

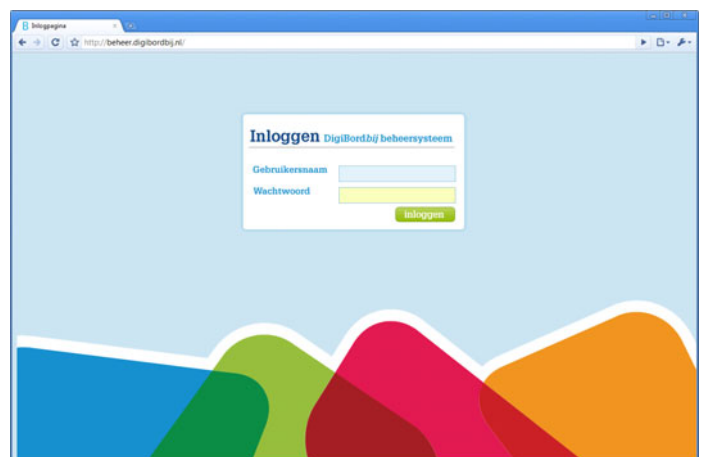
## Bewerk uw eigen Digibordbij boek

Naast de presentatie van schoolboeken in het Digibordbij systeem is het voor leraren ook mogelijk aanpassingen te maken in de digitale boeken. De leraar kan via een aparte login toegang krijgen tot het beheersysteem waar hij de bestaande content in boeken kan verwijderen en hier nieuwe content aan kan toevoegen. Alle wijzigingen worden vervolgens opgeslagen in zijn eigen account waarna de leraar de mogelijkheid heeft zijn eigen boek, of het originele boek te presenteren.

### Het inloggen

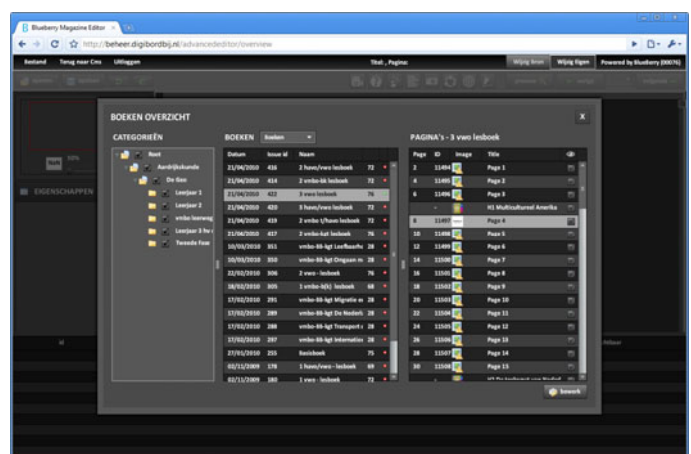
Op een aparte locatie kunt u gebruik maken van het beheersysteem om de boeken aan te passen. Voordat u toegang heeft tot dit systeem moet u wel in het bezit zijn van een 'Docent Plus' account. Een normaal 'Docent' account geeft u recht tot het bekijken van een boek, het Plus account recht tot het bewerken ervan.

U kunt inloggen op het volgende adres:  
<http://beheer.digibordbij.nl>



### Selecteer boek

Nadat u bent ingelogd kunt u door de selectie boeken heenlopen. In de linker kolom de boomstructuur met de methoden welke u kunt aanvinken. In de middelste kolom de boektitels en rechts de pagina's. Het rode bolletje achter een boek geeft aan of u deze al heeft bewerkt. Dit zijn dus aangepaste boeken. Om nu een pagina te gaan bewerken klikt u eerst een boek aan en vervolgens de betreffende pagina. Door op de button "bewerk" rechtsonder in beeld te klikken kunt u de pagina openen.

