

Boardmaker 7

Bruksanvisning

Bruksanvisning Boardmaker 7

Utgåva 1.0

10/2020

Alla rättigheter förbehålles.

Copyright © Tobii AB (publ)

Ingen del av detta dokument får reproduceras, lagras i ett söksystem eller överföras i någon form eller på något sätt (elektroniskt, genom fotokopiering, inspelning eller på annat sätt) utan föregående skriftligt medgivande från utgivaren.

Upphovsrättsskyddet omfattar alla former och typer av upphovsrättsligt material och information som tillåts av lagstadgad eller rättslig lag eller som herefter beviljas, inklusive, utan begränsning, material som genererats av programvara som visas på skärmen så som skärmbilder, menyer, osv.

Informationen i det här dokumentet tillhör Tobii Dynavox. All kopiering av hela eller delar av materialet utan föregående skriftlig tillåtelse från Tobii Dynavox är förbjuden.

Produkter som det här dokumentet hänvisar till kan vara varumärken och/eller registrerade varumärken som tillhör respektive innehavare. Utgivaren och författaren gör inga anspråk på dessa varumärken.

Största möda har lagts ned på arbetet med det här dokumentet. Utgivaren och författaren friskriver sig dock från allt ansvar för fel eller utelämnad information, eller för skador till följd av hur informationen i detta dokument, eller de program och den källkod som kan medfölja dokumentet, används. Utgivaren och författaren ska på inget sätt kunna hållas skadeskyldiga för eventuell inkomstförlust eller kommersiell skada som direkt eller indirekt har orsakats av, eller har påståtts orsakats av, detta dokument.

Innehållet kan ändras utan föregående meddelande.

Uppdaterade versioner av detta dokument finns på Tobii's webbplats för Dynavox

www.TobiiDynavox.com.

Kontaktinformation:

Tobii Dynavox AB
Karlsrovägen 2D
182 53 Danderyd
Sverige

+46 8 663 69 90

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

+1-800-344-1778

Innehållsförteckning

1	Introduktion	6
2	Komma igång.....	7
2.1	Logga in	7
2.2	Kontrollpanelen.....	7
2.2.1	Kontrollpanel — senaste.....	7
2.2.2	Kontrollpanel — My Boardmaker	8
2.3	Editor	9
2.4	Utföra aktiviteter	9
2.4.1	Boardmaker 7 Student Center	9
2.4.2	Boardmaker-aktiviteter i Snap Core First.....	10
3	Viktiga verktyg och begrepp	12
3.1	Editor	12
3.2	Verktygsfält.....	13
3.3	Sidpanel	13
3.4	Aktivitetsinställningar	14
3.5	Egenskapspanel	15
3.5.1	Justering	15
3.5.2	Teckensnitt	17
3.5.3	Typ	17
3.5.4	Innehåll	18
3.5.5	Bakgrund	20
3.5.6	Stil	21
3.5.7	Status	21
3.5.8	Avancerat.....	21
3.6	Symbolpanel.....	22
3.7	Boardmaker 7 Editor programlägen	23
3.8	Organisera aktiviteter	23
3.8.1	Skapa en mapp och lägg till aktiviteter	23
3.8.2	Byta namn på en aktivitet.....	23
3.8.3	Byta namn på en sida	24
4	Mallar	25
4.1	Skapa en ny aktivitet	25
4.2	Skapa en ny sida från en mall	26
4.3	Min kursplan	26
4.3.1	Activities-to-Go	26
4.3.2	Core First kommunikationsbok	27
5	Öppna filer från Boardmaker v5 och v6	28
6	Rita och sortera sidobjekt	30
6.1	Sidegenskaper.....	30
6.2	Skapa ett objektrutnät.....	31
6.3	Ytterligare redigeringsverktyg.....	31
7	Knappar	32
7.1	Lägg till en symbol på en knapp.....	32
7.2	Standardknappar	32
7.2.1	Egenskaper för standardknappar	32
7.3	Gruppknappar.....	33

7.3.1	Skapa en ny gruppknapp	33
7.3.2	Lägga till symboler på en gruppknapp.....	34
7.3.3	Lägga till knapptext på en gruppknapp.....	34
7.3.4	Ändra storlek och byta plats på objekt i en gruppknapp	34
7.3.5	Egenskaper för gruppknappar	35
7.4	Symboliseringsknappar	35
7.4.1	Rita en symboliseringsknapp	35
7.4.2	Egenskaper för symboliseringsknappar	35
7.4.3	Ändra symboliseringssymbol	35
7.5	Ordprediktionsknappar	36
7.5.1	Rita en ordprediktionsknapp	36
7.5.2	Egenskaper för ordprediktionsknappar	36
7.6	Målnappar	36
7.6.1	Rita en målnapp	36
7.6.2	Egenskaper för målnappar	36
7.7	Friformsknappar.....	37
7.7.1	Rita en friformsknapp	37
7.7.2	Egenskaper för friformsknappar	37
7.8	Hotspots.....	37
7.8.1	Rita rektangulär hotspot	37
7.8.2	Rita friforms-hotspot.....	37
7.8.3	Egenskaper för hotspot	37
7.9	Knappformer.....	37
7.9.1	Verktuget Former	37
7.9.2	Ställa in form — Knappegenskaper	38
8	Symboler.....	39
8.1	Söka efter symboler	39
8.1.1	Sökinställningar för symbol	39
8.2	Symbolegenskaper	40
8.3	Ställ in knapptextspråk för symbol.	40
8.4	Redigera symboler	40
9	Knapptexter	43
9.1	Rita en knapptext	43
9.2	Knapptextegenskaper	43
10	Linjer	44
10.1	Egenskaper för linje.....	44
11	Avancerade objekt.....	45
11.1	Meddelandefönster	45
11.1.1	Rita ett meddelandefönster.....	45
11.1.2	Egenskaper för meddelandefönstret.....	45
11.2	Videor	46
11.2.1	Skapa ett video-objekt.....	46
11.2.2	Videoegenskaper	46
11.3	Grupprutor.....	46
11.3.1	Egenskaper för grupprutor	46
11.4	Kryssrutor och alternativknappar	47
11.4.1	Egenskaper för kryssrutor och alternativknappar	47
11.5	Textrutor.....	47
11.5.1	Egenskaper för textrutor	47

11.6	Objekt för flickkontroll	47
11.6.1	Egenskaper för flickkontroll	47
11.7	Skanningsordning	48
12	Skapa PDF (skriv ut).....	49
13	RTF-redigerare	50
14	Åtgärder	51
14.1	Lägga till åtgärd till ett objekt	51
14.2	Åtgärdsredigerare	51
14.3	Åtgärds kategorier.....	53
14.4	Söka efter åtgärder	54
15	Aktivitetsegenskaper	55
16	Användarinställningar	56
17	Manövermetoder	58
17.1	Pekstyrning	58
17.2	Peka och håll	58
17.3	Peka och släpp	58
17.4	Skanning	58
17.5	Paus med mus.....	59
17.6	Ögonstyrning	59
Bilaga A	Åtgärder	61
Bilaga B	Vanliga ord	63

1 Introduktion

Välkommen till Boardmaker 7 Editor, Boardmakerfamiljens framtid! Utrusad med en omfattande samling kraftfulla mallar, ett effektivt nytt användargränssnitt, integrering med myBoardmaker.com och en mängd tidsbesparande verktyg ger Boardmaker 7 Editor dig allt du behöver för att snabbt tillgodose din elevs behov.

- **Lätt att lära sig och använda** - Boardmaker 7 Editor har ett intuitivt nytt gränssnitt och enkel sidhantering.
- **Skapa snabbt engagerande aktiviteter** - välj mellan hundratals kraftfulla och lättanvända startmallar för att snabbt skapa lösningar för dina elever.
- **En gammal favorit på ett nytt sätt** - importera dina tavlor från Boardmaker Version 5 och 6 och använd Boardmaker 7 Editor för att redigera, skriva ut och dela dem.
- **Sömlös integrering med myBoardmaker.com** - ladda ned dina onlinefiler och redigera dem i Boardmaker 7 Editor.

2 Komma igång

2.1 Logga in

Om du har en prenumeration, välj **Logga in** och ange din e-postadress och ditt lösenord.

Om du har köpt en livstidslicens, välj **Infoga licensnyckel** för att ange din licensinformation.

Välj **Gratis provversion** för att prova innan du köper!



Användare i vissa distrikt kanske inte uppmanas att ange licensinformation.

2.2 Kontrollpanelen

Kontrollpanelen är navet för att komma åt och skapa aktiviteter. Där får du åtkomst till aktiviteter som sparats på din dator och on myBoardmaker.com, samt knappar för de vanligaste Boardmaker 7 Editor-åtgärderna:

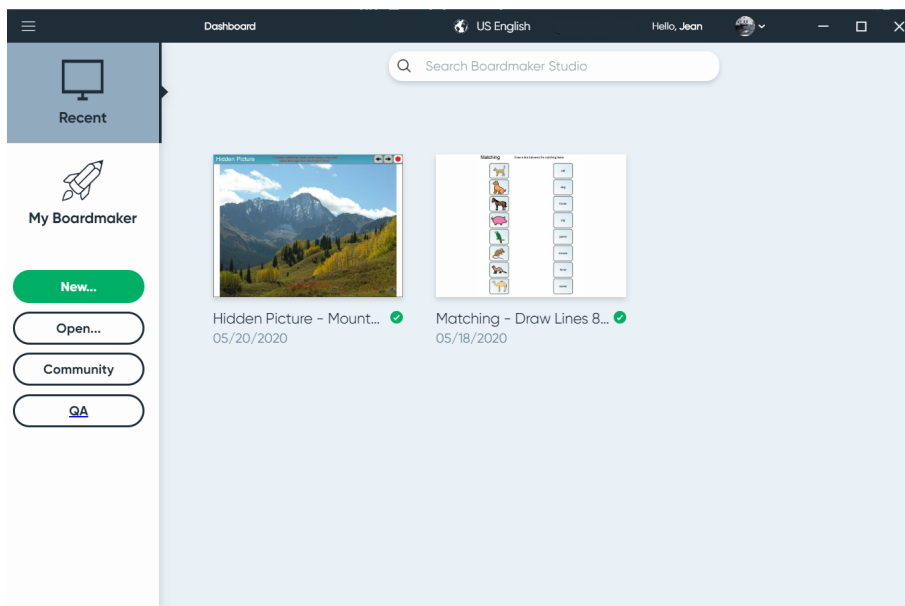
- **Ny...** — skapa en ny tom aktivitet eller en ny mallbaserad aktivitet.
- **Öppna ...** — öppna en befintlig aktivitet som sparats på din dator.
- **Community** — öppnar myBoardmaker.com i din webbläsare där du kan hitta aktiviteter som andra community-medlemmar har delat.



Du måste vara inloggad med ditt myBoardmaker.com-konto för att komma åt Community. Du kan registrera ett konto gratis.

2.2.1 Kontrollpanel — senaste

De aktiviteter som öppnades senast visas i vyn Senaste på kontrollpanelen. Placera markören över en aktivitet för att komma åt funktionerna Redigera och Spela.

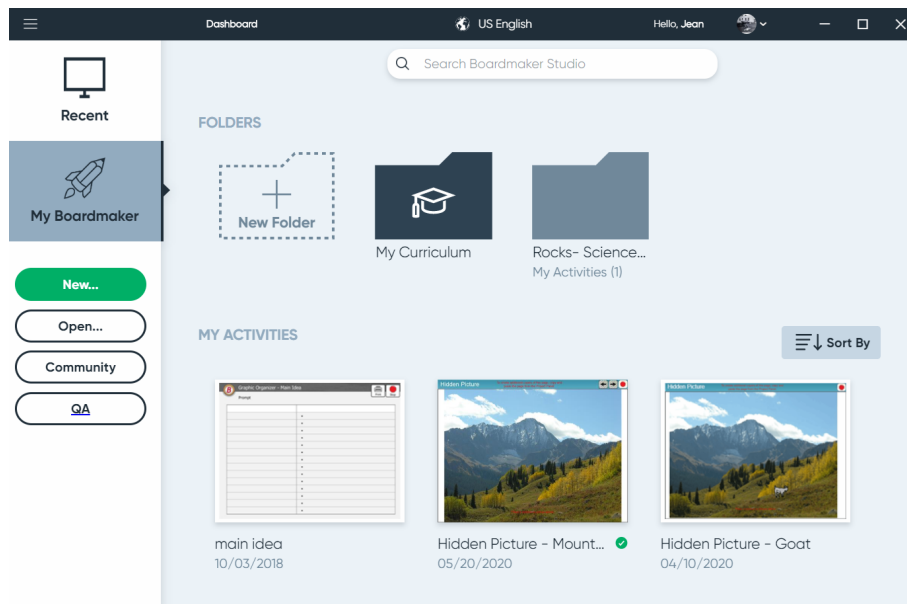


Figur 2.1 Kontrollpanel — senaste

2.2.2 Kontrollpanel — My Boardmaker

My Boardmaker visar dig aktiviteter som lagras på myBoardmaker.com och/eller din dator. Logga in med den e-postadress och det lösenord som är kopplat till ditt myBoardmaker.com-konto för att komma åt dina onlineaktiviteter. Om du inte har något myBoardmaker.com-konto, välj **Skapa konto** för att skapa ett gratis.

i Tobii Dynavox har sammankopplat kontoåtkomst till våra webbplatser och våra appar, inklusive GoBoardmaker.com, myTobiiDynavox.com, efunding.TobiiDynavox.com, myMessageBanking.com, Boardmaker 7 Student Center, Snap + Core First, Compass, Snap Scene och ALL. Om du har ett befintligt konto på någon av dessa Tobii Dynavox-webbplatser eller appar kan du använda samma e-postadress och lösenord till myBoardmaker.com.



Figur 2.2 Kontrollpanel — My Boardmaker

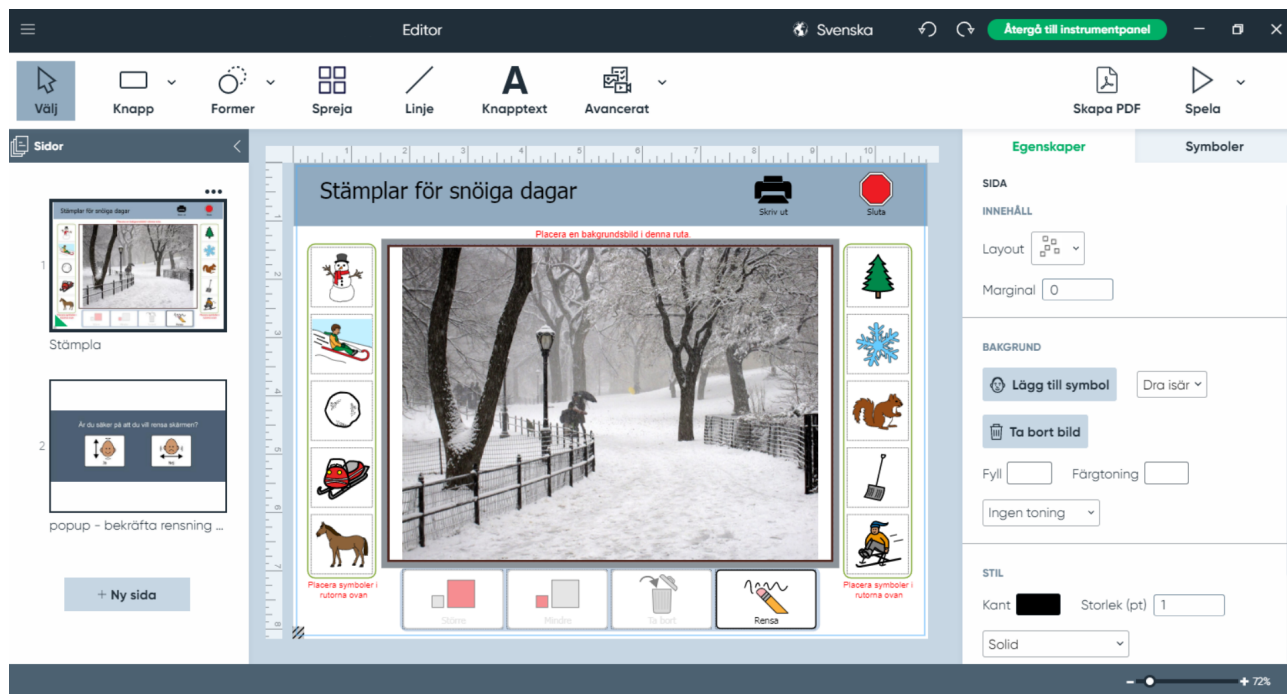
Aktiviteterna i avsnittet *My Boardmaker* på kontrollpanelen är filer som finns tillgängliga på ditt myBoardmaker.com-konto.

- Mapper som finns på myBoardmaker.com visas också på Kontrollpanel — My Boardmaker. Välj en mapp för att se aktiviteterna i den.
- Aktiviteter med ikonen  är tillgängliga både på myBoardmaker.com och din dator. Dessa aktiviteter är klara att utföras eller redigera när som helst i Boardmaker 7 Editor, även när du är offline. De ändringar som görs av dessa filer i Boardmaker 7 Editor synkroniseras med filen på myBoardmaker.com nästa gång du har en internetanslutning.
- Aktiviteter som saknar ikonen  finns endast på myBoardmaker.com, så du kan inte arbeta med dem i Boardmaker 7 Editor eller komma åt dem när du är offline. För att göra dessa aktiviteter tillgängliga att redigera eller utföra i Boardmaker 7 Editor, placera markören över aktiviteten och välj **Ladda ned**. Efter en kort konverteringsprocess blir aktiviteten tillgänglig att redigera eller utföra.



i Du måste vara ansluten till internet och vara inloggad på ditt myBoardmaker.com-konto.

2.3 Editor



Editor är den arbetsyta där du redigerar, förhandsgranskar och utför dina aktiviteter.

2.4 Utföra aktiviteter

Lägena Förhandsgranska och Spela i Boardmaker 7 Editor är skapade så att du kan testa den aktivitet du har redigerat eller för att tillhandahålla gruppinstruktioner när du är ansluten till en interaktiv whiteboard.

Elever måste utföra aktiviteterna i apparna Boardmaker 7 Student Center eller Snap Core First.

 Administration av elever och tilldelning av aktiviteter i appen Boardmaker 7 Student Center kräver en prenumeration.

