

Manuale di AraBoard per PC, tablet per sistemi operativi Windows e Android

Indice dei contenuti

	pagina
1. Introduzione.....	1
2. Installazione di AraBoard.....	2
3. Creazione di una tavola di comunicazione con AraBoard Constructor.....	4
4. Stampa della nostra tavola di comunicazione in AraBoard Constructor.....	11
5. Impiego della tavola di comunicazione in AraBoard Player.....	13
6. Trasferimento degli archivi dal PC al tablet e viceversa	15
7. Crediti.....	17

1 Introduzione.

AraBoard è un insieme di strumenti progettati per la comunicazione alternativa e aumentativa la cui finalità è di facilitare la comunicazione funzionale mediante l'uso di immagini e pittogrammi a persone che presentano qualche tipo di difficoltà in questo ambito.

Data la versatilità di questi strumenti AraBoard può anche essere utilizzato per creare schede con semplici routine e schede per anticipare la realizzazione di qualunque compito.

AraBoard ci permette di creare editare e utilizzare schede di comunicazione per dispositivi differenti (calcolatore, smartphone, tablet), e anche per sistemi operativi differenti.

Si compone di due strumenti complementari:

- **AraBoard Constructor** questo strumento si utilizza per la creazione e l'edizione delle schede di comunicazione mediante la collezione dei pittogrammi Arasaac e di qualunque altra immagine e audio memorizzati nel dispositivo.
- **AraBoard Player** questo strumento si utilizza per eseguire le schede di comunicazione precedentemente create con AraBoard Constructor

AraBoard si caratterizza per la sua semplicità di uso in tutti gli aspetti dal momento che possiede un'interfaccia grafica progettata perché chiunque possa creare ed editare delle schede in forma intuitiva. Con AraBoard possiamo creare schede da una a 32 caselle utilizzando le combinazioni distinte possibili di una riga per due colonne, due righe per due colonne, tre righe per quattro colonne e così via fino a quattro righe per otto colonne. Questa caratteristica rende anche il dispositivo una possibile alternativa per persone con disabilità motorie e necessità di comunicazione molto di base.

2. Installazione di AraBoard.

Per incominciare ad utilizzare AraBoard (versione pc), dobbiamo portarci alla pagina dell'applicazione (<http://giga.cps.unizar.es/affectivelab/AraBoard.html>). In questa pagina possiamo conoscere gli obiettivi le caratteristiche dello strumento è anche possibile riempire un questionario che permetterà di implementare nuove funzionalità proposte dagli utilizzatori.



In questa pagina clicchiamo sul link “**Accede desde aqui**” (“accedi da qua”) che ci porterà alla seguente schermata, da cui potremo accedere ai due tipi di installazione per PC e per Android..., anche se in quest'ultimo caso possiamo installare l'applicazione direttamente dal tablet o dallo smartphone attraverso la Play Store.

Descargas

Descargas de AraBoard

AraBoard nos permite crear, editar y usar tableros de comunicación para distintos dispositivos (ordenador, smartphone o tablet), así como para distintos sistemas operativos. Para su ejecución, **AraBoard requiere que el player Adobe Air (gratuito) esté instalado** en el dispositivo. Actualmente, AraBoard está **disponible para Windows y Android**.

AraBoard se compone de dos herramientas complementarias:

- **Araboard Constructor:** Esta herramienta se utiliza para la creación y edición de los tableros de comunicación. mediante la colección de pictogramas Arasaac y cualquier otra imagen y audio almacenados en el dispositivo.
- **AraBoard Player:** Esta herramienta se utiliza para ejecutar los tableros de comunicación previamente creados en Araboard Constructor.

AraBoard: Siguenos en Facebook 

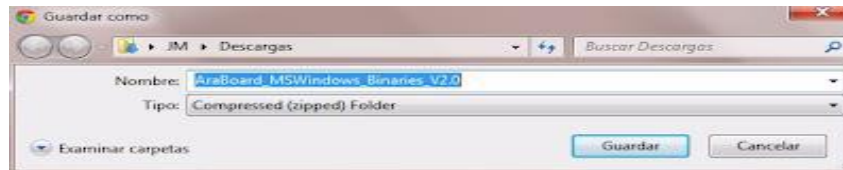


Una volta nella pagina clicchiamo sul tasto azzurro “Descarga AraBoard para MS Windows en Sourceforge”.

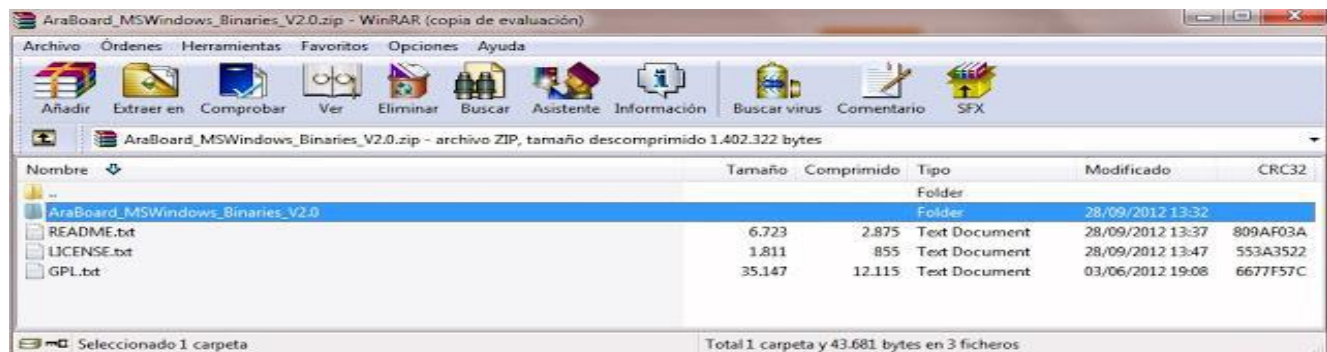
Automaticamente saremo reindirizzati verso Sourceforge che è il sito dove si trova la AraBoard (versione pc) e che uno dei maggiori depositi di software libero in Internet. In questa pagina dovremmo nuovamente cliccare sul tasto Download.