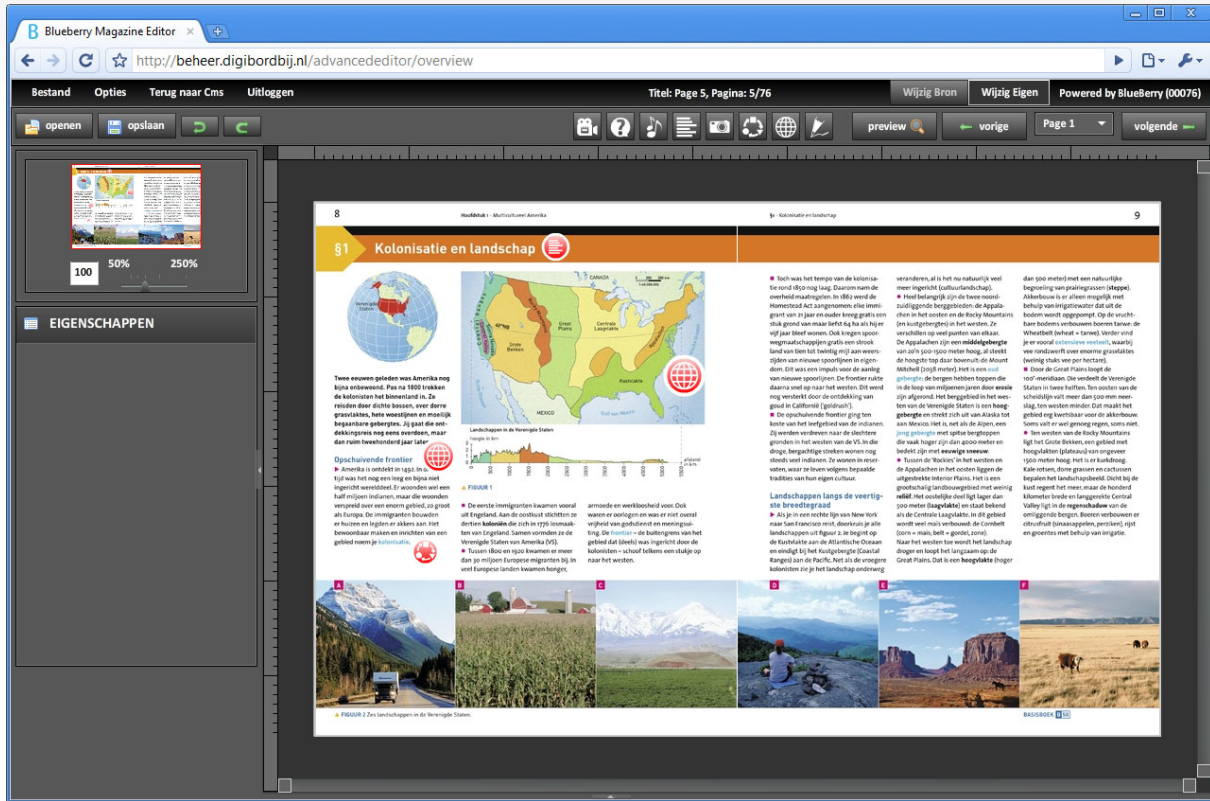


# BlueBerry

## Bewerken van de pagina

Na het kiezen van de pagina wordt de inhoud ingeladen. Op dit moment is dit het boek zelf samen met de standaard iconen welke zijn geplaatst door ThemeMeulenhoff. Het is nu mogelijk zelf iconen aan de pagina toe te voegen.

Er zijn twee verschillende lagen waarin gewerkt kan worden, de 'Eigen laag' en de 'Bron laag'. In de bronlaag is het mogelijk de bestaande iconen aan te klikken en deze te verbergen. Dit kan door dit aan te vinken in het eigenschappen paneel. Een andere optie is zelf iconen toe te voegen, hiervoor dient men eerst rechtsboven in beeld de "Wijzig Eigen" button aan te klikken.



Binnen het systeem is het mogelijk om de volgende opties toe te voegen :

- Video (Dient FLV of MP4 formaat te zijn)
- Vragenlijst
- Geluidsfragment (MP3)
- Tekst
- Foto
- Animatie (Flash Actionscript 3 bestand)
- Link (interne of externe link)
- Tekening / illustratie

Door op de buttons bovenin beeld te klikken wordt het object aan het werkblad toegevoegd. Door het object aan te klikken verschijnen aan de rechterkant de instellingen. Hier kan de foto, video of teksten worden toegevoegd. Bij alle buttons is het mogelijk de content welke opent na het klikken van de button op de pagina zelf, of in een pop-up te laten openen. Dit is allemaal instelbaar via de instellingen in het linker paneel.