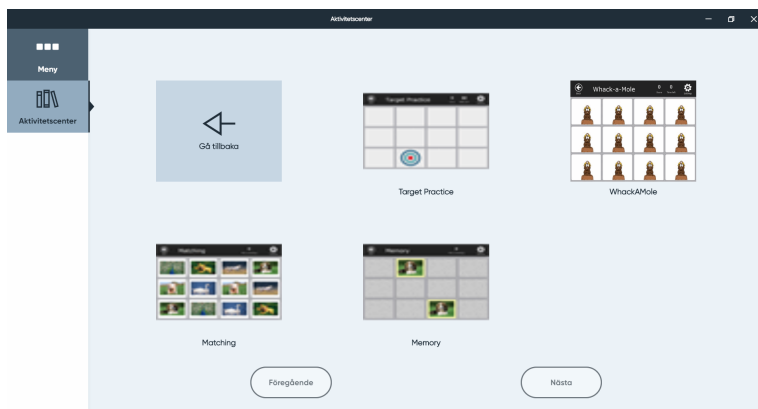
2.4.1 Boardmaker 7 Student Center

Appen Boardmaker 7 Student Center är utformad för att göra det enkelt för lärare att tilldela och spåra elevernas aktiviteter via webben. Elever får individuell åtkomst till sina tilldelade aktiviteter och kan använda vilken enhet som helst där appen Boardmaker 7 Student Center är installerad.

För detaljerad information, se användarmanualen för Boardmaker 7 Student Center.

- Tillgänglighet — anpassa elevens inställningar för manövermetod en gång så finns den där varje gång eleven loggar in på appen.
- Spåra — lärare kan spåra elevens framsteg med hjälp av prestationsaktiverade aktiviteter.
- Verktyg för lärare — tilldela aktiviteter, skapa rapporter och annat via myBoardmaker.com

- Gratis att använda — appen Boardmaker 7 Student Center är gratis att installera och använda på ett obegränsat antal enheter!



Figur 2.3 Boardmaker 7 Student Center

2.4.2 Boardmaker-aktiviteter i Snap Core First



Vi rekommenderar starkt att alla elever utför Boardmaker-aktiviteter i Boardmaker 7 Student Center. Boardmaker 7 Student Center har många fördelar, bl.a. listor över tilldelade aktiviteter, prestationsspårning och överlägsen aktivitetskvalitet.

Elever kan utföra Boardmaker-aktiviteter i Snap Core First. Snap Core First hämtar Boardmaker-aktiviteter från mappen Snap Activities på elevens eget Tobii Dynavox-konto. Om du är lärare och vill tilldela aktiviteter via Snap Core First kan du dela aktiviteterna till elevens Tobii Dynavox-konto eller till en grupp de har åtkomst till och sedan låta elevens förälder eller assistent flytta aktiviteterna till rätt mapp.

Se [Användarmanualen för Snap Core First](#) för information och instruktioner om hur man utför Boardmaker-aktiviteter i Snap Core First.



Spårning av prestationsaktiverade aktiviteter är inte tillgänglig i Snap Core First.

Vissa Boardmaker-åtgärder fungerar inte i Snap Core First:

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

InsertSpeechEffect

IsPartOfSpeech

IsWordInDictionary

LoadText

LoadTextAndSymbolate

LoadTextFromFile

LoadWordList

NewPageFromTemplate

NewSpeechStyle

PerfEvent

SpellMode

SymbolateText

SymbolateWhat

SymbolateWords

SymbolsForWord

SymbolsFromTag

TransformWord

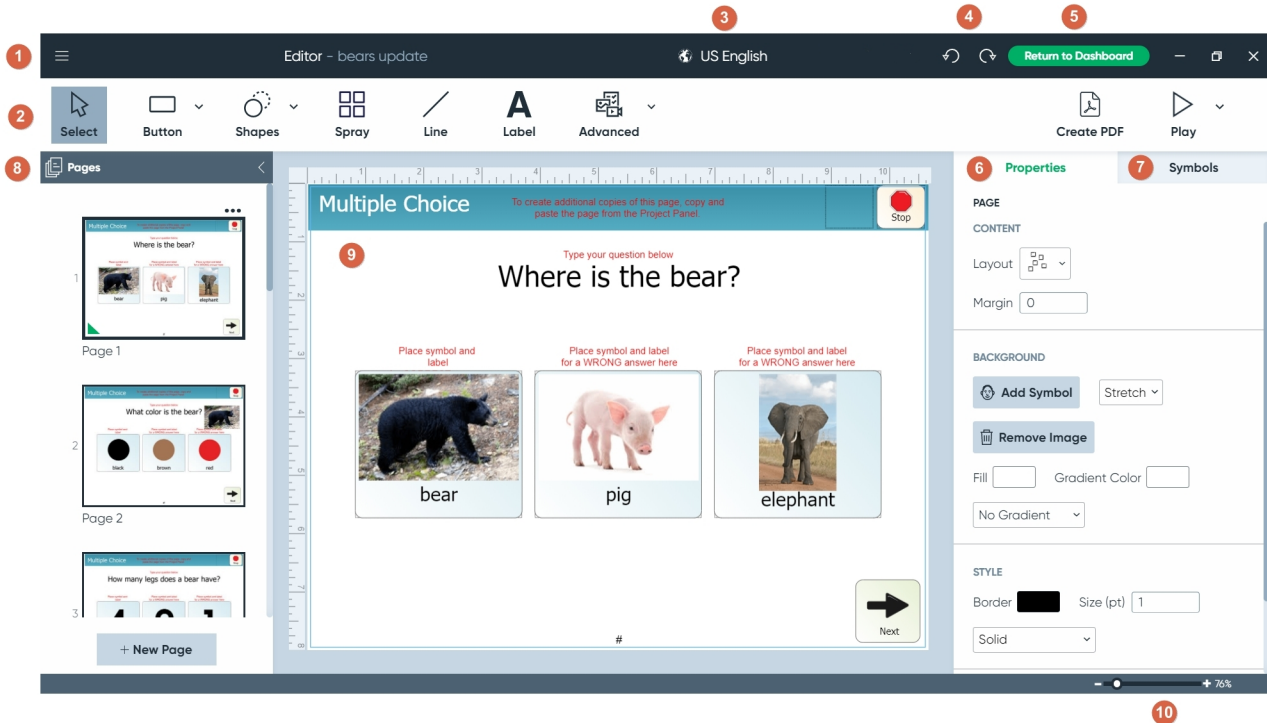
Voice

WordsFromTag

WriteTextToFile

3 Viktiga verktyg och begrepp

3.1 Editor



Namn	Beskrivning
1 Filmeny	Spara, Öppna, Importera, Användarinställningar, Aktivetsinställningar, Aktivitetsegenskaper, Hjälp, m.m.
2 Verktygsfält	Innehåller verktyg för att redigera och rita, samt Skapa PDF och Spela.
3 Språk	Ange programspråk.
4 Ångra och Gör om	Ångra och gör om senast gjorda ändring i aktiviteten.
5 Återgå till kontrollpanel	Stäng den aktuella aktiviteten och återgå till kontrollpanelen.
6 Egenskapspanel	Visa och redigera det valda objektets egenskaper.
7 Symbolpanel	Sök efter symboler, bilder på webben eller bilder uppladdade till din mapp Mina media på myBoardmaker.com för att lägga till dem i aktiviteten.
8 Sidpanel	Visar sidorna i den aktuella aktiviteten.
9 Redigeringsarbetsyta	Den plats där du kan skapa och redigera dina sidor.
10 Zoom-kontroller	Anpassa vyn för arbetsytan.

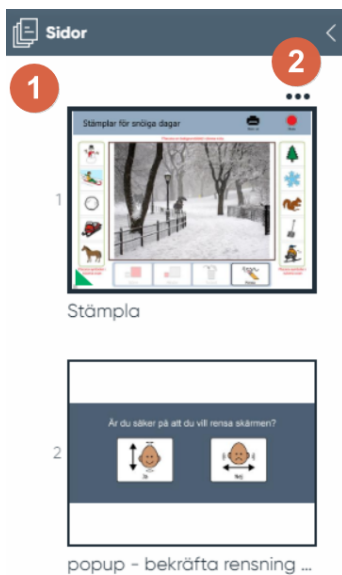
3.2 Verktögsfält



Namn	Beskrivning
1  Välj/Snabbval	Välj objekt på sidan eller välj själva sidan.
2  Knapp	Skapa en knapp. Tillgängliga knapp typer: Standard, Grupp, Ordprediktion, Placering, Symbolstöd, Hotspot, Friformsknapp, Friforms-hotspot
3  Former	Skapa knappar i olika former.
4  Spreja	Spreja ut kopior av ett valt objekt i ett rutnät.
5  Linje	Rita en horisontell, vertikal eller diagonal linje.
6  Knapptext	Skapa en ny knapptext.
7  Avancerat	Välj något av följande objekt: Meddelandefönster, Video, Gruppruta, Kryssruta, Alternativknapp, Textruta, Flikkontroll, Skanna.
8  Skapa PDF	Skapa en PDF av din aktivitet. Denna PDF kan sedan skrivas ut.
9  Spela	Gå till uppspelningsläge för att utföra din aktivitet från början eller Förhandsvisa sida för att enbart spela upp aktuell sida.

3.3 Sidpanel

Sidpanelen visar sidorna i den aktuella aktiviteten. (Se avsnitt 3.8 *Organisera aktiviteter*, sida 23)



	Namn	Beskrivning
1	Sidor	Väljer en sida att visa på arbetsytan.
2	Sidalternativ	Välj  för att duplicera sidan, ta bort den eller redigera de delade variablerna.
3	Ny sida	Lägg till en ny sida i din aktivitet. Du kan skapa en tom sida, kopiera en sida från en annan aktivitet eller kopiera en sida från en mall.



Klicka på vänster pil  för att minimera sidpanelen. Detta ger dig en större vy av den sida som visas på arbetsytan. Maximera sidpanelen genom att klicka på höger pil .

3.4 Aktivitetsinställningar

Vissa (interaktiva) aktiviteter på skärmen har aktivitetsinställningar som styr hur aktiviteten fungerar. I många fall kommer du att anpassa och lägga till innehåll i en aktivitet via Aktivitetsinställningar istället för att redigera sidan. Om du har skapat en skärmaktivitet från en mall, se till att kontrollera Aktiveringsinställningar innan du börjar redigera sidorna.



Aktiviteter som använder Aktivitetsinställningar till huvudfunktioner kommer automatiskt att öppna dialogrutan Aktivitetsinställningar när aktiviteten öppnas i redigeraren.

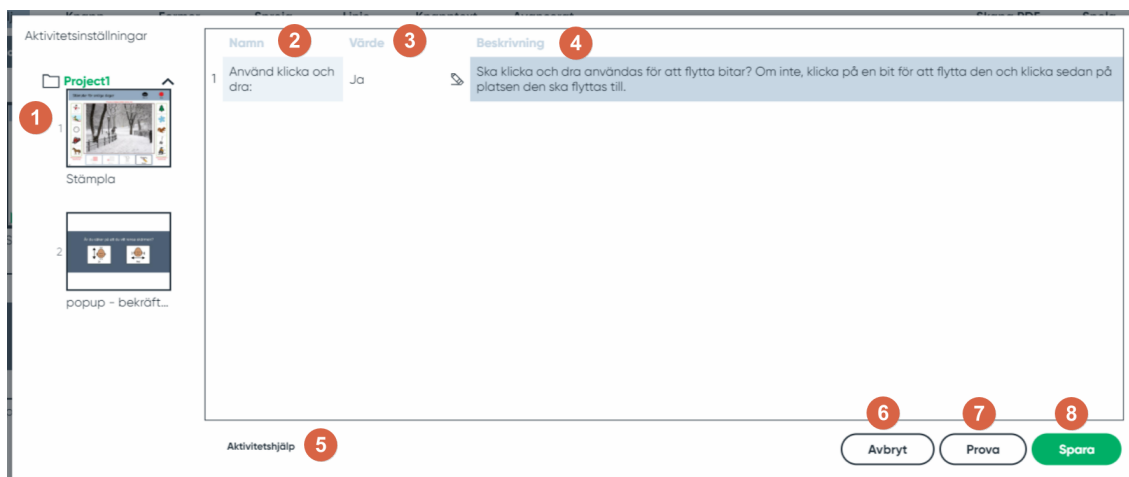
1. Välj **Filmeny > Aktivitetsinställningar** för att öppna dialogrutan *Aktivitetsinställningar*.
2. Välj kolumnen Värde för varje inställning och ange ett värde.



Varje sida och aktivitetsnivå kan ha olika inställningar. Klicka på varje sida i aktivitetspanelen för att visa dess inställningar (om några finns).

3. Testa dina inställningar i förhandsvisa-läget genom att välja **Prova**.

4. Välj **Spara** för att spara ändringarna och återgå till Editor.



	Namn	Beskrivning
1	Aktivitetspanel	Visar aktiviteter och sidor. Klicka på aktivitetens namn överst i aktivitetspanelen för att visa inställningar för aktivitetsnivå. Välj en sida för att visa dess inställningar.
2	Kolumnen Namn	Visar namnet på varje aktivitetsinställning.
3	Kolumnen Värde	Visar det aktuella värdet för varje aktivitetsinställning.
4	Kolumnen Beskrivning	Visar en beskrivning av varje aktivitetsinställning. Beskrivningen berättar hur inställningen används i aktiviteten så att du kan ställa in den korrekt.
5	Aktivitetshjälp	Välj denna knapp för att visa tips om hur aktiviteten används.
6	Knappen Avbryt	Ignorera ändringarna och återgå till Editor.
7	Knappen Prova	Välj denna knapp för att förhandsgranska aktiviteten i uppspelningsläge för att testa aktivitetsinställningarna. När du har testat färdigt och lämnar uppspelningsläget är dialogrutan Aktivetsinställningar fortfarande öppen ifall du behöver göra några justeringar.
8	Knappen Spara	Välj den här knappen för att spara ändringarna och återgå till Editor.

3.5 Egenskapspanel

De alternativ som finns i rutan *Egenskaper* används för att anpassa skärmobjekt. När ett objekt (eller själva sidan) väljs visar rutan *Egenskaper* de egenskapsalternativ som är tillgängliga för det objektet.



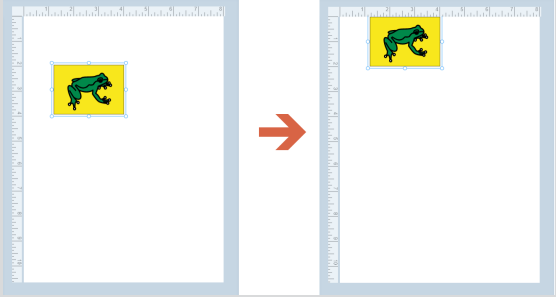
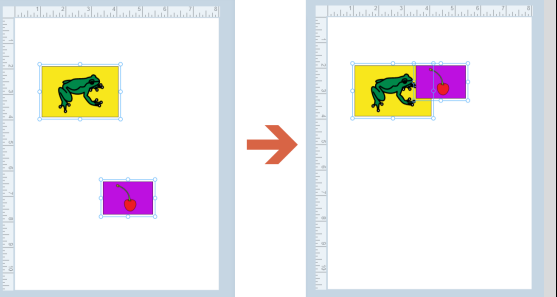
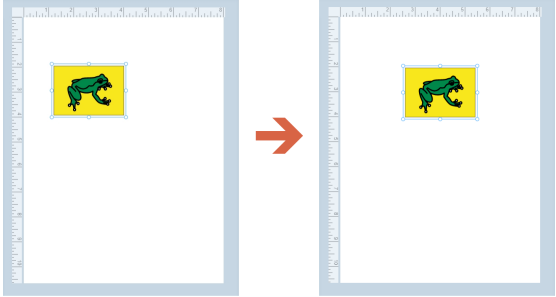
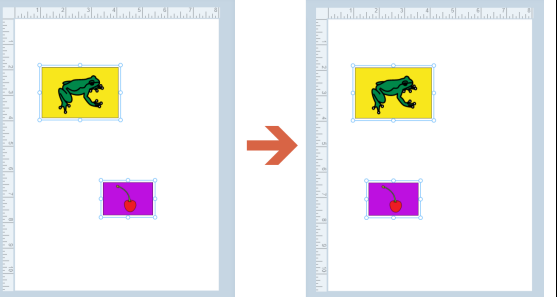
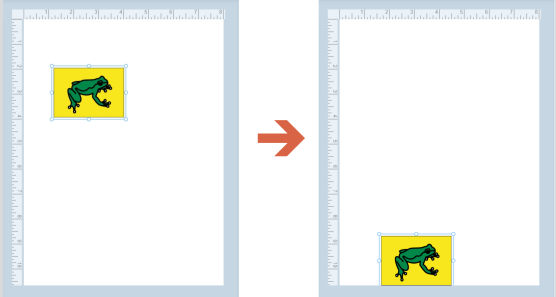
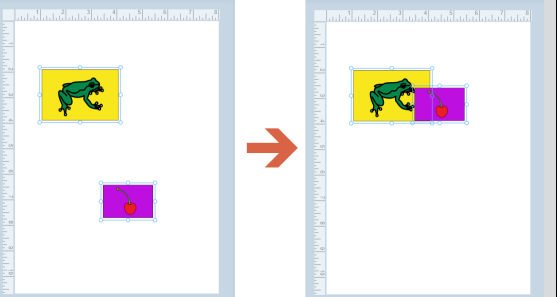
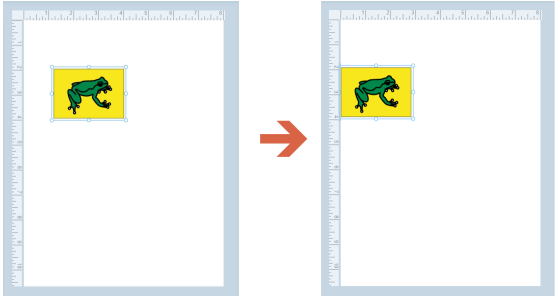
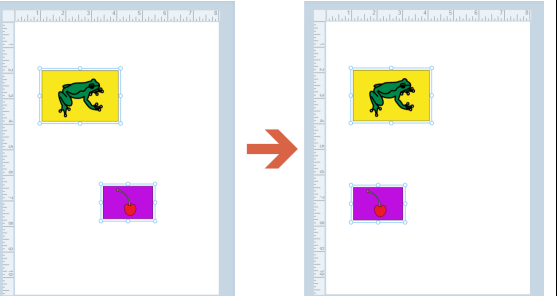
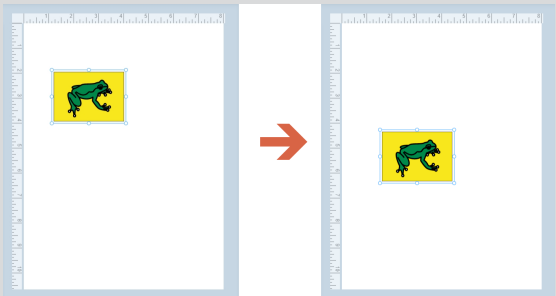
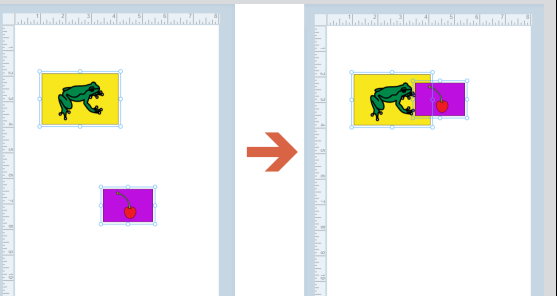
Egenskapspanelens grupperingar kan variera beroende på valt objekt. Vanliga egenskaper som fungerar likadant för flera typer av objekt beskrivs nedan. Egenskaper som är unika för varje objekttyp beskrivs i de olika objektavsnitten.