In alcuni secondi comincerà ad essere scaricato automaticamente il pacchetto compresso dove si trovano i due archivi di cui avremo bisogno per l'installazione AraBoardConstructor.exe e AraBoardPlayer.exe.



Una volta scaricato il pacchetto aveva verso il nostro computer dobbiamo cliccare due volte su di esso si aprirà il decompressore di archivi che abbiamo installato nel nostro calcolatore (si può utilizzare la versione gratuita come WinRAR, <http://winrar.es/>).



In questo pacchetto ci interessa principalmente la cartella AraBoard_MSWindows-Binaries_v2.2. Clicchiamo sopra la cartella e troveremo due archivi da AraBoardConstructor.exe e AraBoardplayer.exe. Non ci resta che fare doppio clic su ciascuno di essi e procedere alla relativa installazione seguendo le istruzioni che appaiono sullo schermo. Se non abbiamo installato Adobe Hair, un ambiente di esecuzione multipiattaforma necessario perché funzioni AraBoard (versione pc), il sistema lo installerà automaticamente.

A questo punto possiamo, già visualizzare la cartella di AraBoard nel menu inizio e le due icone corrispondenti al nostro desktop: AraBoard Constructor (strumento per la creazione ed edizione delle schede) e AraBoard Player (per l'esecuzione delle schede).



il funzionamento di AraBoard (versione PC) è basato sullo stesso funzionamento è sulla stessa risposta che darà l'applicazione su un dispositivo mobile (smartphone o tablet) quando si utilizzano le dita. Pertanto, la maggior parte delle azioni che realizziamo nell'applicazione si basano sul trascinamento con il mouse dei distinti elementi (pittogrammi o immagine) trascinamento attraverso lo schermo.

Per installare AraBoard (versione Android), ci dobbiamo portare all'applicazione Play Store, nel nostro smartphone o nel nostro tablet, e nel riquadro di ricerca scriviamo AraBoard.

Automaticamente, ci appariranno le icone delle due applicazioni e potremmo procedere alla relativa installazione.

Se non abbiamo installato Adobe Hair nel nostro dispositivo ci verrà richiesto di procedere alla relativa installazione.



Un aspetto molto interessante che dovete tenere incontro è che, dato che si tratta di una applicazione multiplatforma, le schede che elaborate sul vostro calcolatore, potrete trasferirle ai vostri dispositivi Android e viceversa.

3. Creazione di una scheda di comunicazione con AraBoard Constructor.

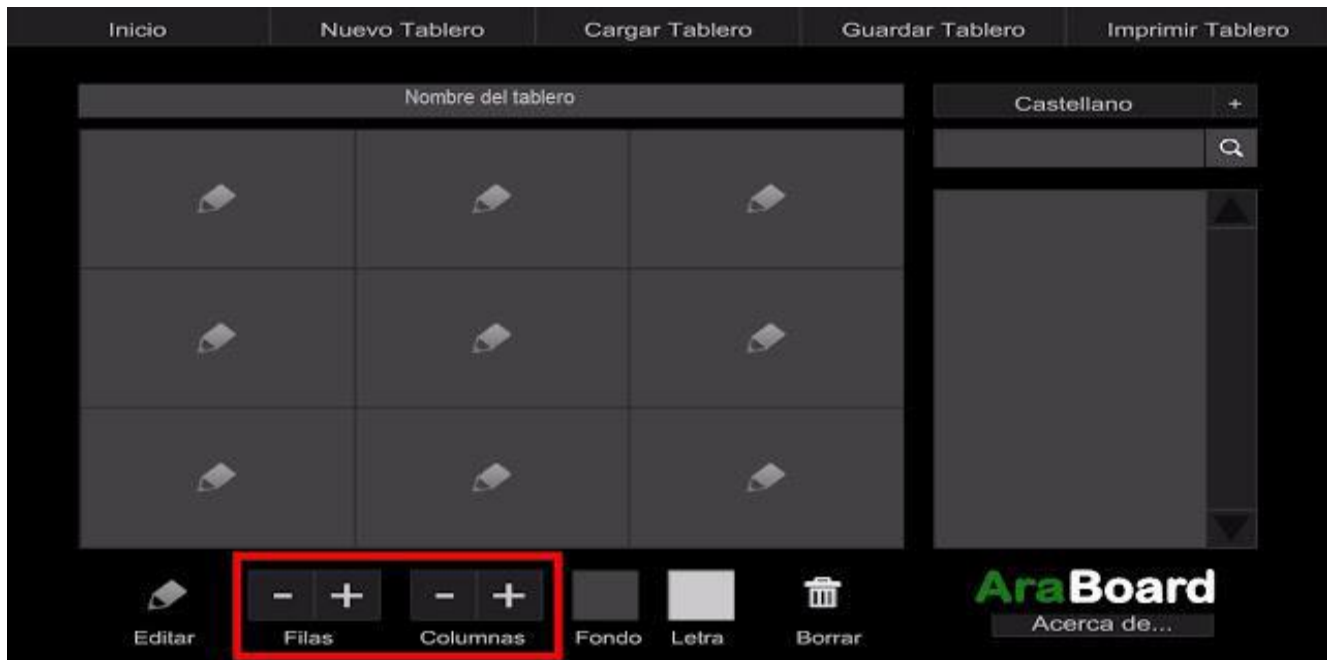
Una delle caratteristiche, richieste da molti utenti, è la possibilità di creare schede di comunicazione in cui sia possibile variare la dimensione da una cella fino a 32 utilizzando le combinazioni distinte possibili: di una riga per due colonne, due righe per due colonne, tre righe per quattro colonne,....., fino a quattro righe per otto colonne.

Questa caratteristica rende anche il dispositivo una possibile alternativa per persone con disabilità motorie e necessità comunicative molto di base.

