

Naive AAC Manuale di istruzioni

Indice generale

Premessa.....	2
Operazioni iniziali.....	3
Navigatore.....	4
Comunicatore.....	6
Storie.....	7
Abilitare o disabilitare la stampa delle immagini.....	10
Modificare il video premio di default.....	11
Difetti conosciuti.....	12

Premessa

L'app visualizza fullscreen le storie (storie sociali, fiabe, lezioni) e la funzione di navigatore.

Questo per cercare di evitare che i piccoli della Generazione Alpha escano immediatamente dalla app per buttarsi su youtube o quant'altro.

Android generalmente non permette di nascondere completamente le systems bars che riappaiono scorrendo dal basso dello schermo verso l'alto.

Se la versione di Android lo consente, è possibile bloccare la schermata di un'app per mantenerla sempre visualizzata fino a quando si decide di sbloccarla , per esempio, mediante inserimento del Pin – vedi <https://support.google.com/android/answer/9455138?hl=it>

Operazioni iniziali

Al primo lancio dell'app viene richiesto:

- 1) di consentire l'accesso alla scheda SD;
- 2) il nome utente (digitare il nome del bambino che utilizzerà la app) ;appare quindi su “cerca immagine” per selezionare una immagine/foto del bambino da associare al nome;

completare l'operazione tappando su “SALVA UTENTE”;

- 3) successivamente , di accedere direttamente al microfono per registrare l'audio.

Inoltre Google deve essere autorizzato ad accedere al microfono (per autorizzare impostazioni – App – Gestione autorizzazioni - Microfono)

Navigatore

Visualizza raccolte di immagini di parole che si possono selezionare per formare frasi semplici.

Sulla falsariga di un motore di ricerca per categorie, la ricerca delle (immagini di) parole avviene tramite un menu a due livelli: il primo livello contiene le immagini delle principali categorie di ricerca come giochi, cibo, famiglia, animali il secondo livello contiene le immagini delle sottocategorie del primo livello ad esempio , la categoria giochi contiene le sottocategorie palla, tablet, corsa, ecc. .

Una volta scelta la sottocategoria, vengono visualizzate le (immagini di) parole contenute nella tabella delle coppie di parole accoppiate alla sottocategoria scelta.

Le frasi sono formate scegliendo le (immagini di) parole visualizzate.

Una volta formata , la frase viene pronunciata dalla app che poi si mette in ascolto.

A fine ascolto, l'app controlla i risultati e , con un margine di errore consentito, se esiste una corrispondenza carica come ricompensa un video o un semplice gioco di palloncini.

L'app potrà ripronunciare la frase formata oppure rimettersi in ascolto (e a fine ascolto caricare , se il caso, la ricompensa) tappando sugli appositi bottoni.

Il gioco non considera le coppie di parole con coppie di nomi o coppie di verbi (considera solo coppie nome-verbo o viceversa verbo-nome).

Per inserire una coppia di parole

- 1)appare sulle impostazioni (simbolo ingranaggio);
- 2) inserire il risultato dell'operazione aritmetica per verificare che sei un adulto;
- 3)appare su “impostazione dei contenuti”;
- 4)appare su “coppie di parole”;
- 5) inserire la coppia di parole nella “prima parola e nella “seconda parola” (per esempio andare, cavallo) (il verbo va inserito all'infinito)
- 6) se la seconda parola è un nome (e quindi la prima parola è un verbo) , vengono generati automaticamente gli articoli e le preposizioni per il complemento oggetto e i complementi di moto a luogo e moto da luogo; in questi casi , “preposizione seconda parola/complemento” va lasciato vuoto;

se necessario, per altri tipi di complemento, indicare il complemento stesso (esempi andare - nonno inserire "con il" nella “preposizione seconda parola/complemento”; andare – bicicletta inserire "in" nella “preposizione seconda parola/complemento”)

- 7) se la seconda parola è un nome (per esempio andare, cavallo) si potrà inserire un video premio :

- a) inserire “V” su “tipo di (video) premio (opzionale)” eappare su salva : in questo caso il video premio sarà quello di default (quello con descrizione “prize”);
- b) inserire “V” su “tipo di (video) premio (opzionale)” ,appare su cerca video, selezionare il video desiderato eappare su salva : in questo caso il video premio sarà quello selezionato;
- c) nel caso di video Youtube inserire “Y” su “tipo di (video) premio (opzionale)”, inserire il link youyube su “link youtube” eappare su salva : in questo caso il video premio sarà quello indicato;
- d) se la seconda parola è un nome (per esempio andare, cavallo) e non viene inserito né “V” né “Y” su “tipo di (video) premio (opzionale)” il premio sarà un semplice gioco di palloncini.

Per copiare il link a un video di YouTube (alcuni video musicali di YouTube non risultano riproducibili con NaiveAAC) : dall'interno di youtube,appare sul pulsante Condividi nella schermata di riproduzione del video eappare su Copia link.