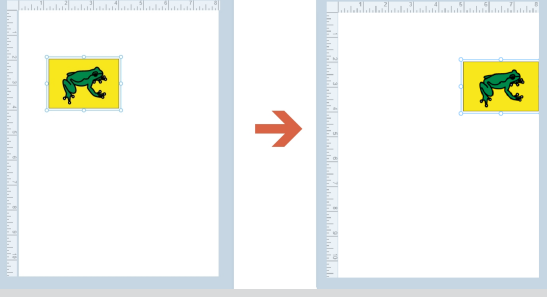
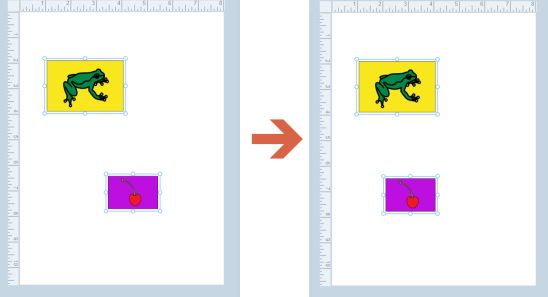
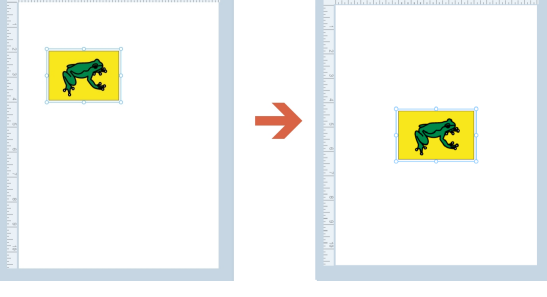
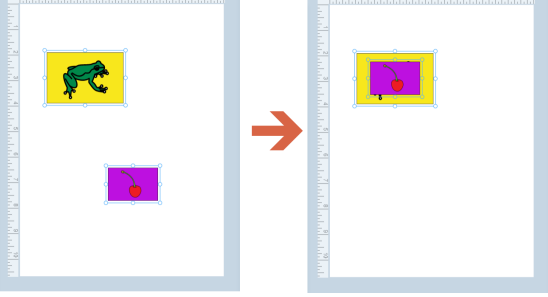
3.5.1 Justering

Justeringsegenskaper riktar in valda objekt i förhållande till sidans dimensioner eller till varandra. Ett enskilt valt objekt anpassas i förhållande till sidans dimensioner. När flera objekt har valts anpassas de i förhållande till det objekt som valdes först.



Figur 3.1 Justeringsverktyg — Överst, Horisontell centrerad, Nederst, Vänster, Vertikal centrerad, Höger, Centrera, Anpassa till rutnät

Verktyg	Ett objekt	Flera objekt — Gul knapp valdes först
 Upptill		
 Horisontellt centrerad		
 Nedtill		
 Vänster		
 Vertikalt centrerad		

Verktyg	Ett objekt	Flera objekt — Gul knapp valdes först
 Höger		
 Centrera		
 Till rutnät*		

* Rutnät för sida måste vara aktiverat. Se avsnitt 16 Användarinställningar

3.5.2 Teckensnitt

De egenskaper som finns i avsnittet Teckensnitt används för att definiera texten på det valda objektet.

- **Teckensnitt** — Välj ett teckensnitt i menyn.
- **Teckenstorlek** — Välj en teckenstorlek.
- **Teckenstil** — Ställ in om texten ska vara fet, kursiv och/eller understruken.
- **Horisontell justering** — Vänsterjustera, centrera eller högerjustera den aktuella texten.
- **Vertikal justering** — Lägg den aktuella texten överst, nederst eller centrera den.
- **Textfärg** — Välj en färg eller ange ett Hex- eller RGBA-värde för den aktuella texten.
- **Markeringsfärg för text** — Välj en färg eller ange ett Hex- eller RGBA-värde för markeringen bakom den aktuella texten.



Figur 3.2 Knapp med svart text och grön markeringsfärg.

3.5.3 Typ

Egenskaper för typ (endast knappar)

- Välj en knapptyp:
 - *Grupp* — Se avsnitt 7.3 Gruppknappar.
 - *Standard* — Se avsnitt 7.2 Standardknappar.
 - *Symbolisera* — Se avsnitt 7.4 Symboliseringsknappar.

- *Ordprediktion* — Se avsnitt 7.5 *Ordprediktionsknappar*.

3.5.4 Innehåll



Egenskaperna i avsnittet Innehåll i egenskapspanelen varierar beroende på aktuella inställningar av layoutegenskaper, om tillgängliga.

Innehållsegenskaper — Layout för standard- och ordprediktionsknappar

- **Layout** — Välj layout för symbol och knapptext: *Knapptext överst, knapptext underst, endast symbol (ingen knapptext), knapptext till vänster, knapptext till höger, endast knapptext (ingen symbol)*.

Innehållsegenskaper — Friformslayout vald

- **Layout** — Friformslayouten använder ingen automatisk formatering. Objekt kan ordnas på valfritt sätt.



Figur 3.3 Friformslayout

- **Marginal** — Hur stort utrymme, i pixlar, som ska lämnas tomt mellan objekt och sidans kant eller mellan objekten på sidan.

Innehållsegenskaper — Automatiskt centrerad layout vald

- **Layout** — Den automatiskt centrerade layouten ordnar automatiskt objekt i rader eller kolumner centrerade på sidan eller mellan objekt på sidan.



Figur 3.4 Automatiskt centrerad layout

- **Rutnätsmarginal** — Utrymmet, i pixlar, mellan objekt.
- **Sortera i** — Välj att sortera objekt i rader (horisontellt) eller kolumner (vertikalt).
- **Dynamiskt infogande** — Dynamiskt infogande förhandsvisar var objektet du drar kommer att hamna på layouten.
 - *Endast design* — Visar dynamiskt infogande i Editor, men inte i förhandsgransknings- eller uppspelningsläge.
 - *Alltid* — Visar dynamiskt infogande i Editor, förhandsgransknings- och uppspelningsläge.
 - *Aldrig* — Visar aldrig dynamiskt infogande.
- **Marginal** — Hur stort utrymme, i pixlar, som ska lämnas tomt mellan objekt och sidans kant eller mellan objekten på sidan.

Innehållsegenskaper för sida — Automatisk rutnätslayout vald

- **Layout** — Den automatiska rutnätslayouten ordnar automatiskt objekt i rader eller kolumner som börjar i övre vänstra hörnet.

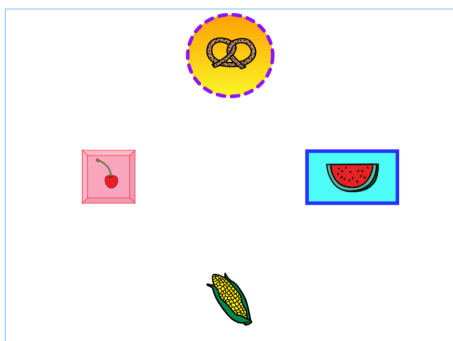


Figur 3.5 Automatisk rutnätslayout

- **Rutnätsmarginal** — Utrymmet, i pixlar, mellan objekt.
- **Arrangera efter** — Välj att arrangera objekt i rader (horisontellt) eller kolumner (vertikalt).
- **Dynamiskt infogande** — Dynamiskt infogande förhandsvisar var objektet du drar kommer att hamna på layouten.
 - *Endast design* — Visar dynamiskt infogande i Editor, men inte i förhandsgransknings- eller uppspelningsläge.
 - *Alltid* — Visar dynamiskt infogande i Editor, förhandsgransknings- och uppspelningsläge.
 - *Aldrig* — Visar aldrig dynamiskt infogande.
- **Marginal** — Hur stort utrymme, i pixlar, som ska lämnas tomt mellan objekt och sidans kant eller i objekt den innehåller.

Innehållsegenskaper — Automatisk cirkulär layout vald

- **Layout** — Den automatiska cirkulära layouten ordnar automatiskt objekt i en cirkel runt sidans mitt eller ett gruppobjekt.

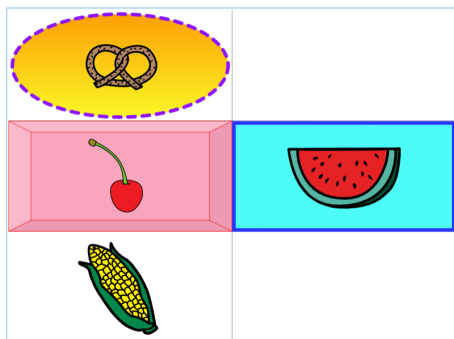


Figur 3.6 Automatisk cirkulär layout

- **Rutnätsmarginal** — Utrymmet, i pixlar, mellan objekt.
- **Arrangera efter** — Välj att arrangera objekt i rader (horisontellt) eller kolumner (vertikalt).
- **Dynamiskt infogande** — Dynamiskt infogande förhandsvisar var objektet du drar kommer att hamna på sidlayouten.
 - *Endast design* — Visar dynamiskt infogande i Editor, men inte i förhandsgransknings- eller uppspelningsläge.
 - *Alltid* — Visar dynamiskt infogande i Editor, förhandsgransknings- och uppspelningsläge.
 - *Aldrig* — Visar aldrig dynamiskt infogande.
- **Marginal** — Hur stort utrymme, i pixlar, som ska lämnas tomt mellan objekt och sidans kant eller mellan objekten på sidan.

Innehållsegenskaper — Rutnätslayout vald

- **Layout** — I rutnätslayouten kan du skapa ett anpassat rutnät med ett specificerat antal kolumner och rader. Objekt kan placeras i valfri ruta i rutnätet.



Figur 3.7 Rutnätslayout

- **Rutnätsmarginal** — Utrymmet, i pixlar, mellan objekt.
- **Rutnätskolumner** — Antal kolumner i rutnätet.
- **Rutnätsrader** — Antal rader i rutnätet.
- **Typ av infogande** — Välj hur objekt i rutnätet svarar när ett nytt objekt läggs till.
 - *Flytta åt höger* — När ett objekt placeras i en cell som redan innehåller ett objekt flyttas det första objektet en cell åt höger. Flyttsekvensen fortsätter vänster till höger och uppifrån och ner.
 - *Flytta ner* — När ett objekt placeras i en cell som redan innehåller ett objekt flyttas det första objektet en cell ner. Flyttsekvensen fortsätter uppifrån och ner och vänster till höger.
 - *Byt ut* — När ett objekt placeras i en cell som redan innehåller ett objekt byts det första objektet ut.
 - *Endast tomma* — Ett objekt kan endast placeras i en tom cell.
 - *Byt plats* — När ett objekt placeras i en cell som redan innehåller ett objekt byter det nya objektet plats med det första objektet och påverkar inte de övriga objekten i rutnätet.
- **Placerings-typ** — Välj hur ett objekt visas när det placeras i rutnätet.
 - *Centrera* — Centrera objektet i cellen utan att ändra objektets storlek.
 - *Fyll* — Ändra objektets storlek så att det fyller cellen.
- **Synliga linjer** — Välj när linjerna i rutnätet ska vara synliga.
 - *Endast design* — Visar rutnätslinjer i Editor, men inte i förhandsgransknings- eller uppspelningsläge.
 - *Alltid* — Visar rutnätslinjer i Editor, förhandsgransknings- och uppspelningsläge.
 - *Aldrig* — Visar aldrig rutnätslinjer.
- **Marginal** — Hur stort utrymme, i pixlar, som ska lämnas tomt mellan sidobjekt och sidans kant eller mellan objekten på sidan.

3.5.5 Bakgrund

Bakgrundsegenskaper

- **Lägg till symbol** — Välj en symbol eller bild att visa som bakgrund.
- **Layout för bakgrundssymbol** — Välj hur symbolen visas i bakgrunden.
 - *Aktuell* — Visa symbolen i dess ursprungliga storlek.
 - *Sträck ut* — Sträck ut symbolen så att den passar sidans eller objektets dimensioner.
 - *Kakla* — Upprepa symbolen likt kakel så att den fyller sidan eller objektet.
- **Ta bort bild** — Ta bort symbolen eller bilden från bakgrunden.
- **Fyll** — Välj bakgrundsfärg.
- **Färgtoning** — Välj en färg för färgtoning av bakgrunden.
- **Färgtoningsstil** — Välj en färgtoningsstil för bakgrunden.

3.5.6 Stil

- **Ramfärg** — Välj en färg eller ange ett Hex- eller RGBA-värde för ramen.
- **Ramstorlek** — Ange ett numeriskt punktvärde för ramens storlek.
- **Ramstil** — Välj en ramstil.

Tabell 3.1 Ramstilar

	Solid		Cirkel punkt
	Fyrkant punkt		Cirkel streck
	Fyrkant streck		Cirkel streck punkt
	Fyrkant streck punkt		Cirkel

3.5.7 Status

- **Inaktiverat** — Ett inaktiverat objekt är synligt med går inte att välja i förhandsgransknings- och uppspelningsläge. Det är visuellt identifierbart men gråtonat.
- **Dolt** — Ett dolt objekt är inte synligt och går inte att välja i förhandsgransknings- och uppspelningsläge.
- **Valbart** — När ett objekt är markerat som "Inte valbart" visas det som vanligt men kan inte väljas i förhandsgransknings- och uppspelningsläge.
- **Låst** — Ett låst objekt kan inte väljas med vänsterklick i Editor. Detta förhindrar att knappen flyttas eller på annat sätt redigeras oavsiktligt. För att låsa upp och redigera ett låst objekt, högerklicka på knappen i Editor och välj Lås upp i menyn.



Det låsta objektet följer inte layoutreglerna från dess överordnade objekt. Om den låsta knappen exempelvis finns i en grupp med en annan layout än friform kommer den låsta knappen att förbli i samma läge när nya objekt läggs till gruppknappen.

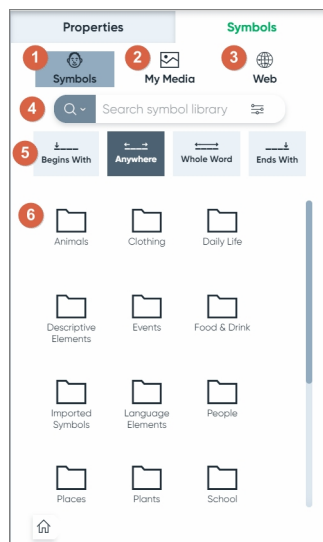
3.5.8 Avancerat

- **Objektets namn** — Objektets namn är en unik egenskap som identifierar objektet i programmeringssyfte. Mjukvaran namnger automatiskt varje objekt, men du kan ändra namnet till något som är lättare för dig att identifiera.
- **Flyttningstyp** — Använd menyn Flyttningstyp för att välja om knappen ska kunna flyttas till en ny plats i förhandsgransknings- och uppspelningsläge:
 - *Ingen* — Objektet kan inte flyttas.
 - *Flytta* — Objektet kan flyttas.
 - *Kopiera* — Objektet skapar en kopia av sig själv som kan flyttas till en ny plats.
- **Är mål** — När detta är aktiverat är det aktuella objektet utsett att vara ett mål som accepterar andra sidobjekt som dras eller kopieras till det i förhandsgransknings- och uppspelningsläge. När detta är inaktiverat kommer de objekt som dras eller kopieras till det i förhandsgransknings- och uppspelningsläge att hoppa tillbaka till sin ursprungliga plats.
- **Målskanning** — När andra manövermetoder än pekstyrning används kan du ställa in hur skanningsmarkeringar agerar.
 - *Skanna* — Markerar hela gruppknappen som ett enskilt mål. De objekt som går att dra till målknappen placeras på nästa tillgängliga plats på det sätt som definierats i layouten för målknapp.

- **Skanna och positionera** — Flytta markeringen i målnappen till en specifik position såsom definierats i layouten för målnapp.
- **Inaktivera** — Skanningsmarkeringen passerar över målnappen.
- **Auditiv feedback** — En auditiv feedback är ett kort meddelande som läses upp för att identifiera ett objekt när markören eller skanningsmarkeringen sveper över objektet. Skriv texten för auditiv feedback för att ange den text som ska läsas upp.
- **Åtgärder** — Välj detta för att öppna åtgärdsredigeraren där du kan visa, lägga till och redigera åtgärder tilldelade till det aktuella objektet. Se avsnitt 14 *Åtgärder*.

3.6 Symbolpanel

Använd symbolpanelen för att hitta och lägga till symboler och bilder i din aktivitet.



	Namn	Beskrivning
1	Sök efter symbol	Skriv i textfältet för att söka efter en symbol. Du kan också söka efter symboler i olika kategori genom att klicka på mapparna.
2	Mina media	Tar dig till de bilder som lagras i Mina media på ditt myBoardmaker.com-konto.  Mina media är inte tillgängliga för gratis communitykonton. En nätverksanslutning krävs för att använda Mina media.
3	Webb	Sök på webben efter bilder som matchar nyckelorden du skrivit i sökfältet.  En nätverksanslutning krävs för att söka på webben.
4	Sökfält	Skriv din fråga i textfältet. Använd (de valfria) knapparna nedan för att ange vilken del av orden som ska matchas (börjar med, var som helst, helt ord, slutar med).  Söktyp för att välja normal, rimmar på, mönster eller låter som.  Filter som ställer anger färg eller svartvitt och för att ändra sökspråk.