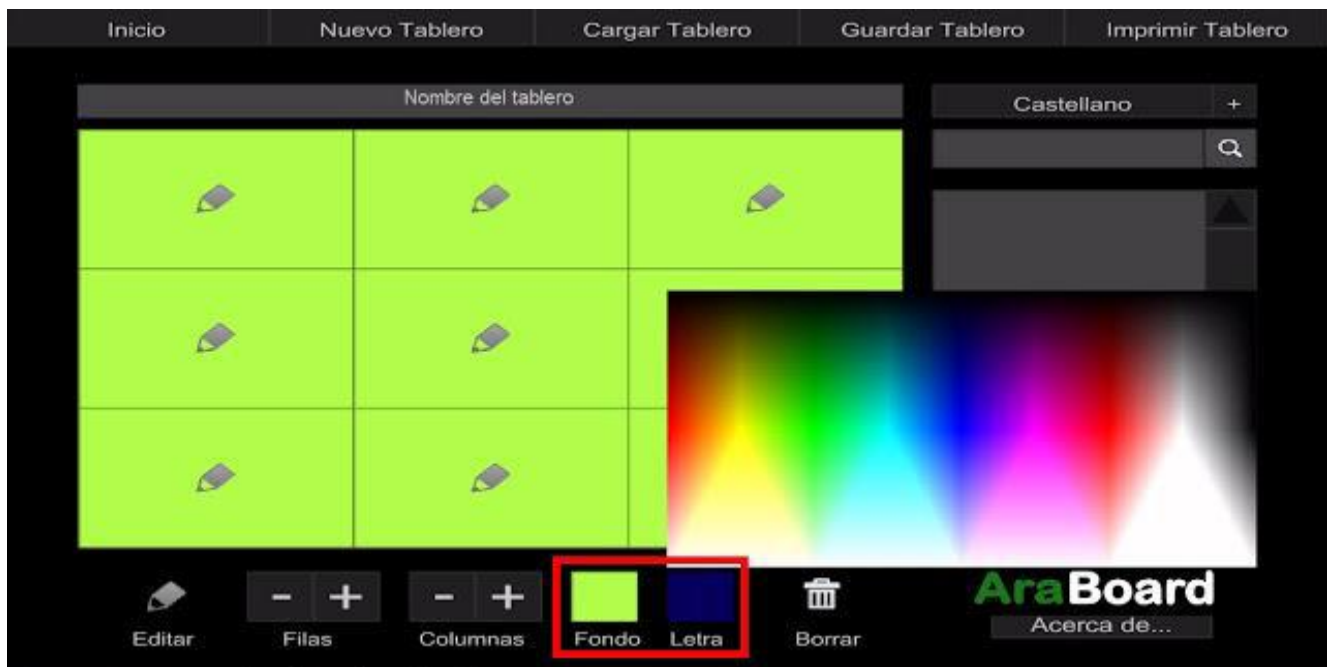
Il modo migliore di conoscere il funzionamento di AraBoard è mediante la creazione di una scheda di comunicazione di esempio che denomineremo FRASES e che avrà una struttura di tre righe per tre colonne.

Per far ciò, clicchiamo sull'icona AraBoard Constructor e procediamo con i seguenti passi.

Clicchiamo sull'icona delle righe sull'icona e delle colonne fino ad ottenere la griglia desiderata tre colonne per tre righe.



Successivamente configureremo il colore dello sfondo il colore del carattere della nostra scheda cliccando sui riquadri corrispondenti. Abbiamo un'ampia tavolozza di colori su cui scegliere fino a che punto siano adattate le caratteristiche dell' utilizzatore finale o del contenuto della nostra scheda.



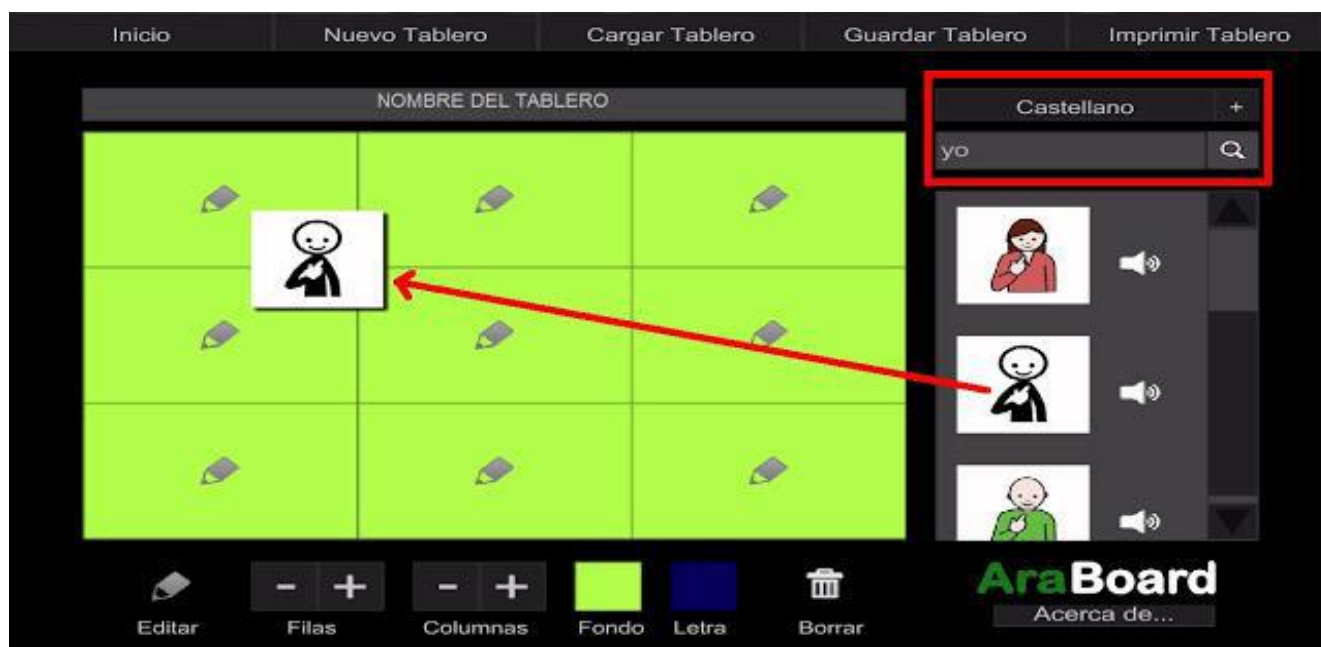
Successivamente, prima di incominciare a riempire le nostre celle con i pittogrammi o le nostre immagini, selezioniamo la lingua di ricerca dei pittogrammi e delle frasi è in ARASAAC, dato che l'applicazione si connette direttamente al server di ARASAAC per localizzare i pittogrammi che vogliamo introdurre.



