

Boardmaker 7 Student Center

Manuale Utente



Boardmaker
Student Center

Manuale Utente Boardmaker 7 Student Center

Version 1.0

11/2020

Tutti i diritti riservati

Copyright © Tobii AB (publ)

Nessuna parte di questo documento può essere riprodotta, archiviata in un sistema di recupero o trasmessa in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo (elettronico, tramite fotocopia, registrazione o altro tipo) senza la preventiva autorizzazione scritta dell'autore.

La protezione del copyright rivendicata comprende tutti i materiali e le informazioni tutelabili dalle leggi sul copyright ora permessi per legge scritta o giudiziale o concessi più avanti, incluso, senza limitazione, il materiale generato dai programmi software visualizzati sullo schermo quali schermate, menu e così via.

Le informazioni contenute in questo manuale sono di proprietà di Tobii Dynavox. La riproduzione, parziale o totale, senza la preventiva autorizzazione scritta di Tobii Dynavox è vietata.

I prodotti a cui viene fatto riferimento in questo documento possono essere marchi e/o marchi registrati dei rispettivi proprietari. L'editore e l'autore non riconoscono alcuna garanzia in merito a questi marchi.

Sebbene siano state prese tutte le possibili precauzioni nella preparazione di questo documento, l'editore e l'autore non si assumono alcuna responsabilità per eventuali errori o omissioni oppure per danni derivanti dall'uso delle informazioni contenute in questo documento o dei programmi e del codice sorgente forniti a corredo. In nessun caso l'editore e l'autore saranno responsabili per eventuali perdite di profitto o qualsiasi altro danno commerciale causato o presumibilmente causato direttamente o indirettamente dalle informazioni incluse in questo documento.

Il contenuto è soggetto a modifica senza preavviso.

Visitare il sito Tobii Dynavox

www.TobiiDynavox.com per versioni aggiornate di questo documento.

Recapiti:

Tobii Dynavox AB
Karlsrovägen 2D
182 53 Danderyd
Svezia

+46 8 663 69 90

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

+1-800-344-1778

Indice

1	Per iniziare	4
1.1	Introduzione	4
1.2	Accesso studente.....	4
1.3	Accesso istruttore	4
1.4	Pannello di controllo	5
1.4.1	Pannello di controllo — Visualizzazione studente	5
1.4.2	Pannello di controllo — Visualizzazione istruttore	6
2	Riproduzione delle attività	9
2.1	Modalità Riproduzione.....	9
2.2	Monitoraggio delle prestazioni e dei dati di utilizzo dello studente.....	9
3	Impostazioni utente	11
3.1	Impostazioni del sistema.....	11
3.2	Metodo di accesso	11
3.2.1	Tocco semplice	11
3.2.2	Attivazione al tocco	11
3.2.3	Attivazione al rilascio.....	12
3.2.4	Scansione	12
3.2.5	Permanenza mouse	13
3.2.6	Interazione oculare	13
3.3	Sintesi vocale	13
3.4	Interfaccia	14

1 Per iniziare

1.1 Introduzione

Benvenuto a Boardmaker 7 Student Center! Boardmaker 7 Student Center offre agli studenti accesso alle relative attività Boardmaker assegnate da qualsiasi dispositivo — in classe, a scuola o mentre sono in giro. Gli istruttori possono accedere per riprodurre un'attività della relativa playlist, visualizzare e riprodurre gli elenchi di assegnazione degli studenti nonché modificare le impostazioni per se stessi o per uno dei loro studenti.

Accedi e inizia a esplorare e riprodurre le attività!



Per informazioni su come cambiare la lingua di visualizzazione, vedere la sezione 3.1 *Impostazioni del sistema*.

1.2 Accesso studente

1. Avviare Boardmaker 7 Student Center.
2. Selezionare il pulsante  **Menu**.
3. Selezionare  **Accesso**.
4. Selezionare **Studente/Bambino**.
5. Se l'istruttore del bambino ha fornito un codice QR di accesso, tenerlo di fronte alla telecamera del dispositivo per scansionarlo ed eseguire l'accesso.
Se non si dispone di un codice QR, selezionare **Accesso manuale**, quindi inserire il nome utente dello studente, l'ID istituto e la password.



I campi di accesso rilevano le maiuscole/minuscole.

Le informazioni di accesso studente sono create dall'istruttore. In caso di informazioni mancanti o se è necessario modificarle, rivolgersi all'istruttore.