	Namn	Beskrivning
5	Sökinställningar för knapptext	Välj var du vill söka i symbolknapptexterna: • Börjar med — Sök endast i första delen av knapptexten. • Var som helst — Sök i vilken del som helst av knapptexten. • Helt ord — Sök efter hela ordet exakt som det skrevs in. • Slutar med — Sök endast i sista delen av knapptexten.
6	Sökresultat	Resultaten av din sökning visas här. Du kan också använda mapparna i den här delen för att söka symboler efter kategori.

3.7 Boardmaker 7 Editor programlägen

Boardmaker 7 Editor-lägen:

- **Kontrollpanel** — bläddra bland dina aktiviteter och mallar.
- **Editor** — redigera aktiviteter genom att lägga till innehåll på sidor.
- **Spela** — visa dina aktiviteter på det sätt eleverna kommer att se dem. Aktiviteten kommer att spelas från första sidan (inte nödvändigtvis från den sida som är öppen i Editor).
- **Förhandsgranska sida** — spela upp den aktuella sidan så att du ser den så som eleven kommer att se den.



I uppspelnings- eller förhandsgranskningsläge kan du trycka på knappen **Stopp** eller <Esc> på tangentbordet för att återgå till Editor.

Boardmaker 7 Editor är gjord för att skapa och redigera aktiviteter. Elever måste utföra de Boardmaker-skärmaktiviteter du har skapat i Boardmaker 7 Student Center.

3.8 Organisera aktiviteter

- **Mappar** används för att organisera dina aktiviteter. Skapa mappar direkt i delen My Boardmaker på kontrollpanelen eller på myBoardmaker.com
- **Aktiviteter** är filer som innehåller sidor som används tillsammans. En aktivitet kan ses som en bok som innehåller sidor.
- **Sidor** är som sidorna i en bok och innehåller det innehåll användaren ska läsa (eller interagera med). Detta innehåll består av objekt såsom knappar, meddelandefönster, symboler osv.

3.8.1 Skapa en mapp och lägg till aktiviteter

1. Gå till delen **My Boardmaker** på kontrollpanelen.
2. Välj **Ny mapp**.
3. Skriv ett namn på din nya mapp.
4. Välj **Skapa**.
5. Klicka och dra aktiviteter till mappen.



När du skapar en ny aktivitet kan du spara den direkt i målmappen.

3.8.2 Byta namn på en aktivitet

1. Gå till delen **My Boardmaker** på kontrollpanelen.
2. Placera markören över den aktivitet du vill byta namn på.
3. Välj ikonen med tre punkter.
4. Tryck på **Byt namn**.
5. Skriv det nya namnet.
6. Tryck på **Byt namn**.

3.8.3 Byta namn på en sida

1. Öppna aktiviteten i Editor.
2. I sidpanelen på vänster sida av skärmen klickar du på sidans namn.
3. Radera det befintliga namnet med hjälp av knapparna på tangentbordet och skriv det nya namnet.
4. Klicka var som helst utanför namntexten för att spara ändringen.

4 Mallar

Mallar tillhandahåller ett ramverk för att skapa egna aktiviteter. Mallar är utformade så att du snabbt och enkelt ska kunna fylla dem med eget innehåll. Vissa mallar har också exempelversioner förifyllda med innehåll som du kan använda på en gång eller redigera för att passa dina behov.

När du skapar en ny aktivitet eller sida baserat på en mall kopieras mallens sidor in i din nya aktivitet/sida och sedan kan du anpassa innehållet precis som du vill.

Mallar är tillgängliga för följande aktivitetstyper:

- **Konst och kreativitet** - Utveckla förmågan att uttrycka dig konstnärligt.
- **Böcker och presentationer** - Utveckla läsförmåga och presentera ny information.
- **Kalendrar** - Granska kommande händelser och utveckla matematiska och tidsbaserade förmågor.
- **Rutiner i klassrummet** - Mallar för daglig närvaro och elevinloggning.
- **Enhetsöverlägg** - Skapa överlägg till en rad olika digitaliserade kommunikationsenheter.
- **Utforska** - Utforska ny information, bilder och symboler med felfria aktiviteter.
- **Flashcards** - Skapa och bemästra ordförråd.
- **Spel** - Stärk koncept och kunskap i kul och engagerande format.
- **Grafisk organisation** - Skapa cykler, översiktslistor, storyboards, träd och nät för att visuellt visa relationer.
- **Märkning** - Märker delar av helheten.
- **Matchning** - Matcha ord med relaterade bilder eller föremål.
- **Matematik** - Bygg matematisk förmåga i områden såsom att räkna, se mönster, pengar och diagram.
- **Frågor och svar** - Förstärk och bedöm kunskap inom ett visst område.
- **Sekvensering** - Sortera föremål i rätt ordning.
- **Sortering** - Sortera föremål i två, tre eller fyra grupper.
- **Visuella scheman** - Introducera och granska dagliga händelser och planerade övergångar.
- **Ordkunskap** - Utveckla kännedom om bokstäver och deras respektive ljud samt förståelse för hur grupper av bokstäver och ljud bildar ord.
- **Skriva** - Utveckla förmåga till nybörjarkomposition och ordföljd.



Många av de interaktiva mallarna på skärmen kan också spåra elevens prestationer och rapportera resultaten, under förutsättning att aktiviteterna utförs av elever som är kopplade till ett myBoardmaker.com

prenumerationskonto. Dessa prestationsaktiverade mallar markeras med ikonen . För att använda funktionen för prestationsspårning måste aktiviteten vara tilldelad till en elev och sedan utföras av eleven.

4.1 Skapa en ny aktivitet

1. Välj **Ny...** i kontrollpanelen. Fönstret *Ny aktivitet* öppnas.
2. Välj mallkategori till vänster på skärmen för att visa tillgängliga mallar för den typen. För Activities-to-Go, välj **Utskrivningsbara** och sedan **Activities to Go**.

Om tillämpligt, välj ett ämne och underämne för att begränsa din sökning.

3. Välj en mall.



Valfritt: Tryck på knappen **Favorit** längst ner på skärmen för att lägga till den valda mallen i kategorin Favoriter. Gå till kategorin **Favoriter** när som helst för att snabbt hitta dina favoritmallar igen.

4. Välj **Skapa** (använd den tomma mallen) eller **Skapa från exempel** (använd den förifyllda mallen) för att skapa din aktivitet. De sidor som är inkluderade i mallen läggs till i aktiviteten och visas i panelen *Sidor*.



Börja anpassa eller lägga till innehåll i din nya mallbaserade aktivitet genom att använda Aktivitetsinställningar och/eller Redigera på plats. Se avsnitten 3.4 *Aktivitetsinställningar* och 7.1 *Lägg till en symbol på en knapp*.

4.2 Skapa en ny sida från en mall

Välj en specifik sida från en mall för att lägga till den i din aktivitet.

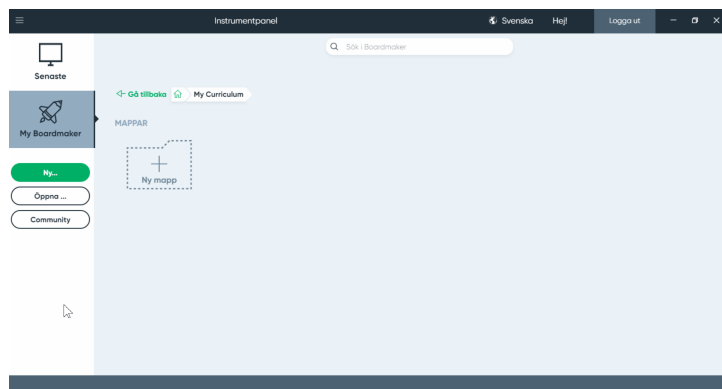
1. Öppna din aktivitet i Editor.
2. I rutan *Sidor* väljer du **+ Ny sida**.
3. I det flytande verktygsfältet väljer du **Ny sida från mall**.
4. Välj en mall från listan över mallar.
5. Välj **Välj**.
6. Välj en sida från en mall för att kopiera den till din aktivitet.
7. Välj **Välj**.

4.3 Min kursplan



Kompleta uppsättningar med kursplaner finns på engelska — USA och engelska — Storbritannien. På andra språk finns endast exempelämnet Växter från Activities-to-Go tillgängligt.

I mappen Min kursplan finns kursplaner utformade av experter: Activities-to-Go och Core First kommunikationsbok. När du lägger till aktiviteter i Min kursplan hämtats aktiviteterna så att de är tillgängliga för redigering, utskrift eller uppspelning i Boardmaker 7 Editor även utan internetanslutning.



Lägga till aktivitet i Min kursplan

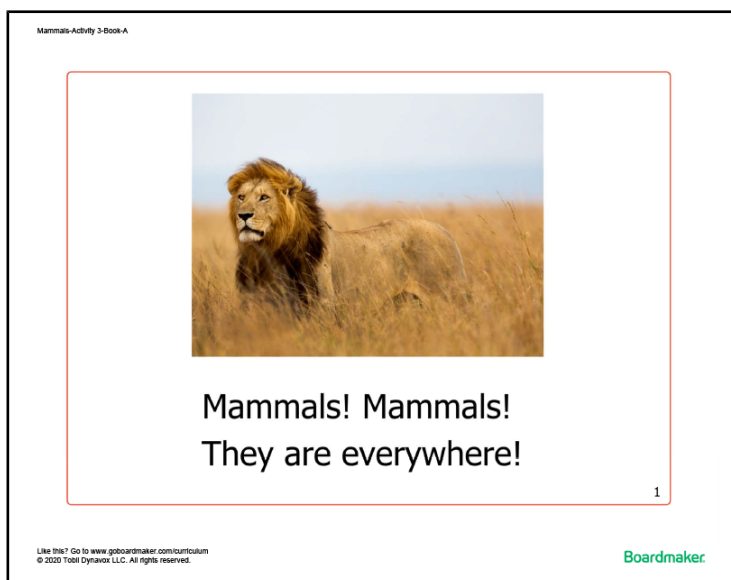
1. Välj **My Boardmaker** i kontrollpanelen.
2. Välj **Min kursplan**.



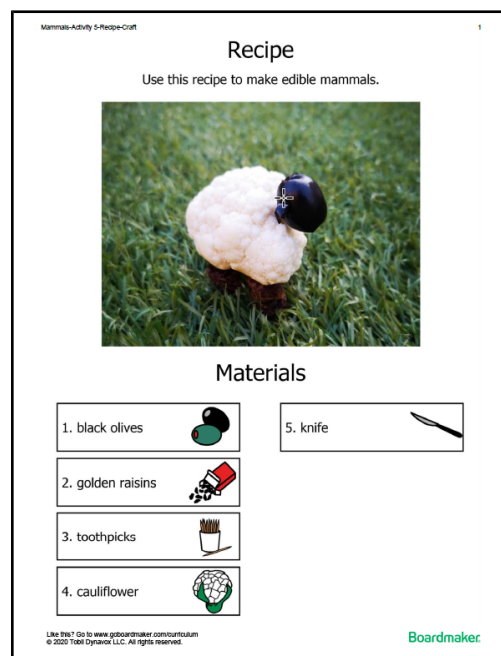
3. Välj **Lägg till kursplan**.
4. Välj en **kursplan**.
5. Bläddra i mapparna tills du hittar aktiviteter som du vill lägga till i Min kursplan.
6. Välj **Lägg till enhet i Min kursplan** för att lägga till alla aktiviteter den aktuella mappen innehåller. I vissa mappar kan du välja en specifik aktivitet och lägga till enbart den.
7. Bläddra till en annan mapp och fortsätt lägga till i Min kursplan eller välj **Stäng** för att avsluta.

4.3.1 Activities-to-Go

Activities-to-Go tillhandahåller ämnesspecifika kursplaner för elever med särskilda behov från förskoleklass till gymnasiet, inklusive elever som behöver AKK. Den inriktar sig på den vanligaste vardagskunskapen, naturkunskap och samhällskunskap med målet att elever ska få ökad kunskap och ordförråd. Med lärarhandledningar och enhetsbaserade aktiviteter kan du tillhandahålla olika instruktioner för ett vanligt ämne tack vare de nivåer vi tillhandahåller. Bäst av allt, Activities-to-Go är utformade för att kunna redigeras så att du enkelt kan anpassa dem med Boardmaker 7 Editor.



Activities-to-Go exempel på boksida

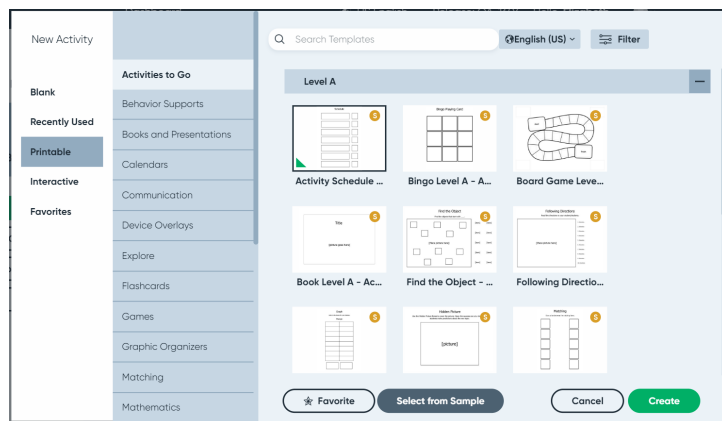


Activities-to-Go exempel på pysselsida

Varje enhet i Activities-to-Go inkluderar följande:

- En lärarhandledning som förklarar den övergripande tanken, identifierar målvokabulär och ger idéer för förbättring av instruktioner och stödkommunikation.
- Engagerande aktiviteter, lämpliga för nivån, att skriva ut såsom spel, kommunikationskort, skrivaktiviteter, frågesport m.m.

Activities-to-Go i mappen Min kursplan är kompletta och klara att använda. Du kan ladda ner och skriva ut dem i befintligt skick eller redigera dem först. Mallar för Activities-to-Go finns i webbläsaren Mallar så att du kan använda dem som modell för att skapa dina egna aktiviteter. Följ bara stegen i avsnittet 4.1 *Skapa en ny aktivitet* för att skapa en ny aktivitet från en Activities-to-Go-mall.



Figur 4.1 Activities-to-Go-mallar

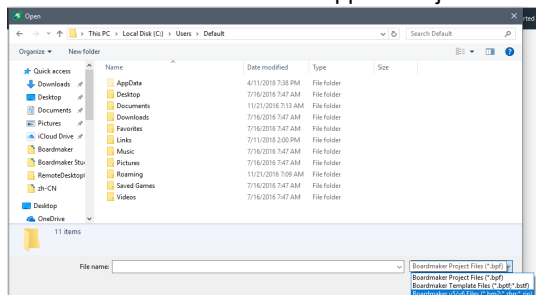
4.3.2 Core First kommunikationsbok

Core First kommunikationsbok är en utskrivningsbar kommunikationsbok med flikar som speglar ordförrådet i appen Snap Core First. Den inkluderar en basordssida, kategorier, snabbord, tangentbord och ämnen. Den finns tillgänglig i rutnätstorlekarna 6x6 och 7x9. Instruktioner om hur boken sätts ihop finns på första sidan i filen.

5 Öppna filer från Boardmaker v5 och v6

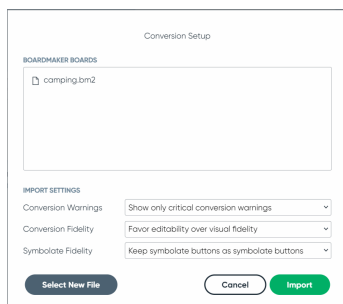
Du kan importera tavlor, paket med tavlor och .zip-filer som skapats i Boardmaker version 5 och senare. När de har importerats är dessa filer färdiga att redigera, skriva ut och spela upp.

1. Tryck på knappen **Öppna...** på kontrollpanelen.
2. I filens webbläsarfönster som öppnas väljer du listrutan för filtyp och väljer den filtyp du söker.



3. Gå till den katalog som innehåller den önskade filen.
4. Välj den .bm2-, .zbp- eller .zip-fil du vill importera.
5. Välj **Öppna**.

Dialogrutan *Konfiguration för konvertering* öppnas.



Välj **Välj ny fil** för att återgå till filmappen och välja en annan fil.

6. Välj (alternativt) inställningarna konverteringsvarningar, konverteringskvalitet och symboliseringskvalitet från listrutorerna.
7. Tryck på **Importera**. Aktiviteten sparas som en ny Boardmaker 7 Editor-aktivitet och öppnas i Editor.



Om du har valt **Visa alla konverteringsvarningar** i dialogrutan Konfiguration för konvertering kommer dialogrutan Konverteringsvarningar att öppnas och ange att filerna har konverterats och visar eventuella avvikelser under konverteringsprocessen. Klicka på **OK** för att stänga dialogrutan Konverteringsvarningar.

Vissa föråldrade åtgärder stöds inte i Boardmaker 7 Editor :

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

6 Rita och sortera sidobjekt

Rita ett objekt:

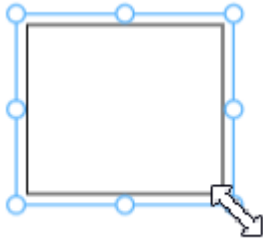
1. Välj verktyg för det objekt du vill rita. Se åtgärden 3.2 *Verktysfält* för att lära dig om objektverktygen i verktygsfältet.
2. Flytta markören till den arbetsyta där du vill placera objektet.
3. Klicka och dra diagonalt. (Håll ner **Shift** när du drar för att rita ett helt fyrkantigt objekt.)



Du kan också lägga till ett objekt på en sida genom att klicka på verktyget och sedan dra till sidan eller genom att välja verktyget och klicka på sidan.

Ändra storlek på objektet:

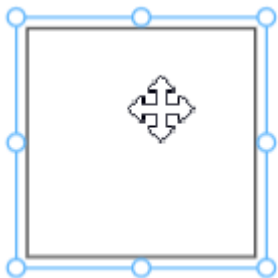
- a. Välj ett objekt.
- b. Flytta markören till en av cirkarna som visas på kanten eller hörnet på objektet (en dubbelpil visas).



- c. Klicka och dra tills objektet har önskad storlek.