La connessione di li AraBoard con la base dati di ARASAAC ci permette di scaricare direttamente tutti i testi e le parole delle differenti lingue che abbiamo nel portale, eccetto quelle per la cui grafia si utilizza un altro tipo di tastiera (per esempio russo arabo e cinese). Avremo bisogno di questa connessione soltanto durante la creazione della scheda.

Una volta che si è scelta la lingua, ci portiamo nella casella di ricerca scriviamo la parola di cui vogliamo trovare il pittogramma e clicchiamo sulla lente o sul tasto Enter della tastiera.

Le ricerche si devono realizzare con l'ortografia corretta e con gli accenti corrispondenti.



Qui troviamo un'altra delle caratteristiche fondamentali di AraBoard ed è che la applicazione come già abbiamo detto, mantiene una comunicazione diretta attraverso Internet, mediante un'interfaccia di programmazione sviluppata per questo scopo con il server del Portale Aragonese della Comunicazione Aumentativa e Alternativa ARASAAC.

Questa comunicazione permette la ricerca di qualunque pittogramma contenuto nella base dati e il suo download istantaneo, insieme alla frase corrispondente. Una volta che la nostra scheda sia stata terminata e salvata, non sarà più necessaria questa connessione, a patto che in tutti i dati (pittogrammi e frasi) siano stati salvati nel computer o nel dispositivo.

Torniamo alla nostra scheda. Abbiamo cercato la parola “YO” (“io”) e osserviamo che, oltre al pittogramma, appare anche un'icona con un altoparlante. Se clicchiamo sopra questa icona, potremo ascoltare la frase associata e che verrà scaricata insieme al pittogramma. Se non c'è alcuna frase associata, apparirà una croce rossa.

A questo punto dobbiamo semplicemente selezionarlo con il cursore e trascinarlo verso la cella desiderata. Il sistema di trascinamento ci permette di muovere facilmente il pittogramma dalla casella all'altra, e naturalmente possiamo anche trascinarlo verso l'icona della parte inferiore destra per editarne il contenuto o verso il cestino situato nella parte inferiore destra per poterlo cancellare.



Se vogliamo modificare il testo del pittogramma, possiamo portarci sul testo della cella e modificarlo in funzione della nostra necessità, comunque la frase continuerà ad essere quella che è stata scaricata dal portale.

Se trasciniamo il pittogramma verso l'icona editare, comparirà la finestra di edizione del pittogramma, da cui potremo modificare tutti i parametri del pittogramma in questione.



Possiamo anche accedere alla finestra di edizione dei pittogrammi facendo clic su una qualunque delle celle vuote ciò che ci permetterà di introdurre immagini, foto, disegni, voci, suoni, canzoni,.....



Nel caso del PC, quando si clicca sopra la sull'icona della macchina fotografica si attiverà la webcam e potrete porvi di fronte per poter prendere una fotografia utilizzare un oggetto (come la bambola del nostro esempio)



Nel caso del sistema operativo Android, potremo utilizzare la telecamera la telecamera anteriore o posteriore per fare le nostre foto, ciò che ci permette di fotografare, inoltre qualunque oggetto persona che abbiamo di fronte a noi. Per passare da una telecamera all'altra del dispositivo, dobbiamo semplicemente cliccare sulla icona che si trova a lato dell' icona con la macchina fotografica e osserveremo appunto come cambia come cambia l'immagine.

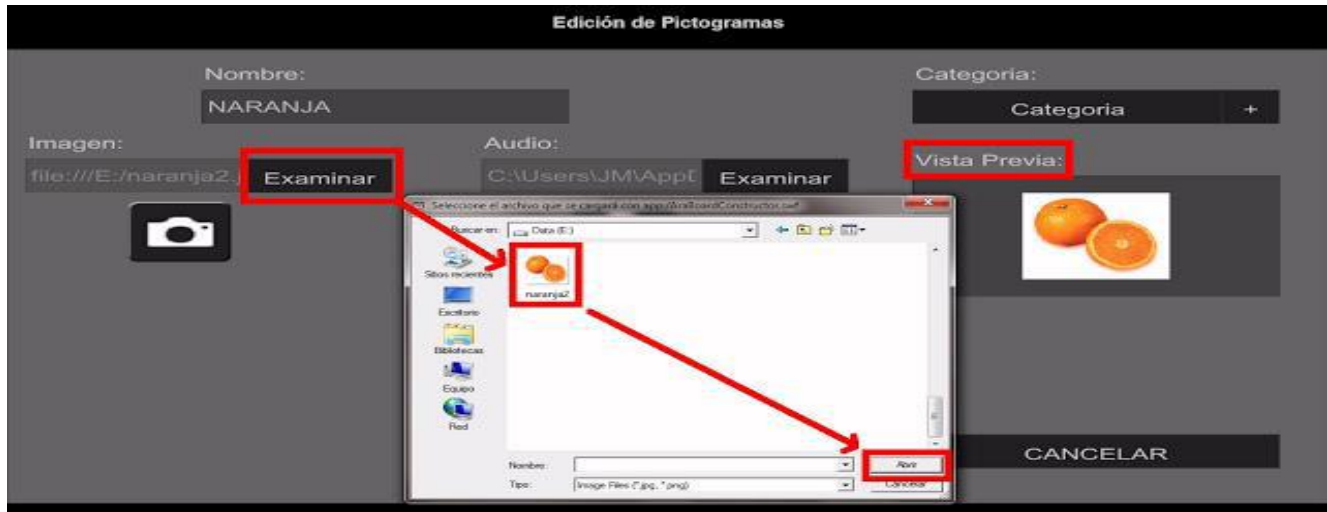
Per registrare la nostra voce non abbiamo che da cliccare sull'icona del microfono e appariranno due nuove icone: REC e PLAY. Clicchiamo su REC e registriamo il nostro messaggio, ritorniamo a cliccare sullo stesso tasto per finire di registrare. Il tasto Play serve per riascoltare quel che abbiamo registrato.