Indien alle objecten zijn toegevoegd kan de pagina getest worden. Dit kan met de PREVIEW button rechtsboven in beeld. Indien het resultaat in orde is kan de pagina worden opgeslagen.

# Uitleg van de verschillende objecten / buttons

De meeste knoppen hebben de volgende gemeenschappelijke eigenschappen:

## Alt Tekst:

Deze tekst wordt getoond aan de gebruiker met zijn muis over de knop heen beweegt.

Omschrijving: Interne omschrijving als memo voor de leraar zelf

## Weergave:

*Toon in een Popup:*

Dan wordt de betreffende content in een nieuw venster boven op de pagina weergegeven.

*Toon op de pagina:*

Dan wordt de betreffende content in de pagina zelf weergegeven en kunt U deze ook zelf positioneren en schalen.



**EIGENSCHAPPEN**

Alt Tekst

Omschrijving

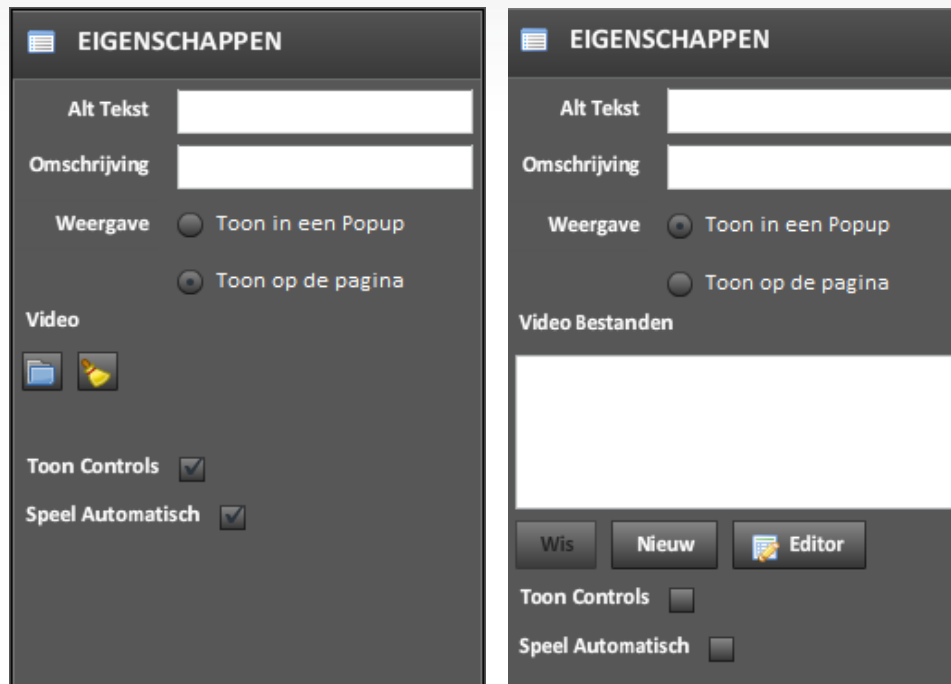
Weergave  Toon in een Popup  Toon op de pagina

# 1. Video toevoegen

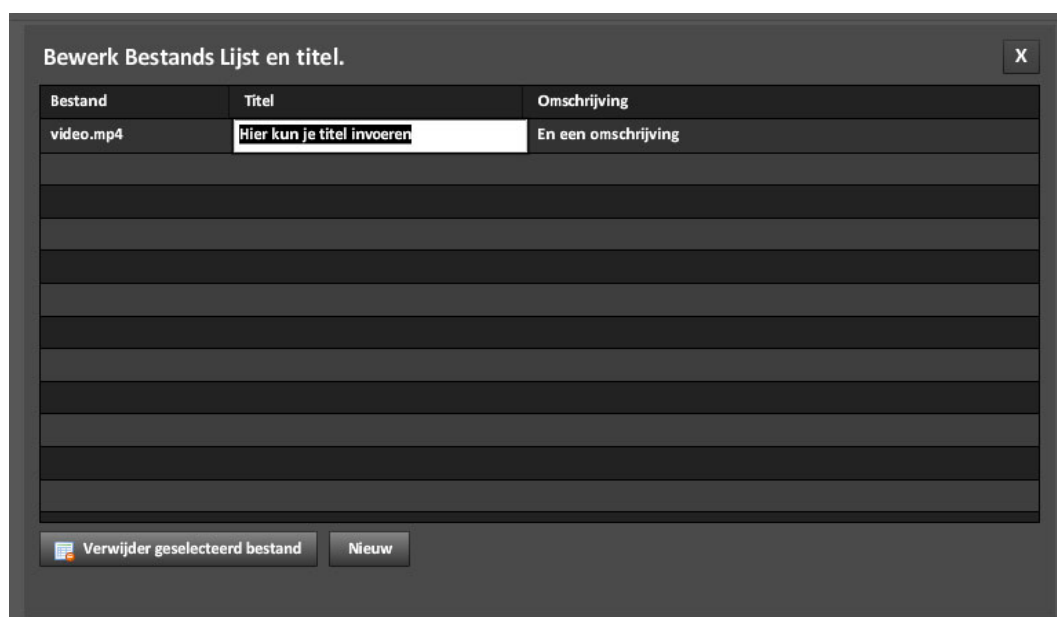
Om een vide toe te voegen klikt U op de knop met het video logo.



