsstil** – Hier können Sie den Stil und die Farbe der Hervorhebung auswählen.

Symbol und Sprache

- **Symbol-Management** – Wählen Sie aus, welche Symbol-Bibliotheken in Boardmaker 7 verwendet werden sollen.

- **Symbolsuche-Reihenfolge** – Legen Sie eine Priorität für die Symbole fest, damit bei einer Symbolsuche zuerst die von Ihnen bevorzugten Symbole angezeigt werden.
 - **Reihenfolge der Anzeige** – Wählen Sie ein Symbolset aus und verschieben Sie es anschließend mit dem Aufwärts- und dem Abwärtsfeld in der Liste nach oben oder unten. Die Symbolsets weiter oben werden bei einer Symbolsuche zuerst angezeigt.
 - **Form** – Die bevorzugte Art der Darstellung von Menschen in Symbolen.
 - **Geschlecht** – Das bevorzugte Geschlecht von Menschen in Symbolen.
 - **Hautfarbe** – Der bevorzugte Hautton von Menschen in Symbolen.
 - **Alter** – Das bevorzugte Alter von Menschen in Symbolen.
 - **Symbolfarbe** – Wählen Sie die Standardfarbeinstellungen für Symbole aus: in Farbe oder in Schwarz-Weiß. Diese Einstellung kann mit den Filtern im Menü „Symbole“ außer Kraft gesetzt werden.
- **Inhaltsfilterung** – Sie können entweder „Alle Symbole anzeigen“ (keine Filterung der Inhalte), „Explizite Symbole ausblenden“ (wenn die Darstellung des Symbols explizit ist, d. h. deutlich und genau gezeichnet) oder „Symbole für Erwachsenenwörter ausblenden“ (Symbole, die sich auf Themen für Erwachsene beziehen).
- **Sprache** – Legen Sie die Standardsprache für die Beschriftung und die Suche fest. Die Einstellung für die Suchsprache kann mit den Filtern im Menü „Symbole“ außer Kraft gesetzt werden.

17 Auswahlmethoden

17.1 Einfaches Berühren

Dies ist die Standardeinstellung für die Software. Das Objekt wird sofort ausgewählt, wenn Sie darauf klicken.

17.2 Berühren

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

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

Einstellungen für „Berühren“

- **Kontaktzeit** – Um eine unbeabsichtigte Auswahl zu verhindern, muss zunächst das Objekt angeklickt und anschließend die Maustaste eine bestimmte Zeit lang (die Kontaktzeit) gehalten werden, um ein Objekt auszuwählen. Die Kontaktzeit ist die Zeitspanne, die der Kontakt (durch Gedrückthalten der Maustaste) mit einem Bildschirmobjekt gehalten werden muss, bevor es ausgewählt wird.
- **Freigabezeit** – Die Freigabezeit ist das Zeitfenster, nachdem ein Bildschirmobjekt ausgewählt wurde, in dem die Software keine neue Auswahl annimmt. Diese Funktion hilft, eine unbeabsichtigte Auswahl zu vermeiden. Die Freigabezeit beginnt, sobald die Maustaste losgelassen wird. Wenn ein anderes Objekt ausgewählt wird, bevor das Zeitfenster für die Freigabezeit endet, läuft die Zeit wieder von vorne.

17.3 Loslassen

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

Diese Auswahlmethode eignet sich gut für Lernende mit motorischen Einschränkungen.

Einstellungen für „Loslassen“

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

17.4 Scanning

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

Art des Scannings

- **Auto-Scanning mit 1 Taster** – Die Software scannt die Seite automatisch mit der Geschwindigkeit und dem Scanning-Muster, die/das Sie angegeben haben.

- **Schrittweises Scanning mit 2 Tastern** – Mit einem Taster (einer Taste auf der Tastatur oder der Maus) wird die Scanning-Hervorhebung weiterbewegt, und mit einem zweiten Taster (Taste auf Tastatur oder Maus) wird die Auswahl getroffen.

Tastereingang

- Der Taster ist die Methode, wie der Benutzer eine Auswahl trifft. Für den Scanning-Typ „Auto-Scanning mit 1 Taster“ legen Sie einen Tastereingang fest. Für den Scanning-Typ mit 2 Tastern müssen Sie zwei verschiedene Tastereingänge festlegen.