Nelle due versioni e l'applicazione stessa denomina gli archivi registrati e delle immagine e dell'audio, per cui non dobbiamo modificare nulla di quello che appare nei riquadri.

Potremmo anche caricare archivi MP3 utilizzando il tasto **Esaminar**.

Nel nostro esempio, introdurremo una fotografia che abbiamo nel nostro dispositivo. Per far ciò, devo far clic su una cella vuota. Successivamente introduciamo il NOME, clicchiamo su **Esaminar** per caricare l'IMMAGINE corrispondente e possiamo registrare un messaggio associato o caricarne uno registrato preventivamente, utilizzando il tasto **Examinar** (Esaminare) della sezione audio.



Non ci resta che assegnare a quanto fatto la categoria corrispondente a nome comune. E' importante assegnare questa categoria dato che in funzione del tipo di parola verrà assegnata appunto a tale parola il riquadro di colore corrispondente. Dopo aver realizzato quest'operazione otterremo questo risultato.



A questo punto terminiamo di riempire le celle con i pittogrammi le immagini corrispondenti e avremo quindi la nostra scheda creata con AraBoard Constructor.

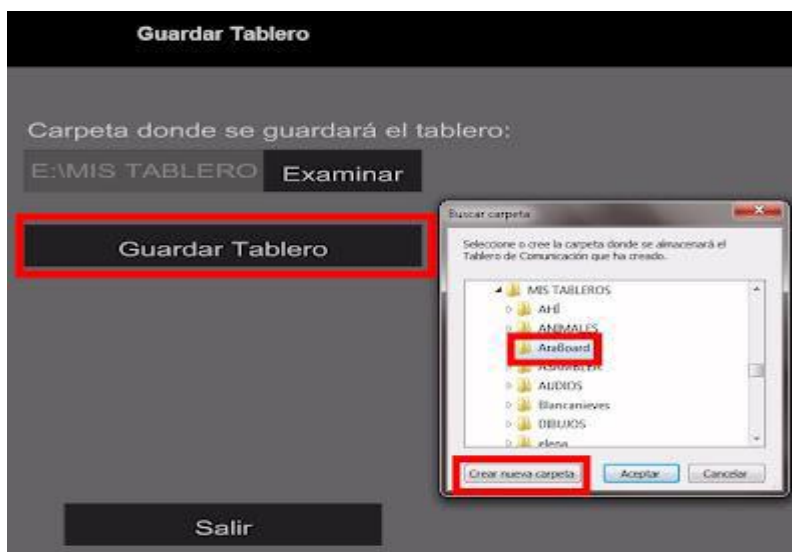


Il passo seguente sarà Salvare la Scheda, in questo si differenzia la versione PC dalla versione Android.

Nella versione PC, dovremo selezionare **Guardar Tablero** (Salvare Scheda). Per salvare le schede raccomandiamo che create, preventivamente, una cartella sul vostro computer in cui andrete ad immagazzinare appunto le schede (per esempio, “**LE MIE SCHEDE**”).

Una volta lanciato **Guardar Tablero**, (Salvare scheda) selezioniamo **Esaminar** cerchiamo la nostra cartella “**LE MIE SCHEDE**” . La selezioniamo e clicchiamo sul tasto **Crear nueva carpeta** (creare nuova cartella).

Assegniamo un nome alla nostra scheda e clicchiamo su **Aceptar** (accettare).



Alla fine clicchiamo su Guardar Tablero (Salvare scheda) e aspettiamo che termini tutto il processo di salvataggio e appaia il messaggio **Descargas finalizadas** (download terminati).

Naturalmente, abbiamo anche la possibilità di editare e modificare la scheda nuovamente la prossima volta che apriamo AraBoard Constructor utilizzando l'opzione **Cargar Tablero** (caricare scheda).

Nella versione per Android, quando clicchiamo su **Guardar Tablero** (salvare scheda), ci apparirà una finestra nella quale porremo il nome della nostra scheda, cliccando su **Aceptar** (Accettare), si salverà automaticamente (non avremo da fare niente di più) in una cartella che si chiama **Ogni_Straniero**. Parleremo più avanti di questa cartella.

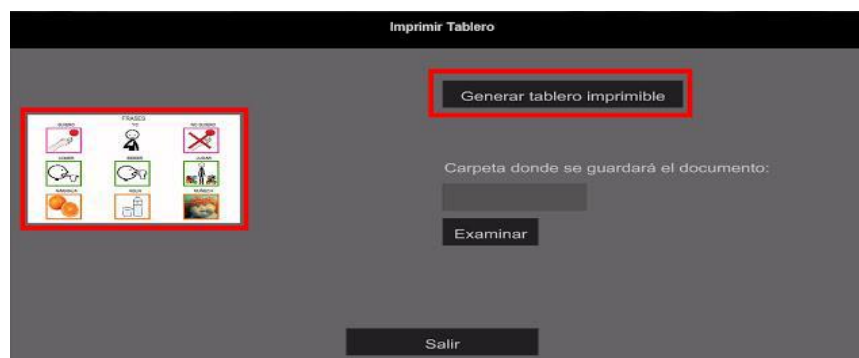
A partire da adesso abbiamo la nostra scheda salvata, e la possiamo già utilizzare con lo strumento AraBoard Player del nostro pc, nel nostro Smartphone o nel nostro tablet, senza più la necessità di essere connessi ad Internet.

4. Stampa della nostra scheda di comunicazione con AraBoard Constructor.

Una volta salvata la nostra scheda di comunicazione nel nostro calcolatore, utilizzeremo una delle implementazioni più interessanti che ci fornisce AraBoard. Si tratta della opzione di **Imprimir Tablero** (stampare la scheda) nella versione per PC che troverete nella parte superiore destra.