1.3 Accesso istruttore

1. Avviare Boardmaker 7 Student Center.
2. Selezionare il pulsante  **Menu**.
3. Selezionare  **Accesso**.
4. Selezionare **Istruttore/Genitore**. La pagina di accesso Tobii Dynavox Single Sign On si aprirà nel browser Web.
5. Accedere utilizzando le credenziali dell'account Tobii Dynavox.
6. Tornare all'app Boardmaker 7 Student Center. A questo punto l'accesso è stato effettuato.

1.4 Pannello di controllo

Il Pannello di controllo è l'hub principale. Gli studenti possono sfogliare e riprodurre le attività gratuite trovate in Centro attività e le attività assegnate dall'istruttore in Assegnazioni. Gli istruttori utilizzano il Pannello di controllo per accedere all'intera playlist delle attività e visualizzare le attività assegnate a ciascuno studente nella classe.

1.4.1 Pannello di controllo — Visualizzazione studente

Il Pannello di controllo dello studente è composto da due sezioni principali — **Centro attività** e **Assegnazioni**.

Centro attività contiene attività, organizzate in cartelle, riproducibili gratuitamente in qualsiasi momento. Basta selezionare una cartella e, successivamente, un'attività da riprodurre.



I Giochi di accesso sono un modo divertente per consentire agli studenti di familiarizzare con un nuovo metodo di accesso.

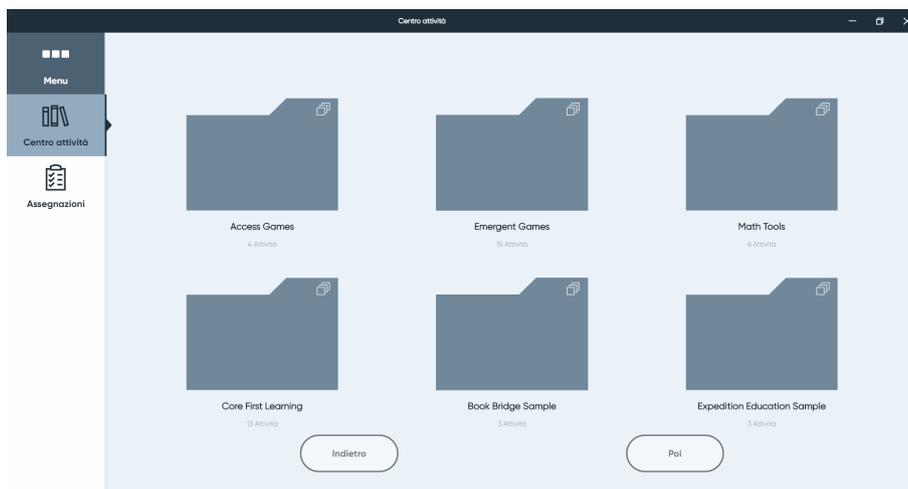


Figura 1.1 Pannello di controllo studente — Centro attività

La sezione **Assegnazioni** contiene le attività assegnate specificatamente allo studente da parte dell'istruttore. Prima di riprodurre un'attività, è necessario scaricarla sul dispositivo. Vedere la sezione *2 Riproduzione delle attività*.

Se l'istruttore non ha assegnato attività, la sezione Assegnazioni sarà vuota.

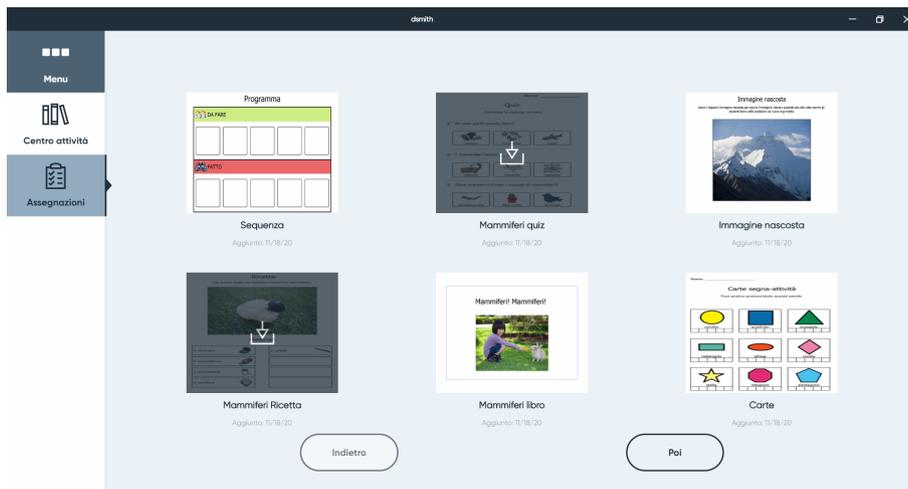


Figura 1.2 Pannello di controllo studente — Assegnazioni

1.4.2 Pannello di controllo — Visualizzazione istruttore

Il Pannello di controllo dell'istruttore è composto da due sezioni principali — **Centro attività** (per tutti i tipi di account) e **Classe** (per utenti con un account Professional o District) o **La mia playlist** (per gli utenti con un account Personal).