Flytta objektet:

- a. Välj ett objekt.
- b. Dra det till valfri plats på arbetsytan.



4. Använd rutan Egenskaper för att anpassa objektets utseende, programmering och beteende. Alternativen i egenskapspanelen varierar beroende på vilken typ av objekt du har ritat. För information om egenskapspanelen, se avsnitt 3.5 *Egenskapspanel*.

6.1 Sidegenskaper

Själva sidan är ett objekt med egna egenskaper. Experimentera med olika layouter, färger och bakgrunder för att skapa aktiviteter som väcker intresse!



För information om sidegenskaper, se avsnitt 3.5 *Egenskapspanel*.

6.2 Skapa ett objektrutnät



Du kan skapa ett rutnät med identiska objekt med verktyget  **Sprid**.

1. Välj verktyget **Sprid** i verktygslisten.
2. Placera markören över det objekt du vill kopiera.
3. Klicka och dra för att skapa ett rutnät med identiska objekt.
4. Släpp markeringen när du har önskat antal objekt.



Om det ursprungliga objektet har tilldelade egenskaper (symbol, stil, åtgärder osv.) kopieras dessa till de andra objekten i rutnätet.

6.3 Ytterligare redigeringsverktyg

Högerklicksmenyn innehåller en mängd verktyg som hjälper dig att finjustera objekten på sidan.



Högerklicksmenyn kan variera beroende på valt objekt.

Innehåll i högerklicksmenyn

- **Verktyg** — Val, spray, skanningsordning och sidvisningsverktyg:
 - *Valverktyg* —
 - *Snabbvalsverktyg* —
 - *Spridrektangelverktyg* — Sprayar kopior av det valda objektet i en rektangulär rutnätslayout.
 - *Spridcirkelverktyg* — Sprayar kopior av det valda objektet i en cirkulär rutnätslayout.
 - *Verktyget Skanningsordning* — Använd verktyget för skanningsordning för att definiera i vilken ordning objekt skannas. Mer information finns i avsnitt 11.7 *Skanningsordning*.
 - *Faktisk storlek* — Ändra zoom för att visa sidan med dess faktiska dimensioner.
 - *Anpassa till skärmen* — Ändra zoom för att få plats med hela sidan i fönstret.
- **Redigera åtgärder** — Redigera åtgärder för det aktuella valda objektet. Mer information finns i avsnitt 14 *Åtgärder*.
- **Välj innehåll** — Välj innehåll för det aktuella valda objektet.
- **Rensa innehåll** — Rensa innehåll från det aktuella valda objektet.
- **Välj överordnad** — Välj överordnat objekt för det aktuella valda objektet.
- **Ångra** — Ångra den senaste redigeringen.
- **Gör om** — Gör om den redigering som ångrats.
- **Ta bort** — Ta bort det valda objektet.
- **Klipp ut** — Ta bort det valda objektet och spara det i urklipp så att det kan klistras in någon annanstans.
- **Kopiera** — Kopiera det valda objektet till urklipp.
- **Klistra in** — Klistra in det utklippta eller kopierade objektet från urklipp.
- **Kopiera stil** — Kopiera form, färg och kantvärden
- **Klistra in stil** — Tillämpa de kopierade stilvärdena på det valda objektet.
- **Flytta längst fram** — Lägg det valda objektet ovanpå överlappande objekt.
- **Flytta längst bak** — Lägg det valda objektet under överlappande objekt.
- **Lås** — Lås det valda objektet för att skydda det mot avsiktlig redigering.
- **Justera** — Läs mer om justering i avsnitt
- **Centrera** — Centrera objektet:
 - *Horisontellt* — Centrera objektet på den horisontella axeln.
 - *Vertikalt* — Centrera objektet på den vertikala axeln.
 - *Båda* — Centrera objektet både på den vertikala och horisontella axeln.
- **Storlek** — Ändra objektets storlek:
 - *Full bredd* — Ändra objektet till maximal möjlig bredd på sidan.
 - *Full höjd* — Ändra objektet till maximal möjlig höjd på sidan.
 - *Full storlek* — Ändra objektet till maximal möjlig bredd och höjd på sidan.
 - *Till rutnät* — Ändra objektets storlek så att det passar i rutnätet.

7 Knappar

Välj pilen intill knappverktyget  för att skapa någon av följande knapptyper:

- **Standardknapp** — dessa är grundläggande byggstenar som kan innehålla en symbol, en knapptext och åtgärder.
- **Gruppknapp** — kan innehålla flera symboler eller andra objekt.
- **Ordprediktionsknapp** — när användaren skriver i meddelandefönstret förutser ordprediktionsknappen användarens ordval.
- **Målnapp** — en gruppknapp som förkonfigurerats som mål för en flyttbar knapp.
- **Symboliseringsknapp** — orden på en symboliseringsknapp symboliseras automatiskt. Text för symboliseringsknappar läggs till i modifieringsläge och är skrivskyddade i uppspelnings- och förhandsgranskningsläge.



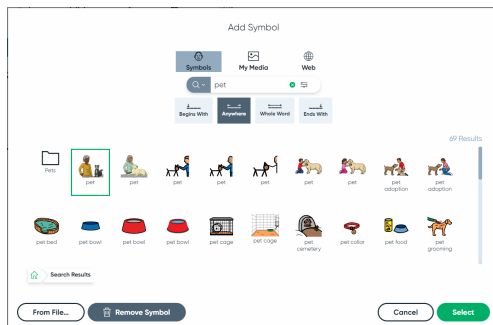
För att redigera symboliserad text i uppspelnings- och förhandsgranskningsläge, använd ett symboliserat meddelandefönster.

- **Hotspot** — en osynlig knapp som vanligtvis placeras över bilder eller vissa områden för att göra dem interaktiva.
- **Friformsknapp** — rita en knapp i valfri form.
- **Friformshotspot** — rita en hotspot i valfri form.

7.1 Lägg till en symbol på en knapp

Skriv bara en knapptext och välj en symbol. Så enkelt är det!

1. Rita en standardknapp eller friformsknapp på arbetsytan.
2. Markera knappen och skriv önskad knapptext. Knapptexten visas på knappen.
3. När du skrivit knapptexten trycker du på **Enter** på tangentbordet. Fönstret *Lägg till symbol* öppnas.



Symboler som matchar den knapptext du skrivit visas.

4. Välj önskad symbol.
5. Välj **Välj**. Symbolen och knapptexten visas på knappen.

7.2 Standardknappar

Standardknappar är de objekt som oftast används i Boardmaker. Varje standardknapp kan ha en smartsym (symbol och knapptext) och dess utseende och funktion kan anpassas på många sätt vis rutan Egenskaper och åtgärder.

7.2.1 Egenskaper för standardknappar

- **Redigera symbol** — Se avsnitt 8.4 *Redigera symboler*.
- **Redigera text** — Se avsnitt 13 *RTF-redigering*.

För information om övriga egenskaper för standardknappar, se avsnitt 3.5 *Egenskapspanel*.

7.3 Gruppknappar

En gruppknapp är en knapp i vilken du kan placera andra objekt. Den fungerar som en behållare för andra objekt. Du kan placera flera symboler (SmartSyms) i en gruppknapp, lägga till en knapptext (eller knappexter) och placera objekten i gruppknappen på det sätt du önskar.



Figur 7.1 Gruppknapp (rutenätslayout) med två knappar, en knapptext och en SmartSym.

När objekt placeras i en gruppknapp behåller de sina ursprungliga egenskaper, så det går att ändra storlek eller byta plats på varje objekt i gruppknappen utan att egenskaperna för dess överordnade knapp (gruppknappen) ändras.

Gruppknappar kan också användas för att skapa skanningsgrupper och kan tilldelas som mål så att objekt kan dras till dem. Se avsnitt 3.5 *Egenskapspanel*

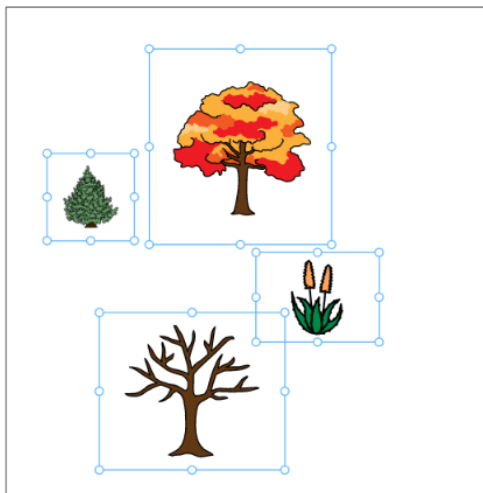
7.3.1 Skapa en ny gruppknapp

1. Välj pilen intill verktyget Knapp i verktygsfältet.
2. Välj  **Grupp**.
3. Rita en gruppknapp var som helst på sidan. Se avsnitt 6 *Rita och sortera sidobjekt*.



Du kan också använda meny Typ i rutan Egenskaper för att ändra en befintlig standard-, symboliserings- eller ordprediktionsknapp till en gruppknapp.

7.3.2 Lägga till symboler på en gruppknapp



Figur 7.2 Gruppknapp - Flera valda symboler

1. Sök efter en symbol. Se avsnitt 8.1 *Söka efter symboler*.
2. Dra en symbol från rutan *Symboler* och släpp den på gruppknappen.
3. Upprepa steg 1 och 2 för att lägga till fler symboler på knappen. (Du kan lägga till hur många symboler du vill.)



När du lägger till en symbol på en knapp som redan innehåller en eller flera symboler kommer du tillfrågas om du vill lägga till eller ersätta de befintliga symbolerna. Välj något av följande:

- **Lägg till** om du vill behålla de befintliga symbolerna och lägga till den nya symbolen.
- **Ersätt** om du vill ersätta en befintlig symbol/alla symboler med den nya symbolen.
- **Avbryt** för att behålla knappen som den är utan att lägga till någon ny symbol.

7.3.3 Lägga till knapptext på en gruppknapp

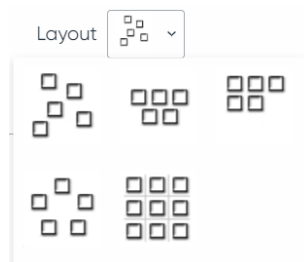
1. Rita en knapptext i gruppknappen. Se avsnitt 6 *Rita och sortera sidobjekt*.
2. Ange och formatera knapptexten. Se avsnitt 9 *Knapptexter*.

7.3.4 Ändra storlek och byta plats på objekt i en gruppknapp

Du kan manuellt flytta och ändra storlek på objekt i en gruppknapp på samma sätt som om de var på en sida. Byt storlek på flera objekt samtidigt genom att hålla in **Ctrl** och klicka på varje objekt för att markera det. När alla önskade objekt är valda ändrar du storlek på en av dem för att ändra storlek på alla markerade.



Standardlayouten (friform) ger dig full kontroll att manuellt ändra storlek och placera objekt i gruppknappen precis som du vill. Använd rullgardinsmenyn *Layout* i gruppknappens egenskaper för att automatiskt organisera innehållet i gruppknappen på olika sätt. Se avsnitt 3.5.4 *Innehåll*.



Figur 7.3 Gruppknappens rullgardinsmeny Layout

7.3.5 Egenskaper för gruppknappar

För information om gruppknappsegenskaper, se avsnitt 3.5 *Egenskapspanel*.

7.4 Symboliseringsknappar

När du skriver i en symboliseringsknapp visas symbolen för det skrivna ordet automatiskt. Texten för symboliseringsknappen ställs in i Editor och går inte att redigera i uppspelningsläge.



Om du vill att den symboliserade texten ska gå att redigera i uppspelningsläge, skapa ett meddelandefönster och aktivera Symboliseringsläge.

7.4.1 Rita en symboliseringsknapp

1. Välj rullgardinsmenyn Knapp i verktygsfältet.
2. Välj **Symbolisera**.
3. Rita en symboliseringsknapp var som helst på sidan.
Se avsnitt 6 *Rita och sortera sidobjekt*.
4. Markera symboliseringsknappen.
5. Använd kontrollerna i rutan **Knappegenskaper** för att anpassa symboliseringsknappen.

7.4.2 Egenskaper för symboliseringsknappar

Innehållsegenskaper

- **Marginal** — Hur stort utrymme, i pixlar, som ska lämnas tomt mellan text/symboler och knappens kant.
- **Symbolisera** — Välj typ av ord att symbolisera.
 - *Alla* — Symbolisera alla ord som har symboler.
 - *Substantiv* — Symbolisera endast substantiv.
 - *Verb* — Symbolisera endast verb.
 - *Adjektiv* — Symbolisera endast adjektiv.
 - *Innehållsord* — Symbolisera endast innehållsord. Innehållsord inkluderar substantiv, verb, adjektiv och vissa vanliga adverb såsom "snabbt" och "långsamt".
 - *Ord som finns i listan* — Ord från den kategori du har valt symboliseras (se egenskapen **Kategori**).
 - *Ord som inte finns i listan* — Symboliserar alla ord som har symboler, utom orden i kategorin (se egenskapen **Kategori**).
 - *Ovanliga ord* — Symbolisera bara ord som inte finns i listan över vanliga ord. Se *Bilaga B Vanliga ord*.
- **Symbolplacering** — Välj var symbolen ska visas i förhållande till ordet den hör ihop med.
- **Symbolhöjd** — Ange ett heltal mellan 10 och 100 för att ställa in symbolens höjd i pixlar.
- **Alla samma bredd** — När detta är aktiverat visas alla symboler med samma bredd så att avståndet mellan orden är enhetligt.
- **Kategori** — Detta alternativ är bara tillgängligt när egenskapen Symbolisera är inställd på *Ord som finns i listan* eller *Ord som inte finns i listan*. Välj knappen Kategori för att manuellt lägga till ord eller ladda upp en kategori från en fil.

För information om justering, typ, bakgrund, stil, läge och avancerade egenskaper för symbolisering, se avsnitt 3.5 *Egenskapspanel*.

7.4.3 Ändra symboliseringssymbol

Boardmaker 7 Editor använder förinställda kopplade ord och symboler. Ibland är den första symbolen som dyker upp inte lämplig i sammanhanget där den ska användas. Du kan ändra symbolen så att den passar för den specifika ord- och symbolkopplingen.

1. Högerklicka på symbolen (inte ordet) du vill ändra. Dialogrutan *Lägg till symbol* öppnas.
2. Välj den symbol du vill använda.
3. Välj **Välj**. Symbolen för ordet byts för detta tillfälle till den symbol du valt.

7.5 Ordprediktionsknappar

Ordprediktion kan vara mycket användbart för användare under skrivprocessen. Boardmaker 7 Editor använder naturlig språkprediktion som undersöker de senaste två orden som skrivits i meddelandefönstret och sedan förutser nästa ord baserat på vilka ord som vanligtvis följer de två ord användaren har skrivit.

När användaren skriver ett meddelande i meddelandefönstret förutser ordprediktionsfunktionen användarens ordval och visar olika alternativ på ordprediktionsknappar. Användaren kan då använda en ordprediktionsknapp och ordet på knappen infogas omedelbart i meddelandefönstret.

Ordprediktionsfunktionen sparar tid och ansträngning eftersom användaren inte behöver skriva alla bokstäver i alla ord i meddelandefönstret.

7.5.1 Rita en ordprediktionsknapp

Oftast används ordprediktionsknappar i en rad med fyra eller fem, placerade direkt ovanför, under eller vid sidan av ett meddelandefönster. Skapa en första ordprediktionsknapp och definiera dess egenskaper. Gör sedan så många kopior av knappen du önskar ha. Kopiorna kommer att ha samma utseende och egenskaper som den första knappen.

1. Välj pilen till höger om verktyget Knapp i verktygsfältet.
2. Välj **Ordprediktion**.
3. Flytta markören till det område under eller intill meddelandefönstret där du vill placera första knappen. (Du behöver inte vara exakt och kan flytta knappen senare.)
4. Håll ner musknappen och dra diagonalt. (Håll ner **Shift** när du drar för att rita en fyrkantig knapp.)
5. Släpp musknappen när Ordprediktion har önskad storlek och form.



När du har skapat den första ordprediktionsknappen och ställt in dess egenskaper använder du Sprid-verktyget för att skapa identiska kopior av knappen.

7.5.2 Egenskaper för ordprediktionsknappar

För information om egenskaper för ordprediktionsknappar, se avsnitt 3.5 *Egenskapspanel*.

7.6 Målnappar

En målnapp är en gruppknapp med den tilldelade egenskapen *Är mål*. Målnappen låter användaren flytta andra objekt på sidan till knappen i förhandsgransknings- och uppspelningsläge. Du kan exempelvis utforma en aktivitet där användaren matchar former och färger genom att dra föremål till en viss form eller färg till en gruppknapp. Sedan kan gruppknappen programmeras med åtgärder såsom att spela upp ett ljud eller läsa en fras när användaren flyttar objektet till knappen (*trumpet* - "Det är en fyrkant. Bra gjort!" eller "Försök igen").

7.6.1 Rita en målnapp

1. Välj rullgardinsmenyn Knapp i verktygsfältet.
2. Välj  **Mål**.
3. Rita en målnapp var som helst på sidan.
Se avsnitt 6 *Rita och sortera sidobjekt*.
4. Använd kontrollerna i rutan **Knappegenskaper** för att anpassa målnappen.

7.6.2 Egenskaper för målnappar

För information om målnappsegenskaper, se avsnitt 3.5 *Egenskapspanel*.

7.7 Friformsknappar

7.7.1 Rita en friformsknapp

1. Välj rullgardinsmenyn Knapp i verktygsfältet.

2. Välj  **Friformsknapp**.

3. Rita önskad form för friformsknappen på sidan:

- Så här ritas du en friformsknapp: Klicka och dra som du vill för att skapa knappens form. Släpp musknappen för att skapa knappen. Knappen sluter automatiskt formen med en rak linje mellan första och sista ritpunkten.
- Så här ritas du en polygonformad knapp: Håll ner **Ctrl** och klicka för att ange knappens hörn. Fortsätt att hålla ned **Ctrl** och klicka igen för att ange resten av polygonens hörn. Släpp **Ctrl** när polygonen har önskad form.
- Rita en friformsknapp med både raka och friformssidor: Håll ner **Ctrl**, klicka och dra för att rita den första raka sidan på polygonen. Fortsätt att hålla ned **Ctrl** och klicka igen för att ange nästa hörn på polygonen (om så önskas). Släpp **Ctrl** och dra runt för att slutföra knappens friformsdel. Släpp musknappen när knappen har önskad form.