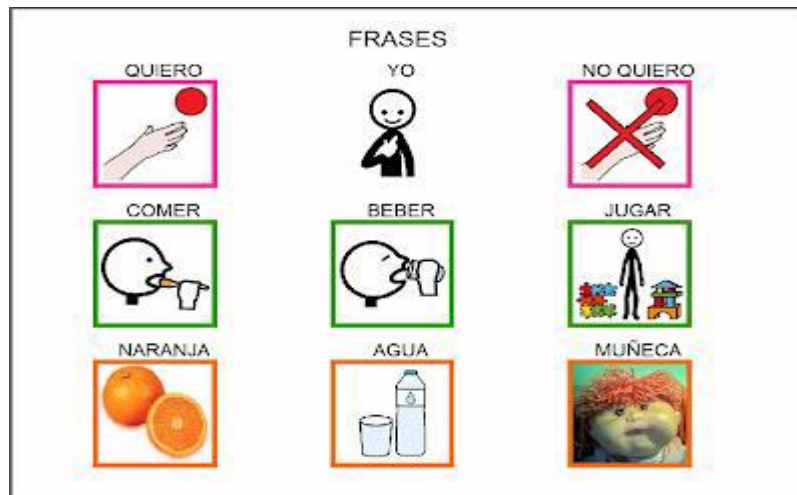
Cliccando su questa opzione, apparirà una nuova schermata sulla quale cliccheremo sopra **Generar tablero imprimible** (generare scheda stampabile) automaticamente, apparirà una anteprima della nostra scheda.



Conviene che i testi delle celle non siano eccessivamente lunghi, perché, tanto più grande è la scheda, tanto più è possibile che il testo non si adatti alla parte superiore della cella nel caso di schede con molte caselle.

Successivamente, scegliamo la cartella dove verrà salvato il documento e ci appare un riquadro con una opzione di **Guardar pdf del Tablero** (salvare il pdf della scheda). Non è necessario che mettiamo il nome a questo archivio, perché l'applicazione lo denomina già con il nome della scheda.

Dobbiamo semplicemente aprirlo e stamparlo.



Questa opzione ci permetterà di generare schede stampabili su qualunque tema ci rinteressi senza dover entrare nella costruzione delle tabelle e stamparle direttamente.

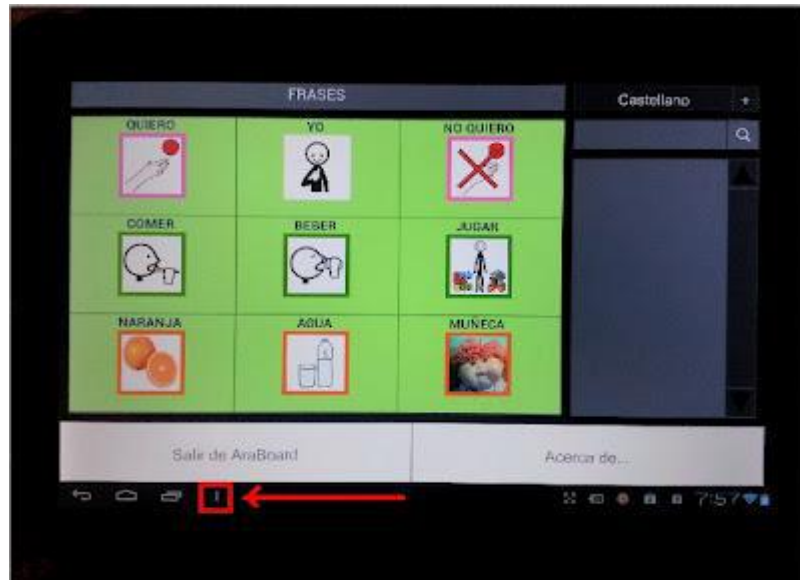
Prima di concludere questo capitolo su AraBoard Constructor, avete visto che abbiamo anche la opzione di **Cargar Tablero** (aprire la scheda), ciò che vi permetterà di modificare una scheda sulla quale abbiate lavorato precedentemente o che abbiate scaricato da Internet per adattarla all'utente finale.

Nella versione per Android, l'opzione **Cargar Tablero** (aprire scheda) ci appare direttamente aprendo AraBoard Constructor.



Non ci resta che uscire da AraBoard Constructor per utilizzare la scheda in AraBoard Player. Nella versione per PC, potete cliccare sulla croce nella parte superiore destra e l'applicazione si chiude automaticamente.

Nella versione per Android, se cliccate sul tasto che utilizzate per i menu contestuali appare nella parte inferiore il messaggio per uscire da AraBoard Constructor.



A questo punto non ci rimane che utilizzare la nostra scheda in AraBoard Player.

5. Utilizzazione della scheda di comunicazione in AraBoard Player.

Non ci rimane altro che la parte più semplice, perché come avrete potuto verificare, AraBoard risulta un strumento molto semplice da maneggiare in tutti gli aspetti.

Il secondo strumento che abbiamo installato all'inizio si chiamava AraBoard Player e la sua funzione consiste nell'eseguire le schede di comunicazione precedentemente create con AraBoard Constructor.

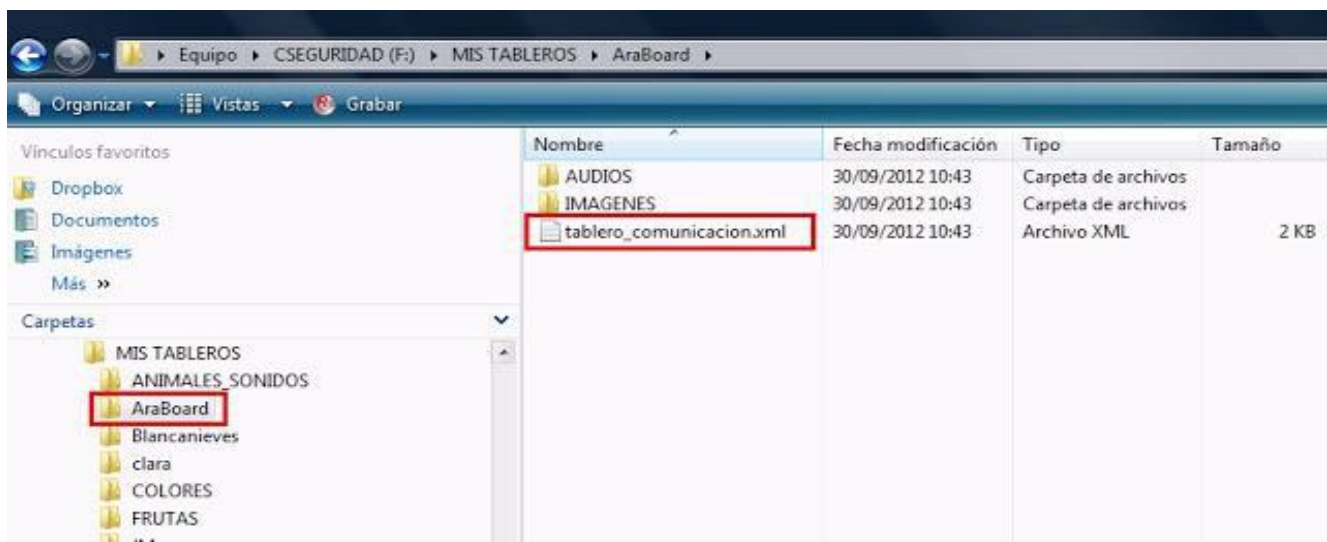


La gestione delle due versioni è molto semplice.