Er komt nu in de rechter boven hoek van uw pagina een knop te staan met het zelfde icoontje. Na het aanklikken van deze knop komen zijn eigenschappen in het eigenschappenpanel te staan.

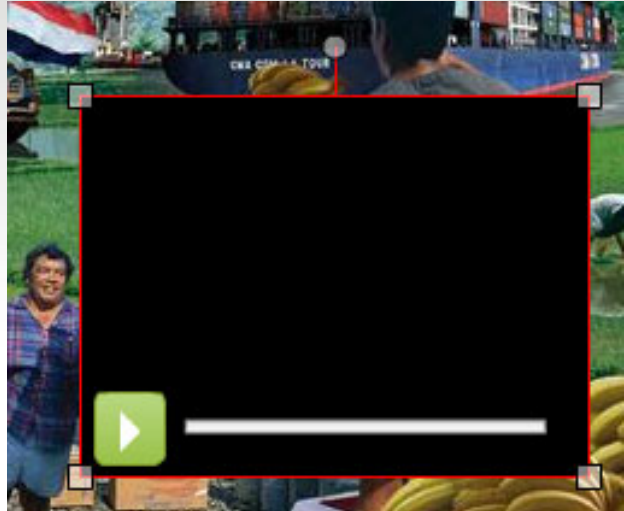


“Toon Controls” zorgt er voor dat de gebruiker de video zelf kan doorspelen en pauzeren. “Speel Automatisch” zorgt er voor dat de video automatisch direct na het klikken van de knop begint af te spelen.



Als U ervoor kiest om de video in een pop-up te tonen kunt u meerdere video's toevoegen aan de knop door telkens opnieuw op de button te klikken, dit opent dan de Mediabrowser. Met de "wis" knop kunt U een geselecteerde video verwijderen. Als U op "Editor" klikt komt het onderstaande venster op uw scherm.

Met de Editor kunt U per video bestand een titel en korte omschrijving opgeven en ook bestanden toevoegen en wissen. De titels en omschrijving wijzigingen doet u door op het veld naast de bestandsnaam te klikken. Als U kiest om de video op de pagina te tonen kunt U maar een enkel video bestand kiezen. Deze kunt U dan schalen en positioneren.