Andere Scanning-Einstellungen

- **Geschwindigkeit** – Die Geschwindigkeit, mit der sich die Scanning-Hervorhebung auf der Seite von einem Objekt zum anderen weiterbewegt (nur bei Auto-Scanning).
- **Wechselzeit** – Die Zeitdauer der Pause zwischen zwei Ebenen im Scanning-Muster (nur Auto-Scanning).
- **Kontaktzeit** – Um eine unbeabsichtigte Auswahl zu verhindern, muss zunächst das Objekt angeklickt und anschließend die Maustaste eine bestimmte Zeit lang (die Kontaktzeit) gehalten werden, um ein Objekt auszuwählen. Die Kontaktzeit ist die Zeitspanne, die der Kontakt (durch Gedrückthalten der Maustaste) mit einem Bildschirmobjekt gehalten werden muss, bevor es ausgewählt wird.
- **Scannen nach Auswahl** – Wenn diese Funktion aktiviert ist, wird das Scanning automatisch fortgesetzt, nachdem eine Auswahl getroffen wurde.
- **Scannen nach Seitenwechsel** – Wenn diese Funktion aktiviert ist, wird das Scanning automatisch nach dem Navigieren auf eine neue Seite fortgesetzt.
- **Scannen nach Sprechen** – Wenn diese Funktion aktiviert ist, wird das Scanning nach einer Sprachausgabe automatisch fortgesetzt.
- **Rückwärtsbewegung ermöglichen** – Wenn diese Funktion aktiviert ist, wird das Rückwärtsfeld angezeigt und steht beim Scanning zur Verfügung.
- **Zurücksetzen ermöglichen** – Wenn diese Funktion aktiviert ist, wird das Zurücksetzfeld angezeigt und steht beim Scanning zur Verfügung.
- **Zurück/Zurücksetzen zuerst scannen** – Wenn diese Funktion aktiviert ist, startet das Scanning-Muster immer mit dem Rückwärts- und/oder dem Zurücksetzfeld.
- **Scanning-Muster** – Die Reihenfolge, in der die Objekte gescannt werden – entweder zeilenweise, spaltenweise oder linear (von der linken oberen Ecke aus zunächst nach rechts und dann nach unten).
- **Anzahl der Durchgänge** – Legt fest, wie viele Male der Scan eine Zeile oder Spalte durchläuft, wenn keine Auswahl erfolgt.
- **Dann** – Legt fest, was geschieht, wenn der automatische Scan die festgelegte Anzahl an Durchgängen absolviert hat (gilt nicht, wenn als Anzahl der Durchgänge „Unendlich“ festgelegt wurde).
- **Scanning bei letzter Auswahl beginnen** – Wenn diese Funktion aktiviert ist, beginnt das Scanning auf der Seite, auf der die letzte Auswahl erfolgt ist. Wenn sie deaktiviert ist, beginnt das Scanning nach einer Auswahl am Anfang der Seite.
- **Hervorhebung** – Wählen Sie den Stil und die Farbe der Hervorhebung aus, die bei der Auswahl eines Objektes angezeigt wird.
- **Zoom** – Bei einer Aktivierung wird beim Scanning an die Bildschirmobjekte herangezoomt. Beim Scanning mehrerer Objekte (Zeilen oder Spalten) wird an das erste Objekt des Musters herangezoomt und die anderen Objekte werden dem festgelegten Hervorhebungsstil entsprechend hervorgehoben.
- **Mitteilungsfenster scannen** – Wenn diese Funktion aktiviert ist, wird das Mitteilungsfenster gescannt.
- **Felder ohne Aktionen scannen** – Wenn diese Funktion aktiviert ist, werden auch Felder gescannt, die nicht interaktiv sind (keine Aktionen enthalten).
- **Felder ohne Beschriftung scannen** – Wenn diese Funktion aktiviert ist, werden auch Felder gescannt, die keine Beschriftung haben.

17.5 Mit Maus verweilen

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

Mit Maus verweilen – Einstellungen

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

17.6 Gaze Interaction

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



Für diese Auswahlmethode ist kompatible Gaze Interaction-Hardware erforderlich.

Gaze Interaction – Einstellungen für Verweilen

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

Gaze Interaction – Tastereinstellungen

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

Anhang A Aktionen

Sie können nach Aktionen entweder in den Aktionskategorien auf der linken Seite des Dialogfensters *Aktion hinzufügen* oder durch eine Schlagwortsuche im Suchfeld „Aktionen“ suchen. Eine genauere Anleitung finden Sie im Abschnitt *14 Aktionen*.