Nella versione per PC ci appare la schermata che vedete nella parte inferiore della pagina (la prima figura). Semplicemente cliccheremo sopra l'opzione del menù **Cargar Tablero** (**aprire scheda**) e cercheremo la cartella dove abbiamo salvato la nostra scheda.



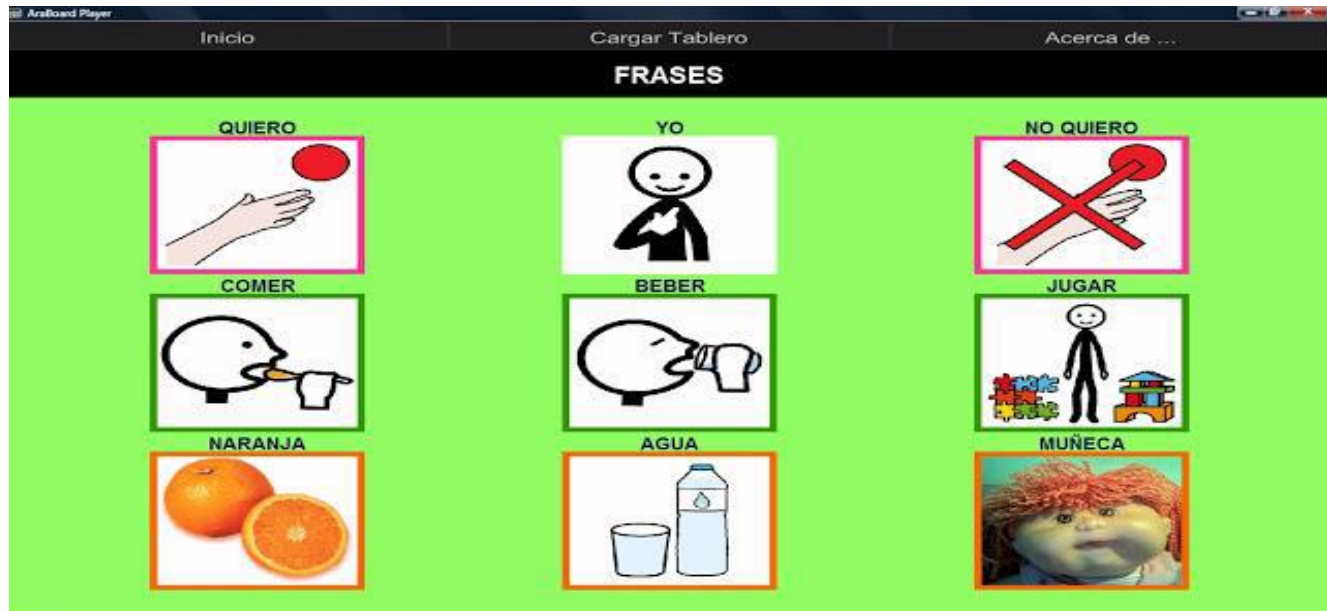
Una volta localizzata la cartella clicchiamo su archivio Tablero_comunicacion.xml. (si vede nella seconda figura)



Perché non si mischino le schede, è importante che, ogni volta che ne salvate una, lo facciate in una sottocartella differente dalle altre.

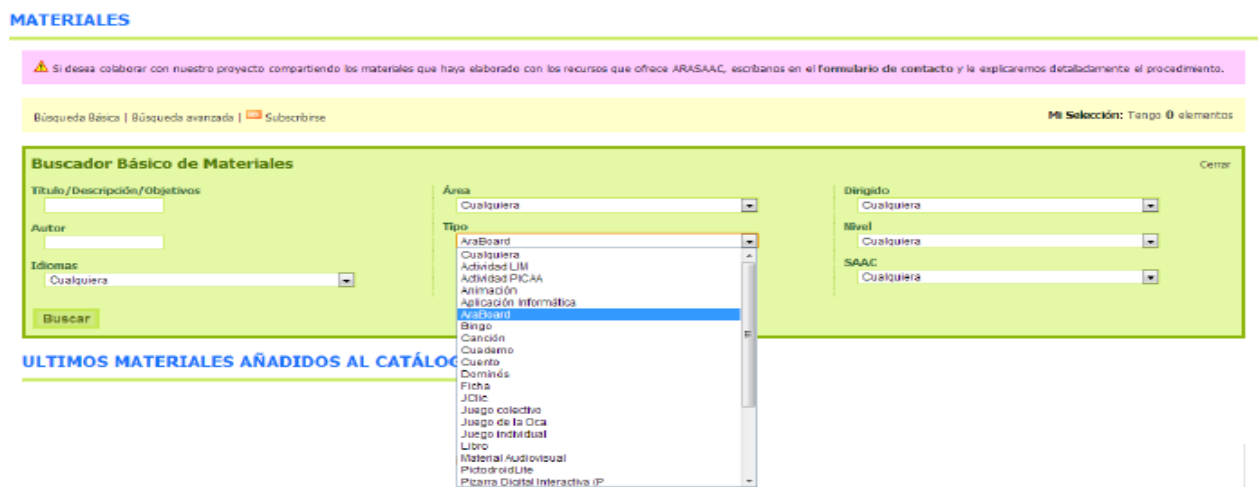
Nel nostro caso, abbiamo creato una cartella denominata **MIS TABLEROS** (Le mie schede) e all'interno di essa, salviamo ciascuna delle schede elaborate in sottocartelle.