7.7.2 Egenskaper för friformsknappar

För information om egenskaper för friformsknappar, se avsnitt 3.5 *Egenskapspanel*.

7.8 Hotspots

Använd verktyget Hotspot i rullgardinsmenyn Knappar för att skapa en rektangulär "hotspot". En hotspot kan tilldelas egenskaper, men är osynlig i förhandsgransknings- och uppspelningsläge. Den har inga kanter, färg, symbol eller andra synliga egenskaper.

Hotspots placeras vanligen över bilder eller scener på en sida. En hotspot kan programmeras så att en åtgärd utförs när den väljs (t.ex. ett ljud spelas, ett meddelande läses upp eller en sida öppnas).

7.8.1 Rita rektangulär hotspot

1. Välj pilen till höger om verktyget Knapp i verktygsfältet och välj sedan **Hotspot**.
2. Klicka och dra diagonalt på arbetsytan. (Håll ner **Shift** när du drar för att rita en fyrkantig hotspot.)
3. Släpp musknappen när din nya hotspot har önskad storlek och form.

7.8.2 Rita friforms-hotspot

1. Välj pilen till höger om verktyget Knapp i verktygsfältet och välj sedan **Friforms-hotspot**.
2. Klicka, håll och dra på arbetsytan för att ge din hotspot önskad form.
3. Släpp musknappen för att automatiskt försluta din hotspot med en rak linje mellan den aktuella musplaceringen och dess startpunkt.

7.8.3 Egenskaper för hotspot

För information om egenskaper för hotspot, se avsnitt 3.5 *Egenskapspanel*.

7.9 Knappformer

Standard-, grupp-, symboliserings- och ordprediktionsknappar kan skapas i flera olika former. Det finns två sätt att skapa olika knappformer: verktyget Former i verktygsfältet och inställningen Form i rutan Knappegenskaper.

7.9.1 Verktyget Former

1. Välj verktyget  Former i verktygsfältet.

2. Välj en form.
3. Rita en knapp var som helst på sidan.
Se avsnitt 6 *Rita och sortera sidobjekt*.
4. Använd kontrollerna i rutan **Knappegenskaper** för att anpassa knappen.



Standardknappstypen är Standard. Du kan ändra knappstypen till grupp, symbolisera eller ordprediktion med menyn Typ i egenskapspanelen.

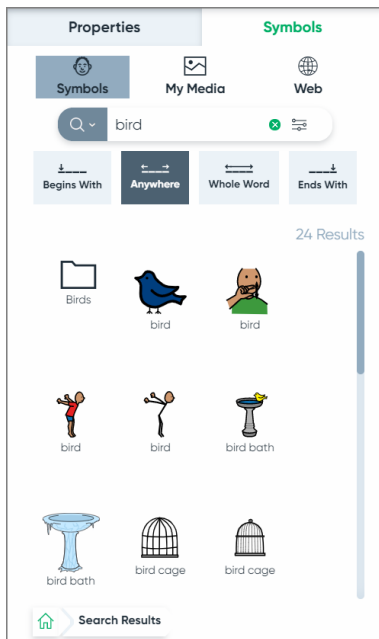
7.9.2 Ställa in form — Knappegenskaper

1. Rita eller välj en standard-, grupp-, symboliserings- eller ordprediktionsknapp.
2. Bläddra ner till avsnittet Stil i rutan Egenskaper.
3. Välj menyn Form och välj en form.

8 Symboler

SmartSyms är symbol-/knapptextpar som fungerar som ett enda objekt. En SmartSym kan placeras direkt på en sida eller användas som bakgrund på sidan. SmartSyms kan också tilldelas åtgärder.

8.1 Söka efter symboler



Figur 8.1 En sökning efter "fågel" visar kategorimappen och enskilda symbolresultat.

Symboler kan du hitta antingen i rutan *Symboler* eller i fönstret *Lägg till symbol*.

Leta i rutan *Symboler*:

1. Välj fliken **Symbol** till höger på skärmen.

Leta i fönstret *Lägg till symbol*.

1. Välj den sida eller det objekt som kan innehålla en symbol (standardknapp, gruppknapp, osv.)
2. Välj **Lägg till symbol** i rutan Egenskaper. Fönstret Lägg till symbol öppnas.



Fönstret Lägg till symbol kan också öppnas genom "redigera på plats" — välj eller skapa en tom knapp, skriv ett ord och tryck sedan på Enter på tangentbordet. Fönstret Lägg till symbol öppnas och visar symboler som är kopplade till den knapptexten.

8.1.1 Sökinställningar för symbol

Söktyp för symbol

1. Välj  **Söktyp** i rutan Symboler.
2. Välj ett alternativ:
 - **Normal** — sök efter exakt det du skrivit in i sökfältet.
 - **Rimmar på** — sök efter ord som rimmar på det du skrivit in i sökfältet.
 - **Mönster** — sök efter KVK-, KKVK- eller KVKK-ord.

- **Låter som** — sök efter ljud. Skriv ett ord (t.ex. spela) och välj sedan vilka ljud i sökfrågan som ska inkluderas i sökningen (t.ex. p, l, a).

Sökfilter för symbol



1. Välj **Filter** i rutan Symboler.
2. Välj menyalternativet **Symbolfärg** för att välja att söka efter färgsymboler eller svartvita symboler.
3. Välj menyn **Sökspråk** för att ange på vilket språk du vill söka symboler.
4. Välj **Tillämpa** för att använda de filter du valt.



Välj **Återställ filter** för att återställa filterinställningarna.

Modifierare för symbolsökning

- **Börjar med** — returnerar enbart resultat som börjar med sökordet. Exempelvis returnerar sökordet "hund" resultat som "hundar" och "hundkorg" men inte "vakthund".
- **Var som helst** — returnerar resultat som innehåller sökordet var som helst i knapptexten. Exempelvis returnerar sökordet "hund" resultat som "hundkorg" och "vakthundar".
- **Helt ord** — returnerar endast exakta matchningar. Exempelvis returnerar sökordet "hund" enbart symboler med den exakta knapptexten "hund", men inte "hundar" eller "hundkorg".
- **Slutar med** — returnerar enbart resultat som slutar med sökordet. Exempelvis returnerar sökordet "hund" resultat som "hund" och "vakthund", men inte "hundkorg".

8.2 Symbolegenskaper

- **Behåll storleksförhållande** — När det är aktiverat behåller symbolen sitt ursprungliga storleksförhållande när storleken ändras.
- **Valtyp** — Välj valbart område för symbolen.
 - *Ingen* — Symbolen går inte att välja i förhandsgransknings- och uppspelningsläge.
 - *Rektangel* — Klicka var som helst inom symbolens rektangulära ram för att välja den i förhandsgransknings- och uppspelningsläge.
 - *Innehåll* — Användaren måste klicka på symbolen eller knapptexten för att välja symbolen i förhandsgransknings- och uppspelningsläge.

För information om fler symbolegenskaper, se avsnitt 3.5 *Egenskapspanel*.

8.3 Ställ in knapptextspråk för symbol.

Välj ett specifikt språk för din symbolsökning och för de knapptexter som visas med symbolerna. Du kan använda olika språk för symbol och knapptext.



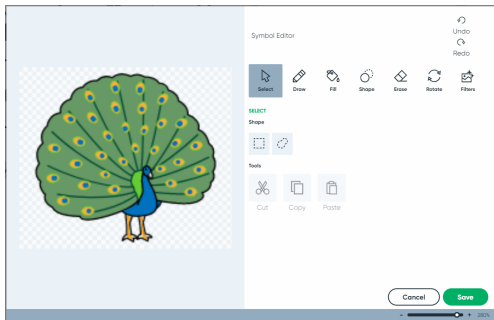
Den befintliga knapptexten i dina aktiviteter kommer inte att ändras för att du byter symbolspråk.

1. Välj **Filmeny** och välj sedan **Användarinställningar**. Dialogrutan *Användarinställningar* öppnas.
2. Välj **Symbol och språk**.
3. Välj **Språk**.
4. Välj önskat/önskade språk i menyerna **Knapptextspråk** och **Sökspråk**.

8.4 Redigera symboler

I Boardmaker 7 Editor kan du använda symbolredigeraren för att anpassa en symbol efter dina behov och preferenser.

1. Högerklicka på den symbol du vill anpassa och välj sedan **Redigera i symbolredigeraren**. Fönstret Symbolredigerare öppnas.



i Symbolredigeraren är också tillgänglig från egenskapspanelen. Välj en symbol på sidan och välj sedan Redigera symbol i egenskapspanelen.

2. Använd verktygen i verktygsfältet Symbolredigerare för att anpassa symbolen.
3. Tryck på **Spara** för att spara ändringarna eller Avbryt för att ignorera ändringarna.

i Ändringarna som gjorts för en symbol i symbolredigeraren gäller endast symbolen på denna specifika plats.

Tabell 8.1 Symbolredigeringsverktyg

Verktyg	Beskrivning
 Välj	Välj ett område på symbolen.  Använd alternativen i rutan Form för att fastställa formen på den yta du valt.  Använd verktyget Klipp ut för att ta bort det valda området från symbolen och spara det i urklipp. Använd verktyget Kopiera för att kopiera det valda området till urklipp. Välj Klistra in för att klistra in från urklipp.
 Rita	Rita en friformslinje på symbolen. Använd alternativen Pensel och Färg för att anpassa linjens tjocklek och färg.
 Fyll	Välj en färg i symbolen så kommer alla pixlar av samma färg (inom det avgränsade området) fyllas med en ny färg. Välj alternativet Färg för att anpassa den nya färgen. Fyll alla pixlar med samma färg i symbolen (även utanför det avgränsade området) genom att markera kryssrutan Fyll hela.
 Form	Rita en form. Använd verktygsrutan Form för att välja en specifik form och Färg för att välja en specifik färg.
 Radera	Välj verktyget Radera för att radera delar av symbolen. Använd rutan Pensel för att välja storlek och form på raderingsverktyget.

Verktyg	Beskrivning
---------	-------------



Ändra symbolens orientering: Vänd horisontellt, vänd vertikalt, rotera vänster eller rotera höger.

Rotera	
---------------	--



Lägg till färgfilter på symbolen: Invertera, grå, sepia och svartvit.

Flera filter kan användas på samma bild.

Filter	
---------------	--



Ångrar den senaste ändringen av symbolen. Historiken för Ångra rensas när du sparar eller avbryter.

Ångra	
--------------	--



Gör om det du senast ångrade. Historiken för Ångra rensas när du sparar eller avbryter.

Gör om	
---------------	--



Använd glidreglaget i nedre högra hörnet i symbolredigerarens fönster för att zooma in symbolen.

9 Knapptexter

Använd verktyget Knapptext för att infoga text var som helst på sidan. Du kan använda knapptext för att skapa en titel på en sida eller ett objekt, ge instruktioner eller skriva en beskrivning eller berättelse. Knapptexten kan tilldelas åtgärder, symboliseras m.m.



Om du placerar en knapptext på någon typ av knapp bevaras knapptextens egenskaper och den blir inte en del av knappen.

9.1 Rita en knapptext

1. Välj **A Knapptextverktyget** i verktygsfältet.
2. Rita avgränsningsrutan för knapptexten på sidan.
Mer information finns i *6 Rita och sortera sidobjekt, sida 30*.
3. Skriv önskad knapptext.
4. Använd kontrollerna i rutan Knapptextegenskaper för att ange egenskaperna för knapptexten.

9.2 Knapptextegenskaper

- **Symboliseringsläge** — Välj om orden i knapptexten ska symboliseras.
 - *Av* — Symbolisera inte orden i knapptexten.
 - *På* — Symbolisera orden i knapptexten.
 - *Överlåt* — Följ symboliseringsinställningen för det överordnade objektet.
- **Utöka automatiskt** — Välj hur knapptexten ska passa i knapptextrutan.
 - *Ingen* — Avgränsningsrutan utökas inte automatiskt för att knapptexten ska få plats. Knapptext som inte får plats beskärs.



Om Utöka automatiskt är inställd på *Ingen* kommer ingen visuell markering visa om texten inte får plats i rutan och därför kortas ned.

- *Bredd* — Avgränsningsrutan utökas på bredden för att knapptexten ska få plats.
- *Höjd* — Avgränsningsrutan utökas på höjden för att knapptexten ska få plats.
- *Båda* — Avgränsningsrutan utökas både på höjden och bredden för att knapptexten ska få plats.

Valtyp — Välj valbart område för knapptexten.

- *Ingen* — Knapptexten går inte att välja i förhandsgransknings- och uppspelningsläge.
- *Rektangel* — Klicka var som helst inom knapptextens rektangulära ram för att välja den i förhandsgransknings- och uppspelningsläge.
- *Innehåll* — Användaren måste klicka på knapptexten för att välja den i förhandsgransknings- och uppspelningsläge.

För information om fler knapptextegenskaper, se avsnitt *3.5 Egenskapspanel*.

10 Linjer

Med linjeverktyget kan du rita frihandslinjer och raka linjer.

1. Välj  **Linjeverktyget** i verktygsfältet.
2. Klicka, håll och dra för att rita en linje.



En linje som ritas på en knapp kommer att avslutas vid knappens kant.

3. Använd kontrollerna i rutan Egenskaper för att anpassa linjen.

10.1 Egenskaper för linje

För information om egenskaper för linjer, se avsnitt 3.5 *Egenskapspanel*.

11 Avancerade objekt

11.1 Meddelandefönster

Meddelandefönster används främst för att visa eller skapa text. Knappar och andra objekt kan programmeras med åtgärder som skickar text, symboler och ljudfiler till meddelandefönstret eller styra dess beteende.

11.1.1 Rita ett meddelandefönster

1. Välj verktyget  **Avancerat** i verktygsfältet.
2. Välj  **Meddelandefönster**.
3. Rita ett meddelandefönster var som helst på sidan.



Du kan rita fler än ett meddelandefönster på en sida.

4. Välj Meddelandefönstret. Egenskapspanelen för meddelandefönster öppnas.
5. Använd kontrollerna i egenskapspanelen för meddelandefönster för att ange egenskaperna för meddelandefönstret.

11.1.2 Egenskaper för meddelandefönstret

- **Symboliseringsläge** — Välj om ord i meddelandefönstret ska visas med sina respektive symboler.
 - *Av* — visa inte symboler med orden i meddelandefönstret.
 - *På* — visa symboler med orden i meddelandefönstret.
 - *Överför* — använd den symboliseringsregel som definierats i Användarinställningar. Se avsnitt 16 *Användarinställningar Standardinställningar för meddelandefönster*.
- **Spara i uppspelningsläge** — När detta är aktiverat sparas innehållet i meddelandefönstret när Boardmaker avslutas. Nästa gång aktiviteten öppnas återställs innehållet i meddelandefönstret automatiskt.
- **Svarstyp** — Definiera meddelandefönstrets beteende när det väljs:
 - *Läs upp* — den aktuella texten i meddelandefönstret läses upp.
 - *Flytta markör* — placera markören på den valda platsen i texten.
 - *Läs upp ord* — det valda ordet läses upp.
 - *Visa symbol* — visa symbolen för det aktuella valda ordet.
- **Skrollningsläge** — Definiera hur texten skrollas i meddelandefönstret:
 - *Rad för rad* — Skrolla texten i meddelandefönstret en rad i taget.
 - *Sida för sida* — Skrolla hela sidor med text i meddelandefönstret.
- **Modifieringsläge** — Välj med vilka modifieringslägen text ska kunna matas in i meddelandefönstret.
- **Stavningsläge** — Ställ in stavningskontroll för meddelandefönstret:
 - *Ingen* — stavningskontroll är inaktiverad.
 - *Visa* — felstavade ord stryks under med rött.
 - *Visa och föreslå* — felstavade ord stryks under och förslag på ersättning visas. (I Designläge högerklickar du på felstavade ord för att se förslag.)
- **Tangentbordssyfte** — Använd ett speciellt tangentbord på skärmen vid inmatning av text i meddelandefönstret.
 - *Text*
 - *Formaterad text*
 - *Nummer*
 - *Internet*
 - *Telefon*
 - *Datum/tid*

- *Ingen* — Använd standardtangentbordet.

För information om andra egenskaper för meddelandefönstret, se avsnitt 3.5 *Egenskapspanel*.

11.2 Videor

En video på en sid kan göra aktiviteter mer engagerande för eleverna.

11.2.1 Skapa ett video-objekt

1. Välj verktyget  **Avancerat** i verktygsfältet.
2. Välj  **Video**.
3. Använd **Videoverktyget** för att rita ett video-objekt var som helst på sidan.
Mer information finns i 6 *Rita och sortera sidobjekt*, sida 30



Figur 11.1 Video-objekt

4. Välj video-objekt. Egenskapspanelen *Video* öppnas.
5. Välj **Bläddra** i rutan Egenskaper.
6. Välj den videofil du vill spela upp i video-objektet och välj sedan **Öppna**.
7. Använd kontrollerna i rutan *Videoegenskaper* för att ange egenskaperna för videon.

11.2.2 Videoegenskaper

- **Pekstyrd video** — När detta är aktiverat kan du välja att spela upp eller pausa videon i uppspelningsläge. När det är inaktiverat måste videon startas eller pausas med ett annat objekt som är programmerat med lämplig åtgärd.
- **Upprepa video** — När detta är aktiverat upprepas videon tills den stoppas av en åtgärd eller sidan stängs.
- **Visa kontroller** — När detta är aktiverat visas uppspelningskontrollerna under videon.

För information om fler videoegenskaper, se avsnitt 3.5 *Egenskapspanel*.

11.3 Grupprutor

En gruppruta fungerar som behållare för grupper av knappar, kryssrutor, alternativknappar eller andra objekt. Objekt i grupprutan, som antingen ritas eller dras till den, behåller sina individuella egenskaper med flyttas som en enhet när grupprutan flyttas. Grupprutor kan utses som mål och andra objekt kan flyttas in i dem så att du kan skapa utmanande interaktiva aktiviteter.

En av de främsta användningarna för grupprutor är som skanningsgrupper - en samling av knappar (eller andra objekt) kan grupperas i grupprutan. När användaren väljer grupprutan arbetar sig skanningsmönstret genom alla objekt i den skanningsordning du har angivit.

11.3.1 Egenskaper för grupprutor

För information om egenskaper för grupprutor, se avsnitt 3.5 *Egenskapspanel*.