Aktion	Beschreibung
BackPage()	Zeigt die vorherige Seite in der Seitenhistorie an.
ClearMessageWindow()	Zeigt den Inhalt des Mitteilungsfensters an.
DesymbolateAll(object)	Entfernt alle Symbole aus dem symbolisierten Text im angegebenen Bildschirmobjekt.
Disable(object)	Deaktiviert das angegebene Bildschirmobjekt.
Enable(object)	Aktiviert das angegebene Bildschirmobjekt.
ExitApplication()	Sie verlassen die aktuelle Anwendung und kehren dorthin zurück, wo Sie vorher waren.
Hide(object)	Das angegebene Bildschirmobjekt wird ausgeblendet.
InsertLabel()	Der Beschriftungstext aus dem Objekt, das diese Aktion enthält, wird in das Mitteilungsfenster eingefügt.
InsertLabel(object)	Der Beschriftungstext aus dem angegebenen Objekt wird in das Mitteilungsfenster eingefügt.
InsertSymbol()	Das Symbol aus dem Objekt, das diese Aktion enthält, wird in das Mitteilungsfenster eingefügt.
InsertSymbol(object)	Das Symbol aus dem angegebenen Objekt wird in das Mitteilungsfenster eingefügt.
InsertText(text)	Der angegebene Text wird in das Mitteilungsfenster eingefügt.
LaunchApplication(applicationName)	Startet eine externe Anwendung..
LaunchFile(fileName)	Startet eine Datei mit der zugehörigen Anwendung.
LaunchWebSite(webAddress)	Startet die angegebene Website mit dem Standardbrowser.
LoadTextAndSymbolate()	Aufforderung zur Angabe einer Textdatei, deren Text anschließend an der Cursorposition in das Mitteilungsfenster eingefügt und zur Symbolgenerierung verwendet wird.
NextPage()	Sie gehen weiter zur nächsten Seite in der aktuellen Aktivität.
OpenVideoPlayer(videoID)	Öffnet den Videoplayer, der die angegebene Videodatei enthält.
PauseVideo(object)	Hält das aktuelle Video im angegebenen Videoobjekt an.
PictureSound(soundID)	Fügt die Beschriftung und das Symbol dieses Objekts in das Mitteilungsfenster ein, gibt aber statt einer Sprachausgabe der Beschriftung eine Audiodatei wieder.
PictureSpeech(speechText)	Fügt die Beschriftung und das Symbol dieses Objekts in das Mitteilungsfenster ein, gibt aber bei der Sprachausgabe anstelle der Beschriftung den angegebenen Text wieder.
PlayRecording(name)	Gibt die angegebene Klangaufnahme wieder.
PlaySound(soundId)	Gibt den angegebenen Klang wieder.
PlayVideo(object)	Gibt das aktuell geladene Video im angegebenen Videoobjekt wieder.
PopupVideo(videoID)	Gibt das angegebene Video in einem Vollbild-Popup wieder. Das Popup wird automatisch geschlossen, sobald das Video zu Ende ist.

Aktion	Beschreibung
PopupVideo(videoID, margin)	Gibt das angegebene Video in einem Popup wieder. Sie können den Rand (in Pixeln) zwischen dem Video-Popup und dem Bildschirm als Ganzes angeben. Das Popup wird automatisch geschlossen, sobald das Video zu Ende ist.
PreviousPage()	Öffnet die vorherige Seite in der aktuellen Aktivität.
Print()	Druckt die aktuelle Aktivität.
PrintMessageWindow()	Druckt den Inhalt des aktuellen Mitteilungsfensters.
ReadAndHighlight(object)	Der Text in dem angegebenen Objekt wird hervorgehoben und per Sprachausgabe wiedergegeben.
RecordSound(name, seconds)	Nimmt den Ton vom Systemmikrofon auf und verwendet dabei den Aufnahmedialog in der Mitte des Bildschirms. Geben Sie den Namen der Aufnahme-Datei und die maximale Anzahl an Sekunden für die Aufnahme an.
SetHidden(object, value)	Legt den Status des Bildschirmobjekts fest – entweder ein- oder ausgeblendet. Wenn Sie das Objekt ausblenden möchten, setzen Sie den Wert = WAHR fest. Wenn Sie das Objekt einblenden möchten, setzen Sie den Wert = FALSCH fest.
SetObjectProp(object, propertyName, value)	Legt eine benannte benutzerdefinierte Eigenschaft für das angegebene Bildschirmobjekt fest. Bildschirmobjekte können eine beliebige Anzahl von benutzerdefinierten Eigenschaften speichern, auf die über einen Textnamen zugegriffen werden kann. propertyName = Name der benutzerdefinierten Eigenschaft value = Wert für die benutzerdefinierte Eigenschaft
SetText(object, text)	Bestimmt den Text in dem angegebenen Bildschirmobjekt.
SetVolume(object, value)	Legt die Lautstärke (0–100) des angegebenen Videoobjekts fest.
Show(object)	Blendet das angegebene Bildschirmobjekt ein.
ShowSymbolWindow()	Zeigt das gezoomte Symbolfenster für das Wort an der aktuellen Position des Cursors im Mitteilungsfenster.
Sleep(seconds)	Sie pausieren vor der Durchführung der nächsten Aktion für die angegebene Anzahl an Sekunden.
Speak()	Der aktuelle Inhalt des Mitteilungsfensters wird per Sprachausgabe wiedergegeben.
Speak(contentType)	Der angegebene Texttyp im aktuellen Nachrichtenfenster wird per Sprachausgabe wiedergegeben. ContentType = „Alles“, „Auswahl“, „Wort“, „Satz“ oder „Absatz“
SpeakLabel()	Die Beschriftung des aktuellen Objekts wird per Sprachausgabe wiedergegeben.
SpeakLabel(object)	Die Beschriftung des angegebenen Objekts wird per Sprachausgabe wiedergegeben.
SpeakLabel(object, wait)	Die Beschriftung des angegebenen Objekts wird per Sprachausgabe wiedergegeben. Anschließend warten Sie die angegebene Anzahl an Sekunden ab, bevor Sie die nächste Aktion ausführen.
SpeakText(text)	Der angegebene Text wird per Sprachausgabe wiedergegeben.
SpeakText(text, wait)	Der angegebene Text wird per Sprachausgabe wiedergegeben. Anschließend warten Sie die angegebene Anzahl an Sekunden ab, bevor Sie die nächste Aktion ausführen.
StopAllSound()	Alle aktuellen Audiowiedergaben werden angehalten.
StopVideo(object)	Hält das Video auf dem angegebenen Videoobjekt an.
SymbolateAll(object)	Der gesamte Text im angegebenen Bildschirmobjekt wird zur Symbolgenerierung verwendet.