Centro attività contiene attività, organizzate in cartelle, riproducibili gratuitamente in qualsiasi momento. Basta selezionare una cartella e, successivamente, un'attività da riprodurre.

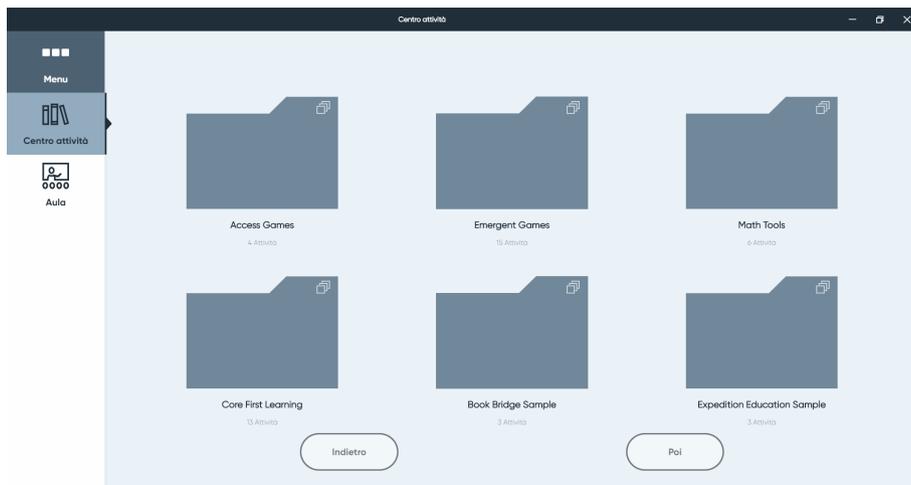


Figura 1.3 Pannello di controllo istruttore — Centro attività

Utenti con account Personal

Selezionare **La mia playlist** per visualizzare le attività nella playlist. Sfogliare le attività nella Playlist utilizzando i pulsanti Avanti e Indietro, quindi selezionare un'attività da scaricare o riprodurre. Prima di riprodurre un'attività, è necessario scaricarla sul dispositivo. Vedere la sezione 2 *Riproduzione delle attività*.

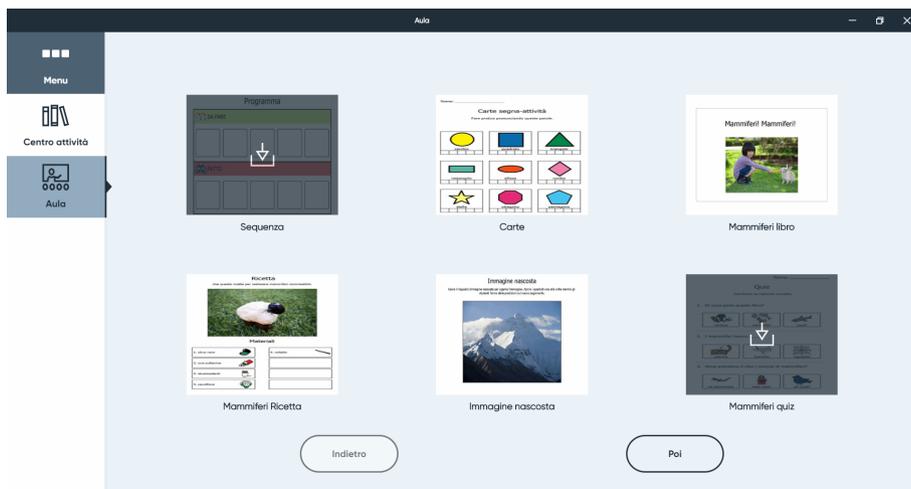


Figura 1.4 Pannello di controllo istruttore — La mia playlist (account Personal)

Utenti con account Professional e District

Selezionare **Classe** per accedere a La mia playlist e I miei studenti. Sfogliare le attività nella Playlist utilizzando i pulsanti

Avanti e Indietro, quindi selezionare un'attività da scaricare o riprodurre. Prima di riprodurre un'attività, è necessario scaricarla sul dispositivo. Vedere la sezione 2 *Riproduzione delle attività*.