11.4 Kryssrutor och alternativknappar

Du kan använda alternativknappar och kryssrutor för att skapa checklistor, frågor- och svar-aktiviteter, enkla formulär och mycket mer. Som standard innehåller varje alternativknapp eller kryssruta en ram där en symbol visas när den väljs. Alternativknappar och kryssrutor ritas på exakt samma sätt och delar samma egenskaper. Den stora skillnaden mellan dem är att endast ett val tillåts i varje grupp av alternativknappar. Det betyder att varje gång en alternativknapp markeras i en grupp (i en gruppknapp eller gruppruta eller på en sida) kommer övriga alternativknappar att avmarkeras. Alternativknappar är väldigt användbara för enkla ja-/nej-frågor eller för aktiviteter (speciellt med flervalsfrågor) där det bara finns ett korrekt svar.

Kryssrutor hanteras individuellt och påverkar inte andra kryssrutor. Du ska använda kryssrutor när flera alternativ är tillåtna, exempelvis i en lista.

11.4.1 Egenskaper för kryssrutor och alternativknappar

- **Typ** — Välj *Kryssruta* eller *Alternativknapp*.
- **Markerad symbol** — Välj den symbol som ska visas i kryssrutan eller alternativknappen när den är markerad.
- **Avmarkerad symbol** — Välj den symbol som ska visas i kryssrutan eller alternativknappen när den är avmarkerad.
- **Starta markerad** — När denna är aktiverat är kryssrutan eller alternativknappen markerad när aktiviteten startas.
- **Behåll storleksförhållande** — När detta är aktiverat behåller kryssrutan eller alternativknappen sitt ursprungliga storleksförhållande när storleken ändras.
- **Visa ram** — När detta är aktiverat är ramen runt kryssrutan eller alternativknappen (inte texten) synlig.

För information om övriga egenskaper för kryssrutor och alternativknappar, se avsnitt 3.5 *Egenskapspanel*.

11.5 Textrutor

Textrutor liknar meddelandefönster på så sätt att de visar textmeddelanden som skrivs med tangentbordet i förhandsgransknings- och uppspelningsläge. De skiljer sig dock från meddelandefönster genom att textrutor används för kortare text – endast ett ord eller en textrad. Textrutor skiljer sig också från meddelandefönster eftersom de inte har några symboliseringsegenskaper.

11.5.1 Egenskaper för textrutor

- **Är lösenord** — När denna är aktiverat fungerar textrutan som ett lösenordsfält.
- **Tangentbordssyfte** — Använd ett speciellt tangentbord på skärmen vid inmatning av text i meddelandefönstret.
 - *Text*
 - *Formaterad text*
 - *Nummer*
 - *Internet*
 - *Telefon*
 - *Datum/tid*
 - *Ingen* — Använd standardtangentbordet.

För information om fler egenskaper för textrutor, se avsnitt 3.5 *Egenskapspanel*.

11.6 Objekt för flikkontroll

Använd verktyget Flikkontroll för att skapa en ny flikkontroll på en sida. Flikkontroll är snarlika flikar för filmappar och låter dig skapa flera lager. Du kan placera objekt, såsom symboler, knappar eller knapptexter i flikrutan för varje flik i flikkontrollen och du kan välja en unik stil för varje flik. Varje flik kan ha en egen layout, knapptext, symbol och auditiv feedback.

11.6.1 Egenskaper för flikkontroll

- **Lägg till flik** — Skapa en ny flik i flikkontrollen.

- **Ta bort flik** — Ta bort den valda fliken från flikkontrollen. En flikkontroll måste alltid innehålla minst en flik, så den sista (enda) fliken kan inte tas bort.
- **Flikbredd** — Ställ in fliken/flikarnas bredd (i pixlar) i flikkontrollen.
- **Flikhöjd** — Ställ in fliken/flikarnas höjd (i pixlar) i flikkontrollen.

För information om fler egenskaper för flikkontroll, se avsnitt 3.5 *Egenskapspanel*.

11.7 Skanningsordning

När skanning valts som styrningsmetod är skanning av rad/kolumn standard i programmet. Objekten skannas rad för rad, från vänster till höger, och sedan uppifrån och ner. Om du vill att objekten på sidan ska skannas i en specifik ordning använder du verktyget Skanningsordning för att ange i vilken ordning objekten ska skannas.

1. Välj verktyget  **Avancerat** i verktygsfältet.
2. Välj  **Skanna**.
3. Klicka på sidobjekten i den ordning du vill att de ska skannas.

12 Skapa PDF (skriv ut)

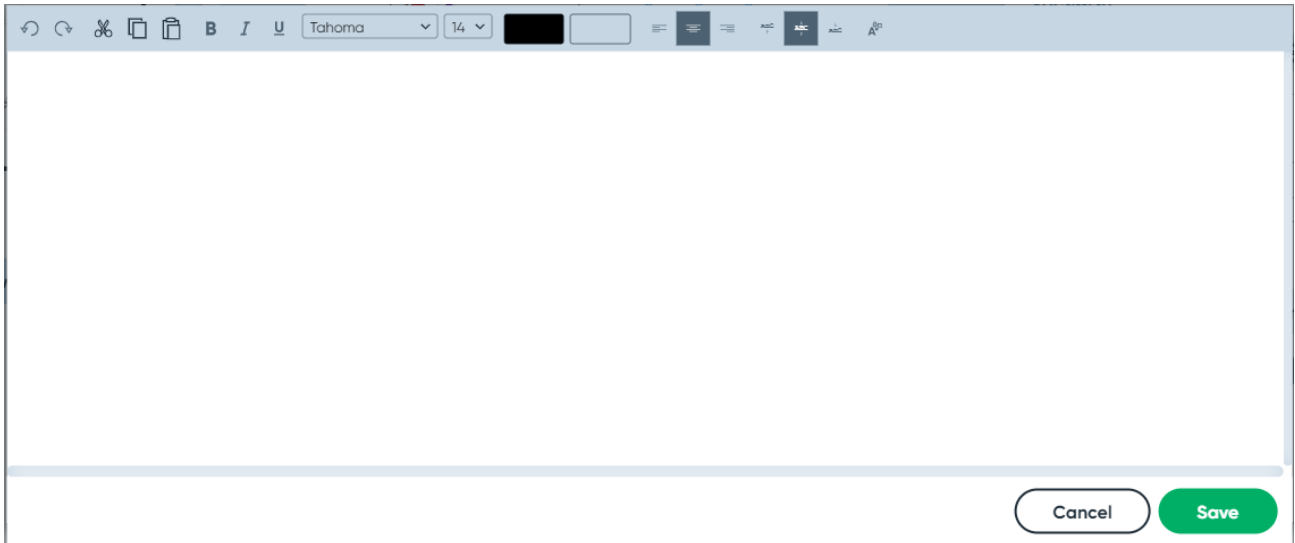
1. Välj **Skapa PDF** i verktygsfältet. Dialogrutan Skapa PDF öppnas.
2. Använd inställningarna för att anpassa skapandet av PDF. Om du vill se din PDF på en gång, aktivera **Öppna efter skapande**.
3. Välj **Skapa**. Filhanteraren öppnas.
4. Gå till den mapp där du vill spara PDF-filen och klicka sedan på **Välj**. En PDF-fil av din aktivitet skapas.



Om du vill skriva ut aktiviteten på papper öppnar du PDF-filen i ett PDF-program såsom Adobe Acrobat och använder programmets utskriftsfunktion för att skicka aktiviteten till din skrivare.

13 RTF-redigerare

Använd *RTF-redigerare* för att lägga till specialformatering till den text du placerar på ett objekt. Du öppnar *RTF-redigeraren* genom att välja knappen **Redigera text** i egenskapsgruppen *Innehåll* för ett objekt som kan innehålla text.



Figur 13.1 RTF-redigerare

14 Åtgärder

Åtgärder är mycket enkla kommandon som gör aktiviteterna på skärmen interaktiva. Det är enkelt att programmera objekt med åtgärder i Boardmaker 7 Editor. Lägg bara till en eller fler åtgärder till ett objekt med *Åtgärdsredigeraren*.



Om du inte är bekväm med att arbeta med åtgärdsredigeraren, kom ihåg att interaktiva mallar är förprogrammerade åt dig!

14.1 Lägg till åtgärd till ett objekt

1. Välj det objekt (eller själva sidan) som du vill lägga till åtgärder för. Egenskapspanelen för det objektet öppnas.
2. Tryck på knappen **Åtgärder** i delen Avancerat i egenskapspanelen. *Åtgärdsredigeraren* öppnas och visar alla åtgärder som för tillfället är tilldelade objektet.



Du kan också dubbelklicka på objektet för att öppna åtgärdsredigeraren.

3. Välj **+Lägg till åtgärd**. Du kan:
 - Söka efter en åtgärd. Se avsnitt 14.4 *Söka efter åtgärder*.
 - Bläddra med hjälp av listan Åtgärdskategori. Se avsnitt 14.3 *Åtgärds kategorier*.

Välj den åtgärd du vill tilldela ditt objekt.



Om den åtgärd du väljer kräver ytterligare information, exempelvis namnet på sidan som ska öppnas eller ljudfil att spela upp, öppnas en meny eller dialogruta. Du måste välja eller ange den begärda informationen för att slutföra åtgärden.

4. Välj **Spara och stäng**.

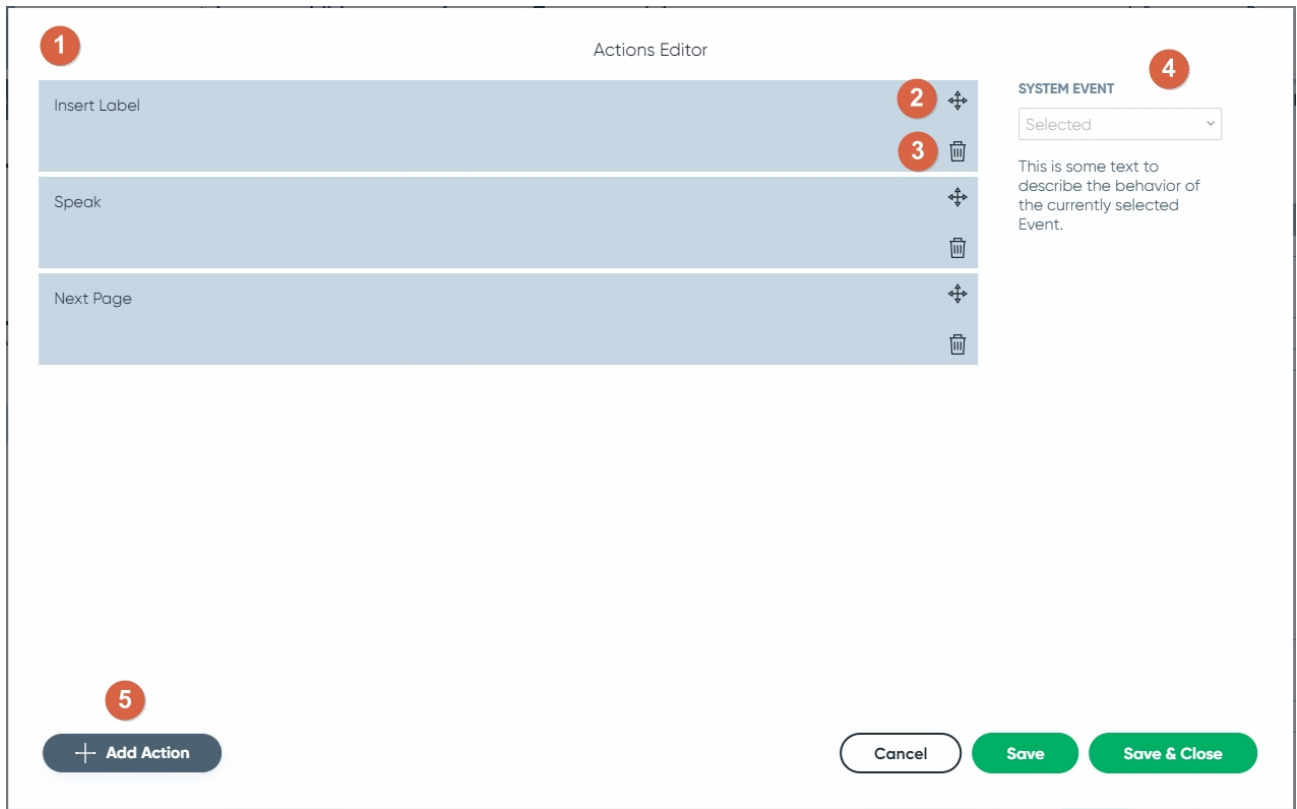
14.2 Åtgärdsredigerare

Använd *Åtgärdsredigeraren* för att tilldela åtgärder till objekt eller sidor eller för att redigera redan tilldelade åtgärder.

Få åtkomst till *Åtgärdsredigeraren*:

- Tryck på knappen **Åtgärder** i egenskapspanelen för ett programmerbart objekt *eller*

- dubbelklicka direkt på ett objekt.



Figur 14.1 Åtgärdsredigerare

	Namn	Beskrivning
1	Lista över tilldelade åtgärder	Visar alla åtgärder som är tilldelade det aktuella objektet. (Åtgärden utförs i den ordning de är listade.)
2	Flytta	Klicka och dra för att flytta en åtgärd upp eller ner i listan.
3	Ta bort	Ta bort åtgärden från listan.

	Namn	Beskrivning
4	Systemhändelse	En systemhändelse är en utlösare som får en tilldelad åtgärd att köras. Välj en händelse till vilken du vill lägga till en åtgärd (såsom "Vald" eller "PageOpen"). Ett objekt kan ha flera händelsetyper, var och en med olika åtgärder.
5	Lägg till åtgärd	Öppna fönstret Lägg till åtgärd för att söka eller bläddra efter åtgärder att lägga till objektet.

Figur 14.2 Lägg till åtgärd

	Namn	Beskrivning
1	Gå tillbaka	Återgå till åtgärdsredigeraren.
2	Sök textruta	Ange dina sökkriterier. Välj knappen Enter på tangentbordet för att utföra sökningen.
3	Kategorilista	Lista över åtgärds kategorier ordnade efter kategorigrupp.
4	Åtgärder	Åtgärder i den aktuella valda kategorin. Välj den åtgärd du vill tilldela ditt objekt.
5	Favorit	Välj stjärnan intill en åtgärd för att lägga till den i kategorin Favoriter.

14.3 Åtgärds kategorier

Du kan bläddra efter åtgärder genom att använda kategorilistan till vänster om fönstret *Lägg till åtgärd*.

Välj en åtgärds kategori för att visa alla åtgärder i den kategorin, inklusive en kort beskrivning av varje åtgärd. Välj en åtgärd för att lägga till den i åtgärdsskriptet för det objekt eller den sida du programmerar.



Välj stjärnan intill en åtgärd för att lägga till den i kategorin *Favoriter*.

14.4 Söka efter åtgärder

Använd textfältet Sök åtgärder för att söka efter åtgärder med nyckelord.

1. Skriv ett nyckelord i textrutan **Sök åtgärder** i åtgärdsredigeraren.
2. Välj knappen **Enter** på tangentbordet för att visa sökresultat.
3. Välj en åtgärd från sökresultaten för att tilldela det till objektet du programmerar.



Välj stjärnan intill en åtgärd för att lägga till den i kategorin *Favoriter*.

För att visa den fullständiga listan över åtgärder, se *Bilaga A Åtgärder*.

15 Aktivitetsegenskaper

För att ställa in egenskaper för mallen, öppna filmenyn och välj Aktivitetsegenskaper:

- **Filnamn** — Detta fält visar aktivitetens namn. Namnet i detta fält kan inte redigeras. Om du vill byta namn på aktiviteten måste den sparas med ett nytt filnamn.
- **Upphovsman** — Skriv ditt namn om det behövs. Detta fält är valfritt, men om du planerar att dela med andra användare eller använda andra användares aktiviteter kan det vara bra att lägga till ditt namn så att du kan identifiera dina egna aktiviteter längre fram.
- **Beskrivning** — Ange en beskrivning av aktiviteten. Om du planerar att dela aktiviteten med andra användare är det bra att inkludera en beskrivning av vad aktiviteten gör.
- **Taggar** — Ange en eller fler söktaggar så att du och andra Boardmaker-användare kan hitta aktiviteten vid en sökning. Separera flera taggar med komma (,). Om mallen exempelvis är för en bok om vanliga skolaktiviteter kan du ange följande taggar: bok,skola,matte.
Söktaggar gör det enkelt för dig och andra Boardmaker-användare att hitta aktiviteter. Vid en sökning på *myBoardmaker.com* kommer sökningen returnera alla mallar som har taggar som matchar sökkriterierna.

När du väljer taggar för en aktivitet, försök att inkludera taggar som beskriver aktivitetens scenario och typ där en användare skulle kunna använda aktiviteten.



Vid inmatning av taggar kan du använda bokstäver, siffror och understreck (_). Mellanslag och skiljetecken kan inte användas.

- **Version** — (valfritt) Ange ett versionsnummer för aktiviteten.
- **Innehållstyp** — Definiera om det är en skärmaktivitet eller en utskrivningsbar aktivitet.
- **Miniatyrbild** — Välj en miniatyrbild för aktiviteten. Välj **Ändra** för att bläddra till en bild på din dator. För att använda standardminiatyrbilden, välj Återställ.

16 Användarinställningar

Redigera användarinställningar genom att gå till **Filmeny** och välja **Användarinställningar**.

Allmänt

- **Vid uppstart** — Ställ in läge eller aktivitet som ska öppnas när Boardmaker startar (Kontrollpanel eller Senaste projekt).
- **Ljud** — Ställ in enhet att använda för ljudintag.

Gränssnitt

- **Visningsenheter** — Välj enheter att visa med linjalen på arbetsytan.
- **Rutnät** — När detta är aktiverat visas ett rutnät på arbetsytan i modifieringsläge.
- **Fäst mot rutnät** — När detta är aktiverat fästs objekt på nästa tillgängliga plats i rutnätet.
- **Avstånd i rutnät** — Definiera rutnätets storlek.
- **Spridavstånd** — Definiera standardavstånd mellan objekt när sprayverktyget används.
- **Linjal** — När detta är aktiverat visar en linjal arbetsytans kanter i Editor.