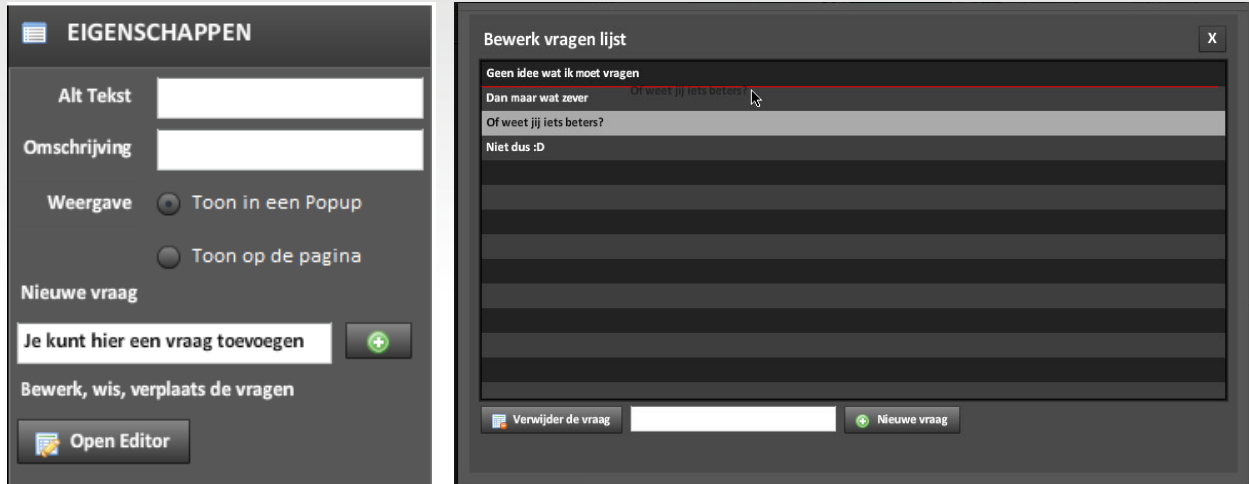


### **Audio**

De audio speler werkt en gedraagt zich hetzelfde als het video object, maar dan voor mp3tjes.

## 2. Vragenlijst

Hiermee kunt U een korte lijst op het scherm of in een popup laten zien. U kunt snel een vraag toevoegen door de vraag in te vullen in het tekstvak en dan op het plusje te klikken. Het is wel handiger om dit door middel van de editor te doen.



De editor geeft U de mogelijkheid om bestaande vragen te wijzigen door erop te klikken en de tekst te wijzigen. U kunt ook hun positie wijzigen door ze te verslepen naar de gewenste plaats (zie screenshot). Met "verwijder de vraag" wist U de geselecteerde vraag. En met "+Nieuwe vraag" voegt U de in het tekstvak getikte tekst aan de lijst toe.

### 3. Tekst

Als U ervoor kiest om de tekst in een popup te laten zien krijgt U de optie "Bewerk Tekst" te zien.

Na het klikken van deze knop opent deze de tekst editor welke enkele basis tekst functionaliteiten biedt, bij het afsluiten van dit venster wordt de tekst automatisch in de knop opgeslagen.

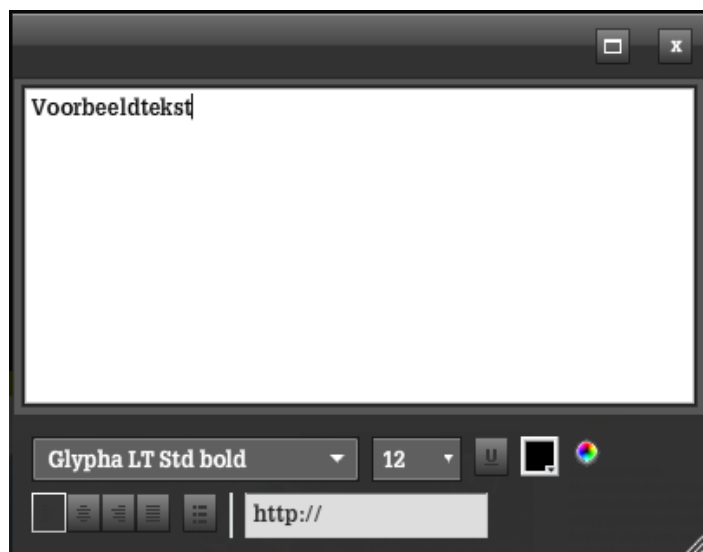
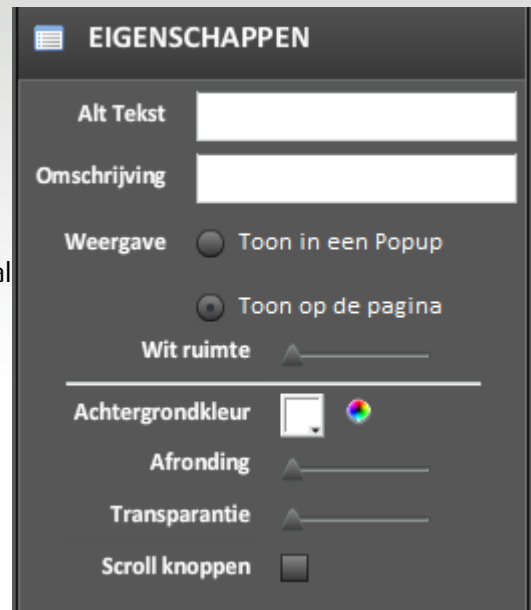
Als U kiest om de tekst op de pagina zelf te laten tonen krijgt U heel wat meer opties in eigenschappenpaneel. Deze slaan allemaal op de achtergrond van de tekst.