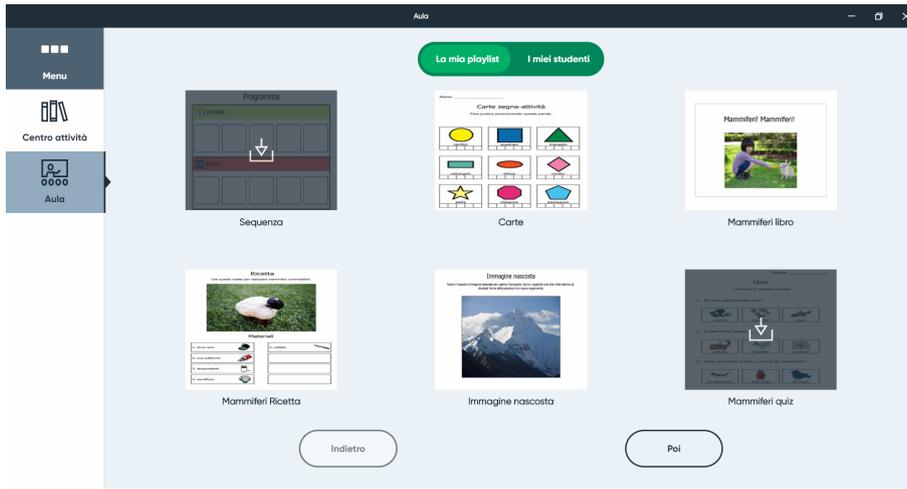


Figura 1.5 Pannello di controllo istruttore — Classe — La mia playlist (account Professional o District)

In Classe, selezionare **I miei studenti** per visualizzare tutti i propri studenti. Selezionare uno studente per visualizzare le relative attività assegnate.

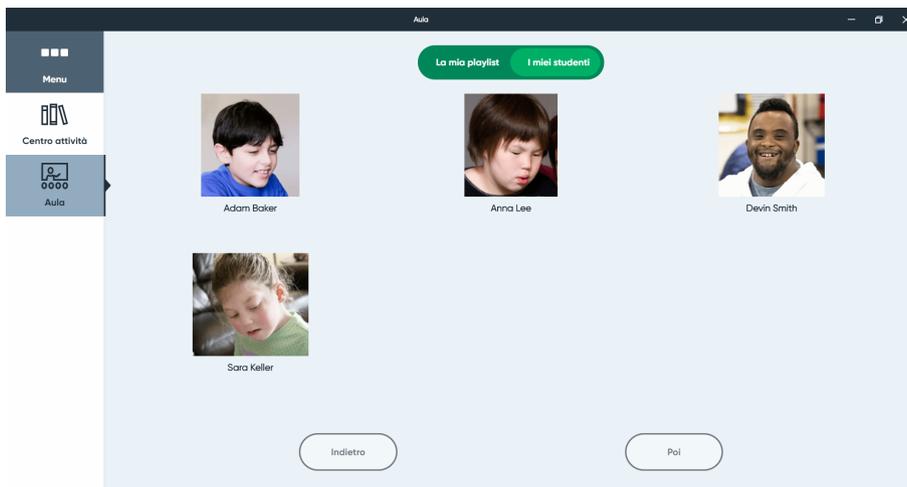


Figura 1.6 Pannello di controllo istruttore — Classe — I miei studenti (account Professional o District)

Selezionare un'attività nella lista delle attività assegnate dello studente per scaricarla o riprodurla. Prima di riprodurre un'attività, è necessario scaricarla sul dispositivo. Vedere la sezione 2 *Riproduzione delle attività*.

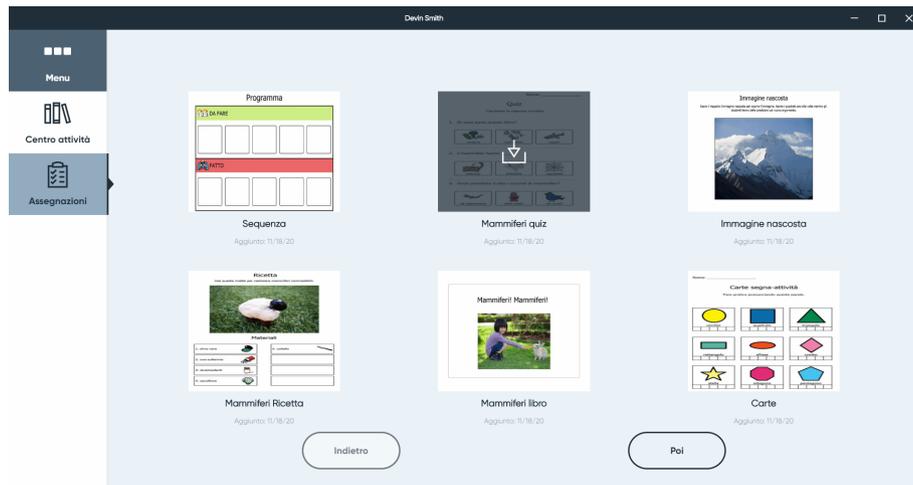


Figura 1.7 Pannello di controllo istruttore — Classe — Assegnazioni studente (account Professional o District)