Uppspelningsläge

- **Manövermetod** — Välj manövermetod som ska användas i uppspelningsläge. Se avsnitt 17 *Manövermetoder* för beskrivningar och information om inställningar.
- **Auditiv feedback** — När detta är aktiverat spelas auditiv feedback (för objekt som har det) när objektet markeras.
- **Visa Stoppknapp** — Välj när stoppknappen ska visas i uppspelningsläge (Åtkomlig, d.v.s. när annan manövermetod än pekstyrning används, alltid eller aldrig).
- **Standardinställningar för Meddelandefönster** — Notera att vissa av dessa inställningar kan åsidosättas för individuella objekt i meddelandefönstret genom att objektets egenskaper justeras.
 - *Automatisk stor bokstav* — Skriver automatiskt första ordet i meddelandefönstret och första ordet i varje mening med stor bokstav.
 - *Automatiskt mellanslag* — Infogar automatiskt mellanslag mellan varje ord i meddelandefönstret.
 - *Använd symboler* — Symbolisera ord i meddelandefönstret.
 - *Tala vid inmatning* — När text matas in i meddelandefönstret läses den också upp.
 - *Radera efter uppläsning* — När meddelandefönstret lästs upp raderas innehållet i meddelandefönstret.
 - *Bred markör* — Gör markören i meddelandefönstret bredare så att den är enklare att se.
 - *Utskriftsorientering* — Ställ in standardorientering för utskrift.
 - *Utskriftsmarginaler* — Ställ in standardmarginaler för utskrift.
- **Hovringsläge** — När detta är aktiverat markeras valbara objekt när markören rör sig över dem. (Markering i hovringsläge syns bara i uppspelnings- och förhandsgranskningsläge.)

Text till tal

- **Röst** — Den röst som ska användas för text till tal.
- **Rösthastighet** — Den hastighet med vilken rösten pratar. Denna kan ändras om inställningarna för Röst ändras.
- **Markeringstyp** — Välj på vilket sätt text och symboler ska markeras när texten läses upp. Välj Ingen för att inaktivera markering.
- **Markeringsstil** — Välj markeringsstil och -färg.

Symbol och språk

- **Symbolhantering** — Välj det symbolbibliotek som ska användas med Boardmaker 7.
- **Sortering för symbolsökning** — Prioritera symboler så att de symboler du föredrar kommer upp först vid en symbolsökning.
 - **Presentationsordning** — Välj en symbolsamling och använd sedan upp- och nedpilarna för att flytta dig i listan. Symbolsamlingarna överst visas först i sökresultatet.
 - **Form** — Önskad avbildningsstil av människor i symboler.
 - **Kön** — Önskat kön på människor i symboler.
 - **Hudfärg** — Önskad hudfärg på människor i symboler.
 - **Ålder** — Önskad ålder på människor i symboler.

- **Symbolfärg** — Välj standardinställning för symbolfärg: färg eller svartvita symboler. Denna inställning kan åsidosättas i symbolpanelen Filter.
- **Innehållsfiltrering** — Välj att visa alla symboler (ingen innehållsfiltrering), Dölj stötande symboler (symbolkonsten är stötande, d.v.s. tydligt och precist ritad) eller Dölj symboler för vuxenord (symboler relaterade till vuxenteman).
- **Språk** — Ställ in standard för knapptextspråk och sökspråk. Inställningen för sökspråk kan åsidosättas i symbolpanelen Filter.

17 Manövermetoder

17.1 Pekstyrning

Det här är programmens standardinställning. Objektet väljs omedelbart när du klickar på det.

17.2 Peka och håll

Peka och håll fungerar på liknande sätt som Pekstyrning på så sätt att du pekar och håller. Peka och håll har fördelen att du kan ställa in håll- och släpptid för att förhindra val av misstag för motoriskt rörelsestöd.

Detta är en bra manövermetod för elever som kan använda en mus, men som har nedsatt motorisk förmåga som orsakar minskad exakthet.

Inställningar för Peka och håll

- **Hålltid** — För att förhindra oavsiktliga val klickar du på ett objekt och håller ner musknappen under en viss tid (hålltid) för att välja objektet. Hålltiden anger hur länge du måste ha kontakt med ett skärmobjekt (hålla ner musknappen) innan det väljs.
- **Släpptid** — Släpptid är den tid efter att ett skärmobjekt har valts då ett nytt val inte kan göras. Detta kan förhindra oavsiktliga val. Släpptiden börjar räknas när musknappen släpps. Om ett annat objekt väljs innan släpptidsfönstret stängs startar klockan om

17.3 Peka och släpp

Du klickar på ett objektet, håller ner musknappen under en viss tid (hålltid) och släpper sedan musknappen. Objektet väljs när musknappen släpps. Du kan också anpassa släpptiden för denna manövermetod.

Detta är en bra manövermetod för elever med begränsad motorisk förmåga.

Inställningar för Peka och släpp

- **Hålltid** — För att förhindra oavsiktliga val klickar du på ett objekt och håller ner musknappen under en viss tid (hålltid) för att välja objektet. Hålltiden anger hur länge du måste ha kontakt med ett skärmobjekt (hålla ner musknappen) innan det väljs.
- **Släpptid** — Släpptid är den tid efter att ett skärmobjekt har valts då ett nytt val inte kan göras. Detta kan förhindra oavsiktliga val. Släpptiden börjar räknas när musknappen släpps. Om ett annat objekt väljs innan släpptidsfönstret stängs startar klockan om.
- **Markering** — Välj en stil och färg för den markering som visas när ett objekt väljs.

17.4 Skanning

Om din motoriska förmåga förhindrar dig att använda någon typ av pekstyrning är skanning den ideala styrningsmetoden. När skanning är aktiverat markeras objekten på skärmen i ett specifikt mönster.

Skanningstyp

- **Autoskanning, 1 kontakt** — Programmet skannar automatiskt sidan i önskad hastighet och det skanningsmönster du har valt.
- **Autoskanning, 2 kontakter** — En kontakt (en tangentbordstangent eller musknapp) används för att flytta skanningsmarkeringen och en andra kontakt (tangentbordstangent eller musknapp) används för att välja.

Kontaktinmatning

- Användaren gör val med kontakten. Du ställer in skanningstypen till autoskanning med 1 kontakt. Skanningstypen med 2 kontakter kräver att du definierar två olika kontaktingångar.

Övriga skanningsinställningar

- **Hastighet** — hur snabbt skanningsmarkeringen flyttar sig mellan objekten på sidan (endast autoskanning).

- **Fördröjningstid** — paustiden mellan nivåerna i skanningsmönstret (endast autoskanning).
- **Hålltid** — För att förhindra oavsiktliga val klickar du på ett objekt och håller ner musknappen under en viss tid (hålltid) för att välja objektet. Hålltiden anger hur länge du måste ha kontakt med ett skärmobjekt (hålla ner musknappen) innan det väljs.
- **Skanna efter val** — När detta är aktiverat återupptas skanningen automatiskt när ett val är gjort.
- **Skanna efter sidändring** — När detta är aktiverat återupptas skanningen automatiskt när användaren går till en ny sida.
- **Skanna efter uppläsning** — När detta är aktiverat återupptas skanningen automatiskt efter en uppläsning.
- **Aktivera Tillbaka** — När detta är aktiverat visas knappen Tillbaka och är åtkomlig under skanning.
- **Aktivera Återställ** — När detta är aktiverat visas knappen Återställ och är åtkomlig under skanning.
- **Skanna tillbaka/återställ först** — När detta är aktiverat börjar alltid skanningsmönstret med knapparna Tillbaka och/eller Återställ.
- **Skanningsmönster** — den ordning i vilken objekten skannas - antingen per rad, per kolumn eller linjärt (med början i övre vänstra hörnet, åt höger och sedan ner).
- **Antal genomgångar** — ställ in hur många gånger en rad eller kolumn ska skannas utan att ett val görs.
- **Sedan** — Välj vad som ska hända när autoskanningen har genomfört det angivna antalet genomgångar (ej giltigt för oändliga genomgångar).
- **Skanna från senaste valet** — När detta är aktiverat kommer skanningen att fortsätta från den plats på sidan där det senaste valet gjordes. När det är inaktiverat börjar skanningen om högst upp på sidan när ett val har gjorts.
- **Markering** — Välj en stil och färg för den markering som visas när ett objekt väljs.
- **Zoom** — När detta är aktiverat zoomas objekt på skärmen när de skannas. När flera objekt skannas (rader eller kolumner) zoomas det första objektet i mönstret och de övriga objekten markeras på det sätt som angivits i inställningarna för markeringsstil.
- **Skanna meddelandefönster** — När detta är aktiverat skannas meddelandefönstret.
- **Skanna knappar utan åtgärder** — När detta är aktiverat skannas knappar som inte är interaktiva (inte innehåller några åtgärder).
- **Skanna knappar utan knapptext** — När detta är aktiverat skannas knappar som inte har någon knapptext.

17.5 Paus med mus

Välj ett objekt genom att placera musen över det och pausa under en bestämd tid. När den angivna tiden gått och markören fortsatt är pausad över objektet väljs det. Detta är en bra manövermetod om du kan använda en mus men har svårt att trycka ner musknappen för att göra ett val.

Inställningar för Paus med mus

- **Markering** — Välj en stil och färg för den markering som visas när ett objekt väljs.

17.6 Ögonstyrning

Flytta markören med din blick. Val görs genom att du fokuserar på ett objekt under en viss tid (fokuseringstid) eller genom att aktivera en kontakt.



Denna manövermetod kräver en kompatibel mjukvara för ögonstyrning.

Gaze Interaction — Inställningar för fokuseringstid

- **Fokuseringstid** — ställ in hur lång tid blicken måste vara kvar på ett objekt för att välja det.
- **Typ av återkoppling** — Gaze-återkoppling är en visuell återkoppling som visar användaren när deras blick registreras på skärmen, hur konsekvent och hur länge. Ställ in stil, färg och storlek för din Gaze-återkoppling.

Gaze Interaction — Inställningar för kontakt

- **Väntetid för kontakt** — hur lång tid användaren måste vänta mellan kontaktaktiveringar. Innan denna tid har löpt ut kommer ytterligare kontaktaktiveringar att ignoreras.
- **Typ av återkoppling** — Gaze-återkoppling är en visuell återkoppling som visar användaren när deras blick registreras på skärmen, hur konsekvent och hur länge.

Ställ in stil, färg och storlek för din Gaze-återkoppling.

Bilaga A Åtgärder

Du hittar åtgärder genom att bläddra i åtgärds-kategorier till vänster om dialogrutan *Lägg till åtgärd* eller genom att skriva ett nyckelord i sökfältet för åtgärder. Se avsnitt 14 *Åtgärder* för detaljerade instruktioner.

Åtgärd	Beskrivning
BackPage()	Visar föregående sida i sidhistoriken.
ClearMessageWindow()	Rensar innehållet i meddelandefönstret.
DesymbolateAll(object)	Tar bort alla symboler från en symboliserad text i det angivna skärmobjektet.
Disable(object)	Inaktivera det angivna skärmobjektet.
Enable(object)	Aktivera det angivna skärmobjektet.
ExitApplication()	Lämna det aktuella programmet och återgå till det du kom från.
Hide(object)	Dölj det angivna skärmobjektet.
InsertLabel()	Infoga knapptexten från det objekt som innehåller denna åtgärd i meddelandefönstret.
InsertLabel(object)	Infogar texten och symbolen från det angivna objektet i meddelandefönstret.
InsertSymbol()	Infoga symbolen från det objekt som innehåller denna åtgärd i meddelandefönstret.
InsertSymbol(object)	Infoga symbolen från det angivna objektet i meddelandefönstret.
InsertText(text)	Infoga den angivna texten i meddelandefönstret.
LaunchApplication(applicationName)	Starta ett externt program.
LaunchFile(fileName)	Starta en fil med dess kopplade externa program.
LaunchWebSite(webAddress)	Starta den angivna webbplatsen med standardwebbläsaren.
LoadTextAndSymbolate()	Begär en textfil och infoga och symbolisera sedan texten från filen i meddelandefönstret vid aktuell markörposition.
NextPage()	Visar nästa sida i den aktuella aktiviteten.
OpenVideoPlayer(videoID)	Öppnar videospelaren som innehåller den angivna videofilen.
PauseVideo(object)	Pausar den aktuella videon i det angivna video-objektet.
PictureSound(SoundID)	Infogar knapptext och symbol för det aktuella objektet i meddelandefönster men spelar den angivna ljudfilen istället för att läsa upp knapptexten.
PictureSpeech(speechText)	Infogar knapptext och symbol för det aktuella objektet i meddelandefönster men läser upp en specificerad text istället för att läsa upp knapptexten.
PlayRecording(name)	Spela det angivna inspelade ljudet.
PlaySound(soundId)	Spela det angivna ljudet.
PlayVideo(object)	Spela den aktuella inlästa videon i det specificerade video-objektet.
PopupVideo(videoID)	Spela den specificerade videon i en helskräms-popup. Popupfönstret stängs automatiskt när videon är slut.
PopupVideo(videoID, margin)	Spela den specificerade videon i ett popupfönster. Ange marginaler, i pixlar, som ska omge popupfönstret från helskärm. Popupfönstret stängs automatiskt när videon är slut.
PreviousPage()	Visar föregående sida i den aktuella aktiviteten.
Print()	Skriv ut den aktuella aktiviteten.
PrintMessageWindow()	Skriv ut innehållet i det aktuella meddelandefönstret.

Åtgärd	Beskrivning
ReadAndHighlight(object)	Läs upp och markera texten i det angivna objektet.
RecordSound(name, seconds)	Spela in ljud från systemets mikrofon med inspelningsdialogen mitt på skärmen. Ge inspelningsfilen ett namn och ange maximalt antal inspelningssekunder.
SetHidden(object, value)	Ställ in dolt/synligt för det angivna skärmobjektet. För att dölja objektet, ange värde = TRUE För att visa objektet, ange värde = FALSE
SetObjectProp(object, propertyName, value)	Ställ in en namngiven anpassad egenskap för det angivna skärmobjektet. Skärmobjekt kan lagra ett obegränsat antal anpassade egenskaper vilka nås via ett textnamn. propertyName = namn på den anpassade egenskapen value = värdet för den anpassade egenskapen
SetText(object, text)	Ställ in texten för det angivna skärmobjektet.
SetVolume(object, value)	Ställ in volymen (0-100) för det angivna video-objektet.
Show(object)	Gör det angivna skärmobjektet synligt.
ShowSymbolWindow()	Visa det förstörade symbolfönstret för ordet vid aktuell markörplacering i meddelandefönstret.
Sleep(seconds)	Pausa under det angivna antalet sekunder innan nästa åtgärd utförs.
Speak()	Läs upp innehållet i det aktuella meddelandefönstret.
Speak(contentType)	Läs upp den angivna texttypen i det aktuella meddelandefönstret. ContentType = "Alla", "Urval", "Ord", "Mening" eller "Paragraf"
SpeakLabel()	Läs upp det aktuella skärmobjektets knapptext.
SpeakLabel(object)	Läs upp det angivna skärmobjektets knapptext.
SpeakLabel(object, wait)	Läs upp det angivna skärmobjektets knapptext och vänta sedan under ett visst antal sekunder innan nästa åtgärd utförs.
SpeakText(text)	Läs upp den angivna texten.
SpeakText(text, wait)	Läs upp den markerade texten och vänta sedan under ett visst antal sekunder innan nästa åtgärd utförs.
StopAllSound()	Stoppa allt ljud som spelas upp.
StopVideo(object)	Stoppa videon i det angivna video-objektet.
SymbolateAll(object)	Symbolisera all text i det angivna skärmobjektet.
ToggleMute(object)	Stäng av/sätt på ljud i det angivna video-objektet.
ToggleRepeat(object)	Stäng av/sätt på upprepning i det angivna video-objektet.
variable [= value]	Skapa tilldelningsmeddelande för variabel. variable = unikt namn på variabel value = värde att tilldela den namngivna variabeln

Bilaga B Vanliga ord

"Vanliga ord" är ord som ofta används i normala konversationer. När symboliseringsegenskaper för ett meddelandefönster, en knapptext eller symboliseringsknapp definieras har du möjlighet att symbolisera "Vanliga ord" eller "Ovanliga ord".

Tabell B.1 Vanliga ord

ett	ringa	kul	bara	endast	sluta	varför
om	kom	gav	behålla	öppna	ta	kommer att
efter	kan	hämta	snäll	eller	berätta	önska
igen	bära	ge	veta	vår	tio	med
alla	städa	gå	skratta	ut	sedan	arbete
alltid	kall	går	låta	över	där	skulle
är	komma	går	ljus	äga	dess	skriva
en	kunde	bra	gilla	välja	de	
och	klippa	fick	liten	leka	tänka	
någon	gjorde	grön	bo	snälla	dess	
är	göra	växa	lång	ganska	tre	
runt	gör	hade	titta	dra	till	
som	klar	har	gjorde	lägga	idag	
fråga	gör inte	ha	göra	sprang	tillsammans	
på	ner	han	många	läsa	också	
åt	rita	hjälp	kanske	röd	prova	
bort	dricka	henne	mig	åka	två	
vara	äta	här	mycket	rätt	under	
för att	åtta	honom	måste	se	upp	
varit	varje	hans	min	sju	på	
före	falla	hålla	mig själv	ska	oss	
bäst	långt	varmt	aldrig	hon	använda	
bättre	snabb	hur	ny	visa	tvätta	
stor	hitta	sårad	nej	sjunga	vi	
svart	först	jag	inte	sitta	bra	
blå	fem	om	nu	sex	gick	
båda	flyga	i	av	sova	var	
ta med	för	in i	av	liten	vad	
brun	hittade	är	gammal	så	när	
men	fyra	den	på	något	var	
köpa	från	dess	en gång	snart	vilken	
av	full	hoppa	en	starta	vem	

Copyright ©Tobii AB (publ). Alla produkter och tjänster erbjuds inte på alla lokala marknader. Specifikationerna kan komma att ändras utan förvarning. Alla andra varumärken tillhör sina respektive ägare.

Support för din Tobii Dynavox-enhet

Få hjälp online

Läs den produktspecifika supportsidan för din Tobii Dynavox-enhet. Den innehåller uppdaterad information om frågor och tips & tricks som rör produkten. Hitta våra supportsidor online på: www.TobiiDynavox.com/support-training

Kontakta din lösningskonsult eller återförsäljare

Kontakta din lösningskonsult på Tobii Dynavox eller den auktoriserade återförsäljaren om du har frågor om eller problem med din produkt. De känner till din utrustning och är bäst lämpade att hjälpa dig med tips och övning. För kontaktuppgifter, se www.TobiiDynavox.com/contact