Wit ruimte: Dit bepaald hoeveel ruimte er tussen de rand van de achtergrond en de tekst komt.

Achtergrondkleur: Bepaald de kleur van deze achtergrond

Afronding: Deze bepaald de afronding van de achtergrond.



Scroll knoppen: Als je deze aanvinkt komen er twee knoppen onder de tekst te staan om deze naar beneden en boven te kunnen scrollen. Om de tekst te bewerken dubbelklik je op de tekst, hierna wordt de tekst editor geopend.



## 4. Interne en externe links

Bij een "internet link" kunt U een link ingeven naar een webpagina, email, ...  
bijvoorbeeld: <mailto:test@test.nl>, <http://google.nl>

Met een "Bestand link" kunt linken naar een bestand op de server, dit kunnen allerhande documenten zijn (Acrobat pdf's, Word, Excel, ...) , ook archief bestanden (Zip, Rar, ...), afbeeldingen, mp3sbestanden en video's. "Interne link" hier heb je een keuzelijst met alle pagina's uit het boek.

EIGENSCHAPPEN	EIGENSCHAPPEN	EIGENSCHAPPEN
Alt Tekst <input type="text" value="Mundo thiememeulenhoff"/>	Alt Tekst <input type="text" value="Mundo thiememeulenhoff"/>	Alt Tekst <input type="text" value="Mundo thiememeulenhoff"/>
Breedte <input checked="" type="radio"/> Internet link <input type="radio"/> Interne link <input type="radio"/> Bestand link	Breedte <input type="radio"/> Internet link <input type="radio"/> Interne link <input checked="" type="radio"/> Bestand link	Breedte <input type="radio"/> Internet link <input checked="" type="radio"/> Interne link <input type="radio"/> Bestand link
Link: <input type="text"/>	Selecteer bestand:  	<input type="text" value="Page 2"/>

## 5. Teken button

Bij het teken heeft U de keuze tussen drie mogelijkheden: vrijeteken, lijn teken en ellipsen.  
Na het klikken van z'n knop kunt U beginnen met tekenen.

Dit doe je door eerst te klikken waar je wilt beginnen en dan de muis ingedrukt te houden tot je klaar bent.  
Als je nog iets wilt teken kunt opnieuw op een knop klikken en beginnen met tekenen.

U kunt uw tekeningen ook een kleur geven door op de tekening te klikken en dan een andere kleur te kiezen.



## 5. Afbeeldingen

Afbeeldingen kunnen op verschillende manieren worden weergegeven. Met de foto button is het mogelijk afbeeldingen in verschillende formaten in een pop-up of direct op het werkblad weer te geven. Afbeeldingen dienen vooraf op formaat te worden gemaakt voordat ze geupload worden. Dit kan met een extern tekenprogramma gedaan worden.



**EIGENSCHAPPEN**

Alt Tekst

Omschrijving

Weergave  Toon in een Popup  
 Toon op de pagina

Afbeeldingen

bb\_logo2.jpg  
untitled-3.jpg

Wis Nieuw Editor

Tijd / Afbeelding

Overgangstijd

Bij afbeeldingen is het mogelijk meerdere afbeeldingen achter elkaar te plaatsen, deze worden dan als slideshow weergegeven. In een pop-up kan men met de buttons door de meerdere afbeeldingen heenklikken.

Geef altijd een omschrijving en een alternatieve tekst mee met een object.

Om de tijd van de slideshow in te stellen kies je de overgangstijd en de tijd dat een afbeelding op het scherm blijft staan.

### Flash animaties

Naast de video's en foto's is het ook mogelijk om Flash animaties toe te voegen. Dit zijn altijd .SWF bestanden welke afkomstig zijn vanuit Adobe Flash.