Aktion	Beschreibung
ToggleMute(object)	Sie können die Stummschaltung für das angegebene Videoobjekt ein- bzw. ausschalten.
ToggleRepeat(object)	Sie können die wiederholte Wiedergabe auf dem angegebenen Videoobjekt ein- bzw. ausschalten.
variable [= value]	Erstellt eine Anweisung zur Variablenzuweisung. variable = eindeutiger Name für die Variable value = der genannten Variable zugewiesener Wert

Anhang B Übliche Wörter

Bei „üblichen Wörtern“ handelt es sich um Wörter, die in Unterhaltungen allgemein gebräuchlich sind. Wenn Sie die Symbolgenerierungseigenschaften eines Mitteilungsfensters, einer Beschriftung oder eines Symbolisieren-Felds festlegen, haben Sie die Wahl zwischen einer Symbolgenerierung für „übliche Wörter“ oder „unübliche Wörter“.

Tabelle B.1 Übliche Wörter

ein/e	anrufen	lustig	gerade	nur	Stopp	warum
darüber	kam	gab	behalten	öffnen	nehmen	wollen
nach	kann	erhalten	lieb	oder	erzählen	wünschen
erneut	tragen	geben	wissen	unser	zehn	mit
alle	reinigen	gehen	lachen	raus	dann	arbeiten
immer	kalt	geht	lassen	über	dort	würde
bin	kommen	gehen	leicht	besitzen	diese	schreiben
eine	könnte	gut	mögen	auswählen	sie	
und	ausschneiden	bekommen	klein	spielen	denken	
beliebig	tat	grün	wohnen	bitte	jene	
sind	tun	wachsen	lang	hübsch	drei	
herum	tut	hatte	sehen	ziehen	bis	
wie	durch	hat	gemacht	gelegt	heute	
fragen	tut nicht	haben	machen	rannte	zusammen	
an	hinunter	er	viele	lesen	auch	
aß	zeichnen	helfen	könnte	rot	versuchen	
weg	trinken	sie	mir	radeln	zwei	
ist gleich	essen	hier	viel	rechts	unter	
weil	acht	ihm	müssen	schauen	oben	
gewesen	jede	seine	mein	sieben	auf	
bevor	fallen	halten	mich	soll	uns	
Bester	entfernt	heiß	niemals	sie	benutzen	
besser	schnell	wie	neu	zeigen	waschen	
groß	finden	weh tun	keine	singen	wir	
schwarz	zuerst	ich	nicht	sitzen	also	
blau	fünf	falls	jetzt	sechs	ging	
beide	fliegen	in	von	schlafen	war	
bringen	für	hinein	weg	klein	was	
braun	fand	ist	alt	so	wann	
aber	vier	es	auf	manche	wo	
kaufen	aus	sein	einmal	bald	welche	
neben	voll	springen	eins	starten	wer	

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

Support für Ihr Tobii Dynavox-Gerät

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

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