Per uscire dalla schermata delle assegnazioni dello studente, selezionare  **Menu**, quindi scegliere  **Torna alla Classe**.



Per modificare la playlist dell'istruttore o le assegnazioni dello studente, andare su [myBoardmaker.com](https://www.boardmaker.com).

2 Riproduzione delle attività

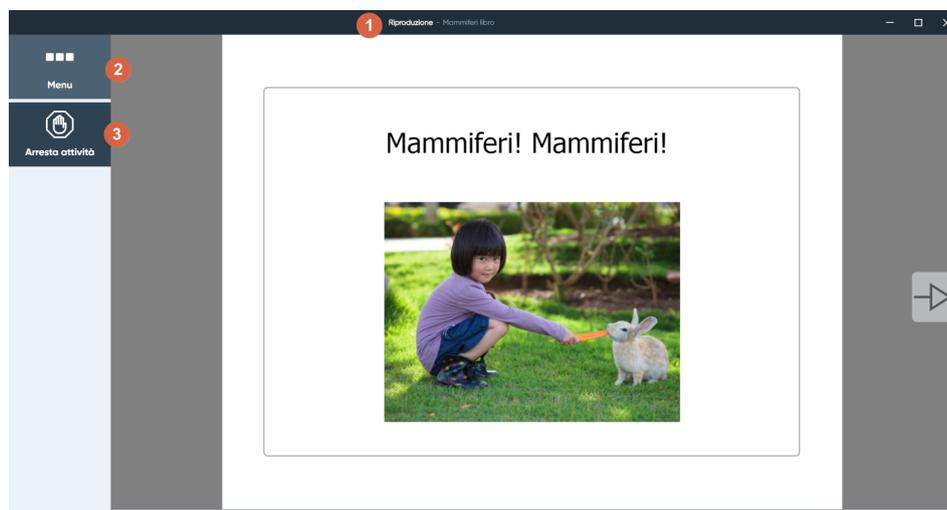
Riproduci un'attività per interagire con essa! Quando vengono riprodotte le attività dalle Assegnazioni di uno studente, i dati di utilizzo vengono condivisi con l'istruttore dello studente. Per ulteriori informazioni, vedere la sezione 2.2 *Monitoraggio delle prestazioni e dei dati di utilizzo dello studente*.



Per modificare le assegnazioni dello studente e la playlist dell'istruttore, andare su myBoardmaker.com.

<p>Le attività colorate sono già scaricate sul dispositivo e sono disponibili per la riproduzione, con o senza connessione Internet. Selezionare un'attività da riprodurre.</p> 	<p>Le attività in grigio e con l'icona di download non sono scaricate, quindi non è possibile riprodurle o accedervi in modalità offline. Selezionare un'attività con una connessione Internet attiva per scaricarla e renderla disponibile per la riproduzione in Boardmaker 7 Student Center.</p> 
---	---

2.1 Modalità Riproduzione



- | | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Titolo attività — il nome dell'attività al momento in riproduzione. | 3 | Arresta attività — consente di arrestare la riproduzione dell'attività e di tornare al Pannello di controllo. |
| 2 | Menu — selezionare per accedere a Impostazioni o andare su Snap. | 4 | Pulsante Interrompi (opzionale) — per configurare questo pulsante, vedere la sezione 3.4 <i>Interfaccia</i> . |

2.2 Monitoraggio delle prestazioni e dei dati di utilizzo dello studente

Boardmaker 7 Student Center invia i dati di utilizzo dello studente all'istruttore su myBoardmaker.com. I dati registrati includono i nomi delle attività visualizzate dallo studente, per quanto tempo e il momento in cui le visualizza. Alcune attività sono studiate con funzioni di monitoraggio prestazioni aggiuntive, ad esempio le risposte corrette ed errate, gli inserimenti nei campi di testo e altro.