Per aprire sullo schermo la nostra scheda personalizzata dovremo aprire la sottocartella AraBoard e cliccare su **archivio tablero_comunicacion.xml**.



Nel caso della versione per Android, il processo è ancora più semplice, dal momento che, entrando in AraBoard Player, ci appare già l'opzione **Cargar Tablero** (aprire scheda) e successivamente anche la lista di tutte le schede che abbiamo salvato nel dispositivo. Dobbiamo soltanto cliccare su una di esse per ottenere lo stesso risultato precedentemente descritto.

Potrete scaricare schede diverse per AraBoard, realizzate dagli utenti dalla sezione materiali del portale a ARASAAC, utilizzando il pulsante tipo di materiale : <http://cadetu.es/arasaac/materiales.php>



A partire da questo momento possiamo immaginare tutte le distinte funzionalità che potremo dare alle nostre schede: comunicazione, routine, anticipazione,.....

6. Trasferimento degli archivi dal pc al tablet e viceversa.

Abbiamo già detto che AraBoard è un'applicazione multiplatforma questo significa che si può utilizzare su dispositivi differenti con sistemi operativi differenti.

Se abbiamo installato AraBoard sul nostro pc, e in più, disponiamo di un tablet con sistema operativo Android, potremo trasferire le nostre schede personalizzate, in maniera molto semplice, dal pc al tablet e viceversa.

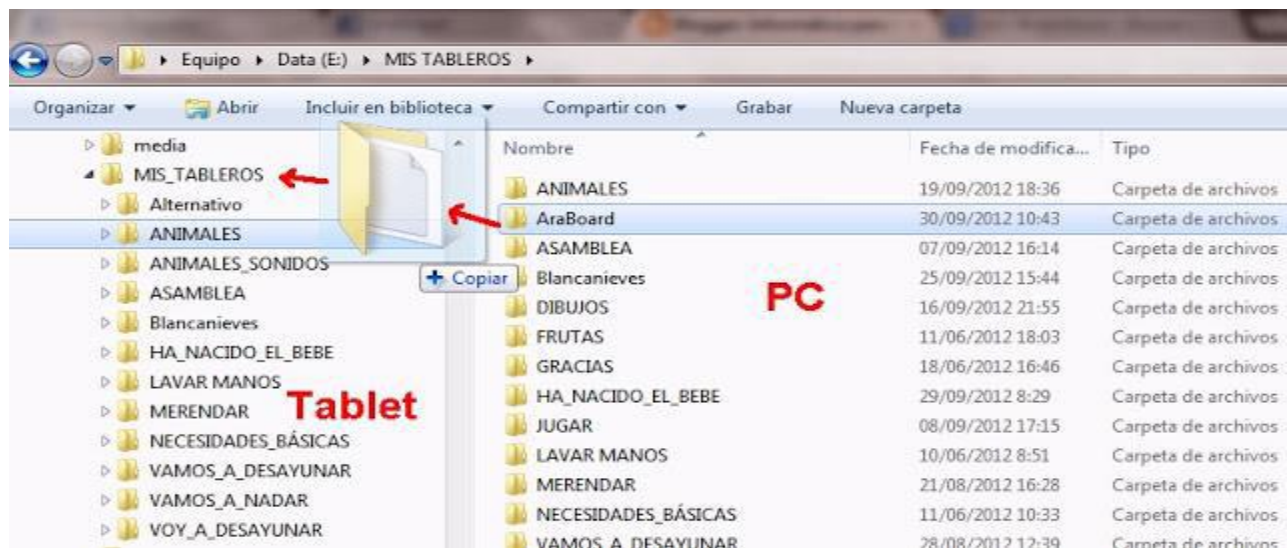
Per far ciò, colleghiamo il nostro tablet o smartphone, mediante il cavo USB, al nostro computer e apriamo Windows Explorer.

Quando appare l' icona del tablet o dello smartphone sulla directory, clicchiamo su di essa e si aprirà la radice. Con molta attenzione, senza muovere senza spostare e eliminare alcun archivio, ci portiamo sulla radice e cerchiamo la cartella denominata **Mis_Tablero** (Le mie schede), che il luogo dove AraBoard salva nel sistema operativo Android, per default, le schede.



A questo punto, non ci resta che cercare nel nostro calcolatore la cartella con le nostre schede e copiarla sulla cartella **Mis_tableros** (Le mie schede) nel tablet.

E' un processo semplice, però insistiamo sul fatto che bisogna fare molta attenzione di non toccare nessun archivio della directory del tablet o dello smartphone.



Il processo per trasferire le cartelle da PC al dispositivo Android o dal dispositivo Android al PC è ovviamente lo stesso.

A partire da adesso, possiamo già utilizzare le nostre schede per PC e per Android sul nostro calcolatore o sul nostro dispositivo con sistema operativo Android.

7. Crediti

Sviluppata da:

- Marta García Azpiroz (Proyecto Fin de Carrera en el Grupo GIGA-Affective Lab, EINA, Università di Saragoza)
- Javier Marco Rubio (Grupo GIGA-Affective Lab, EINA, Università de Saragoza)

Sotto la supervisione del Gruppo GIGA-Affective Lab:

- Sandra Baldassarri (Grupo GIGA-Affective Lab, EINA, Università di Saragoza)
- Eva Cerezo (Grupo GIGA-Affective Lab, EINA, Università di Saragoza)

Collaboratori:

- José Manuel Marcos Rodrigo (Logopeda del CPEE Alborada - Saragoza)
- David Romero Corral (Asesor del CATEDU - Alcorisa, Teruel)

Enti:

- Grupo GIGA-Affective Lab (università di Saragoza)
- ARASAAC (<http://arasaac.org>)
- Colegio Público de Educación Especial Alborada
- Centro Aragonese delle Tecnologie per l' Educazione (CATEDU)

Materiali:

AraBoard utilizza pittogrammi di ARASAAC (<http://arasaac.org>), creati da Sergio Palao per il Governo dell' Aragona il quale li distribuisce sotto licenza Creative Commons (BY-NC-SA)

AraBoard utilizza alcuni dei controlli grafici della libreria minimalComps sviluppata da Keith Peters (Copyright 2011 Keith Peters)