I dati delle prestazioni e di utilizzo dello studente vengono registrati quando un'attività viene visualizzata da una playlist dello studente, indipendentemente dal fatto che lo studente o l'istruttore abbia o meno effettuato l'accesso. I dati delle prestazioni e di utilizzo non vengono registrati quando un'attività viene riprodotta dalla playlist dell'istruttore (La mia playlist).

3 Impostazioni utente



Gli istruttori con account Professional o District possono modificare le impostazioni del proprio account e di quelli degli studenti. Gli istruttori possono modificare le relative impostazioni dalla schermata Classe. Per modificare le impostazioni di uno studente, l'istruttore (dopo l'accesso al relativo account), deve selezionare **Classe**, **I miei studenti** e successivamente uno **studente**. Da lì, le impostazioni di accesso come descritto di seguito mostreranno le impostazioni per tale studente e potranno essere modificate.

3.1 Impostazioni del sistema

Per visualizzare e modificare le impostazioni di sistema:

1. Selezionare il pulsante  **Menu**.
2. Selezionare  **Impostazioni**.
 - **Lingua** — consente di impostare la lingua del software. Selezionare **Modifica** per cambiare la lingua.
 - **Informazioni** — informazioni sul software, incluso il numero di versione e l'ID EAN.

3.2 Metodo di accesso

Per visualizzare e modificare le impostazioni del metodo di accesso:

1. Selezionare il pulsante  **Menu**.
2. Selezionare  **Impostazioni**.
3. Selezionare **Metodo di Accesso**.

3.2.1 Tocco semplice

È l'impostazione predefinita del software. L'oggetto viene attivato immediatamente quando viene selezionato.

Impostazioni Tocco semplice

- **Anteprima audio** — se abilitato, viene pronunciata un'anteprima audio quando il cursore viene posizionato su un oggetto.

3.2.2 Attivazione al tocco

Funziona in maniera simile a al tocco semplice: basta fare clic per selezionare. L'attivazione al tocco ha il vantaggio di consentire di regolare i tempi di pressione e rilascio per impedire selezioni accidentali per il supporto dei movimenti.

È un metodo di accesso ottimale per uno studente in grado di utilizzare un mouse ma che ha delle difficoltà motorie che causano una precisione ridotta.

Impostazioni Attivazione alla pressione

- **Tempo di selezione** - per impedire di effettuare selezioni non intenzionali, fare clic su un oggetto e tenere premuto per un periodo di tempo specificato (tempo di attivazione) per selezionare l'oggetto. Il tempo di attivazione è la durata di mantenimento del contatto con un oggetto schermo (tenere premuto il pulsante del mouse) prima che venga selezionato l'oggetto.
- **Tempo di rilascio** - è la finestra di tempo successiva alla selezione dell'oggetto schermo durante il quale il software non accetta una nuova selezione. Serve a impedire selezioni accidentali. Il conto alla rovescia del tempo di rilascio si avvia quando viene rilasciato il pulsante del mouse. Se viene selezionato un altro oggetto prima che si chiuda la finestra del tempo di rilascio, l'orologio si riavvierà

- **Anteprima audio** — se abilitato, viene pronunciata un'anteprima audio quando il cursore viene posizionato su un oggetto.

3.2.3 Attivazione al rilascio

Fare clic su un oggetto, tenere premuto il pulsante del mouse per un periodo di tempo specificato (tempo di attivazione), quindi rilasciare il pulsante del mouse. L'oggetto viene selezionato quando viene rilasciato il pulsante del mouse. È possibile inoltre modificare il tempo di rilascio per questo metodo di accesso.

È un metodo ottimale per uno studente con difficoltà motorie.

Impostazioni Attivazione al rilascio

- **Tempo di selezione** - per impedire di effettuare selezioni non intenzionali, fare clic su un oggetto e tenere premuto per un periodo di tempo specificato (tempo di attivazione) per selezionare l'oggetto. Il tempo di attivazione è la durata di mantenimento del contatto con un oggetto schermo (tenere premuto il pulsante del mouse) prima che venga selezionato l'oggetto.
- **Tempo di rilascio** - è la finestra di tempo successiva alla selezione dell'oggetto schermo durante il quale il software non accetta una nuova selezione. Serve a impedire selezioni accidentali. Il conto alla rovescia del tempo di rilascio si avvia quando viene rilasciato il pulsante del mouse. Se viene selezionato un altro oggetto prima che si chiuda la finestra del tempo di rilascio, l'orologio si riavvierà.
- **Evidenziazione** - consente di scegliere lo stile e il colore per l'evidenziazione che appare quando viene selezionato un oggetto.
- **Anteprima audio** — se abilitato, viene pronunciata un'anteprima audio quando il cursore viene posizionato su un oggetto.

3.2.4 Scansione

Se le proprie abilità motorie impediscono di utilizzare uno dei metodi di selezione tocco, la scansione è il metodo di selezione ideale. Quando la scansione è attiva, gli oggetti sullo schermo verranno evidenziati in uno schema specifico.

Tipo di scansione

- **1 Scansione automatica interruttore** - il software scansiona automaticamente la pagina alla velocità e utilizzando lo schema di scansione selezionati.
- **2 Scansione interruttore** - viene utilizzato un interruttore (un tasto della tastiera o un pulsante del mouse) per avanzare l'evidenziazione di scansione, e un secondo interruttore (tasto della tastiera o pulsante del mouse) per effettuare le selezioni.
- **Input sensore** — il sensore è il mezzo attraverso il quale l'utente effettua le selezioni. Verrà impostato un input interruttore per il tipo di scansione 1 Scansione automatica interruttore. Il tipo 2 Scansione interruttore richiede di definire due diversi input dell'interruttore.

Schema di scansione

- **Riga/Colonna** — esegue la scansione delle righe dall'alto verso il basso. Quando viene selezionata una riga, gli elementi presenti al suo interno vengono scansionati da sinistra a destra.
- **Colonna/Riga** — esegue la scansione delle colonne da sinistra a destra. Quando viene selezionata una colonna, gli elementi presenti al suo interno vengono scansionati dall'alto verso il basso.
- **Lineare** — gli oggetti vengono scansionati singolarmente da sinistra a destra e dall'alto verso il basso.

Evidenziazione

- **Evidenziazione** - consente di scegliere lo stile per l'evidenziazione che appare quando viene selezionato un oggetto.
- **Colore** — consente di scegliere il colore per l'evidenziazione.
- **Zoom** - quando è abilitato, gli oggetti schermo vengono zoomati mentre vengono scansionati. Quando viene eseguita la scansione di più oggetti (righe o colonne), l'oggetto nel primo schema viene zoomato e gli altri oggetti vengono evidenziati come specificato dall'impostazione Stile di evidenziazione.

Scansione

- **Finestra Messaggio** - quando è abilitato, viene scansionata la Finestra Messaggio.
- **Pulsanti senza azioni** - quando è abilitato, vengono scansionati i pulsanti che non sono interattivi.

- **Pulsanti senza etichette** - quando è abilitato, vengono scansionati i pulsanti privi di etichette.

Anteprima audio

- **Anteprima audio** — se abilitato, viene pronunciata un'anteprima audio quando il cursore viene posizionato su un oggetto.

3.2.5 Permanenza mouse

Selezionare un oggetto spostando il cursore su di esso e attendendo per un periodo di tempo impostato. Quando il tempo è scaduto e il cursore resta in pausa sull'oggetto, quest'ultimo viene selezionato. È un'opzione di metodo di accesso ottimale se si è in grado di manovrare un mouse ma si hanno difficoltà nel premere il pulsante del mouse per effettuare una selezione.

Tipo di Selezione

- **Selezione** — le selezioni vengono effettuate mantenendo il cursore su un oggetto per un intervallo specificato (tempo di selezione).
 - **Tempo di permanenza mouse** — consente di impostare l'intervallo durante il quale il cursore deve rimanere su un oggetto per selezionarlo.
- **Sensore** — le selezioni vengono effettuate attivando un sensore mentre il cursore è sull'oggetto desiderato.
 - **Input sensore** — consente di impostare il tasto della tastiera che funge da input per il sensore.

Impostazioni di permanenza mouse

- **Evidenziazione** - consente di scegliere lo stile e il colore per l'evidenziazione che appare quando viene selezionato un oggetto.

3.2.6 Interazione oculare

Consente di muovere il cursore utilizzando gli occhi. Le selezioni vengono effettuate guardando un oggetto per un periodo di tempo stabilito (tempo di selezione) o attivando un interruttore.



Questo metodo di accesso richiede un hardware di interazione oculare compatibile.

Interazione oculare - Impostazioni di clic automatico

- **Tempo di clic automatico** - consente di impostare l'intervallo durante il quale lo sguardo deve rimanere su un oggetto per selezionarlo.
- **Tipo di feedback** - il feedback oculare è un'indicazione visiva che mostra all'utente in quale punto dello schermo si sta concentrando lo sguardo, in che maniera e per quanto tempo. Impostare lo stile, il colore e le dimensioni del Feedback puntamento oculare.

Interazione oculare - Impostazioni interruttore

- **Tempo di attesa interruttore** - l'intervallo di tempo che l'utente deve attendere tra le attivazioni dell'interruttore. Prima di questo intervallo vengono ignorate tutte le altre attivazioni del sensore.
- **Tipo di feedback** - il feedback oculare è un'indicazione visiva che mostra all'utente in quale punto dello schermo si sta concentrando lo sguardo, in che maniera e per quanto tempo. Impostare lo stile, il colore e le dimensioni del Feedback puntamento oculare.

3.3 Sintesi vocale

Per visualizzare e modificare le impostazioni della sintesi vocale:

1. Selezionare il pulsante  **Menu**.
2. Selezionare  **Impostazioni**.
3. Selezionare **Sintesi vocale**.

Voce

- **Voce sintesi vocale** - la voce da utilizzare per il testo da pronunciare. Selezionare Modifica per cambiare la voce. Selezionare Ascolta per sentire un esempio di voce.
- **Tempo velocità voce** - la velocità alla quale viene pronunciato il testo. Potrebbe essere necessario modificarla se viene modificata l'impostazione Voce.

Evidenziazione

- **Tipo di evidenziazione** - consente di scegliere il modo in cui il testo e i simboli vengono evidenziati quando viene pronunciato il testo. Per disabilitare l'evidenziazione, selezionare Nessuno.
- **Stile di evidenziazione** - consente di scegliere lo stile e il colore di evidenziazione.

3.4 Interfaccia

Per visualizzare e modificare le impostazioni dell'interfaccia:

1. Selezionare il pulsante  **Menu**.
2. Selezionare  **Impostazioni**.
3. Selezionare **Interfaccia**.

Finestra Messaggio

- **Usa simboli** - assegna dei simboli alle parole nella finestra di messaggio.
- **Maiuscolo automatico** - digita automaticamente in maiuscolo la prima parola della finestra di messaggio e la prima parola di ogni frase.
- **Spazio automatico** - inserisce automaticamente uno spazio tra ogni parola nella finestra di messaggio.
- **Cursore spesso** - rende il cursore della finestra di messaggio più grande, in modo che sia più visibile.
- **Cancello dopo pronuncia** - dopo aver pronunciato il testo della finestra di messaggio, il contenuto viene eliminato.
- **Pronuncia all'immissione** - quando viene inserito il testo nella finestra di messaggio viene anche pronunciato.

Simboli e lingua

- **Gestione simboli** - consente di scegliere le librerie di simboli da utilizzare durante la simbolizzazione.
- **Ordine di presentazione** - consente di selezionare un set di simboli, quindi con i pulsanti Su e Giù è possibile spostarli in alto o in basso nella lista. I set di simboli vicini alla parte in alto appariranno per primi nei risultati della simbolizzazione.
- **Forma** - lo stile di raffigurazione preferito di esseri umani in simboli.
- **Genere** - il genere preferito in simboli.
- **Età** - l'età preferita in simboli.
- **Colore della pelle** - la tonalità di pelle preferita in simboli.
- **Colore simbolo** - consente di scegliere le impostazioni relative al colore del simbolo predefinite: simboli a colori o in bianco e nero.
- **Filtra contenuto** - consente di scegliere Mostra tutti i simboli (non vengono filtrati i contenuti), Nascondi simboli espliciti (il design del simbolo è esplicito, ad es. è disegnato in maniera chiara e precisa), o Nascondi simboli di parole per adulti (simboli correlati a temi per adulti).
- **Lingua principale** — consente di impostare la lingua principale da utilizzare per l'ortografia, la predizione delle parole, l'assegnazione dei simboli e la lingua delle etichette.

Copyright ©Tobii AB (publ). Non tutti i prodotti e i servizi sono offerti in tutti i mercati locali. Le specifiche sono soggette a modifica senza preavviso. Tutti i marchi sono di proprietà dei rispettivi proprietari.

Supporto per il dispositivo Tobii Dynavox

Informazioni disponibili online

Visitare la pagina del supporto specifica del prodotto per il dispositivo Tobii Dynavox in uso. Tale pagina include informazioni aggiornate sui problemi riscontrati, oltre a suggerimenti utili correlati al prodotto. Le pagine del supporto sono disponibili all'indirizzo: www.TobiiDynavox.com/support-training

Contatta il Consulente per la tua soluzione o il Rivenditore

Per domande o problemi relativi al prodotto, rivolgersi al consulente per la soluzione o al rivenditore autorizzato Tobii Dynavox. Gli operatori conoscono la configurazione personale dei clienti e possono offrire suggerimenti e informazioni mirate. Per i recapiti, visitare la pagina all'indirizzo www.TobiiDynavox.com/contact