N.B. La coppia di parole non viene inserita se le parole stesse non sono associate a delle immagini (disponibili su <https://arasaac.org/> oppure inserite dall'utente)

Per inserire una categoria di ricerca di primo livello

- 1)appare sulle impostazioni (simbolo ingranaggio);
- 2) inserire il risultato dell'operazione aritmetica per verificare che sei un adulto;
- 3)appare su “impostazione dei contenuti”;
- 4)appare su “coppie di parole”;
- 5) inserire la categoria di ricerca sia nella “prima parola” sia nella “seconda parola” (per esempio giochi, giochi)
- 6) inserire “TLM” su “voce di menu”
- 7) gli altri campi vanno lasciati vuoti, quindiappare su salva;

Per inserire una sottocategoria di ricerca di secondo livello

- 1)appare sulle impostazioni (simbolo ingranaggio);
- 2) inserire il risultato dell'operazione aritmetica per verificare che sei un adulto;
- 3)appare su “impostazione dei contenuti”;
- 4)appare su “coppie di parole”;
- 5) inserire la categoria di ricerca di primo livello nella “prima parola” e la sottocategoria di ricerca di secondo livello nella “seconda parola” (per esempio giochi, palla)
- 6) inserire “SLM” su “voce di menu”
- 7) gli altri campi vanno lasciati vuoti, quindiappare su salva;

Comunicatore

La funzionalità è disponibile solo selezionando la “action bar” delle impostazioni.

Tappando sul tasto anteprima, visualizza le immagini (caricate dall'utente o i pittogrammi Arasaac) corrispondenti alle parole digitate oppure alle parole pronunciate dopo aver tappato sul tasto ascolta. Tappando sulla singola immagine, la parola corrispondente viene pronunciata dalla app e, se la stampa è stata abilitata, l'immagine viene stampata.

Storie

Di default sono disponibili le seguenti storie:

- 1) DEVI MANGIARE (storia sociale)
- 2) IL GATTO CON GLI STIVALI (fiaba)

E' possibile stampare le singole frasi della storia tappando sul relativo bottone.

Tappando su una qualsiasi immagine , si potranno sfogliare le singole immagini della frase come le pagine di un libro; ritappando su una qualsiasi immagine si ritorna a visualizzare l'intera frase.

Come inserire una nuova storia

- 1) scegliere settings-impostazione dei contenuti - storie - registrazione rapida

inserire il nome della storia - per esempio "la donna cannone" , la famosa canzone di Francesco De Gregori

tappare sul tasto di ascolto e leggere la prima frase

"Butterò questo mio enorme cuore tra le stelle un giorno giuro che lo farò"

tappare sul tasto ricerca per visualizzare le immagini

(non preoccuparsi di eventuali immagini inappropriate perchè potranno essere sistemate in una fase successiva)

apportare eventuali correzioni al testo oppureappare su "SALVA"

se la storia non esisteva viene creata automaticamente in home una nuova icona con il nome della storia appena salvata

tappare sul tasto di ascolto e leggere la seconda frase (il nome della storia dovrebbe rimanere) :

"E oltre l'azzurro della tenda nell'azzurro io volerò"

tappare sul tasto ricerca per visualizzare le immagini

apportare eventuali correzioni al testo oppureappare su "SALVA"

proseguire nello stesso modo per le altre frasi fino alla fine del testo

- 2) scegliere settings-impostazione dei contenuti - storie - mostra elenco

mettere il nome della storia ("la donna cannone") eappare sulla ricerca

uscirà una lista nel formato nome storia-numero frase-numero parola / gruppo parole- parola / gruppo parole

la numero parola = 0 contiene il testo dell'intera frase

si potrà per esempio modificare il primo gruppo di parole in "butterò questo mio enorme cuore",

tappare su "cerca immagine Arasaac"

digitare "cuore" eappare sul tasto di ricerca

tappare sull'immagine più appropriata

tappare su salva

cancellare il secondo gruppo di parole "cuore"

modificare il gruppo di parole "stelle" in "tra le stelle un giorno giuro che lo farò"

cancellare eventuali gruppi di parole successivi

fare lo stesso con la seconda frase suddividendola in :

e oltre l'azzurro - della tenda - nell'azzurro - io volerò

per io volerò si suggerisce di associare l'immagine della copertina dell'album di De Gregori

per la terza frase:

quando la donna cannone - d'oro - e d'argento diventerà

quarta frase :

senza passare - per la stazione - l'ultimo treno prenderà

da notare che , se un gruppo di parole contiene "senza" o "non", all'immagine scelta viene sovrapposta quella di negazione (l'immagine viene barrata in rosso)

Si possono introdurre delle domande e delle risposte; per esempio:

dopo la frase "e senza ali e senza rete voleremo" si potrà inserire la frase

via - o - in aereo

la risposta corretta ("via") va inserita con numero parola = 999

durante la lettura per proseguire la lettura stessa occorrerà tappare sul tasto di ascolto e pronunciare la risposta corretta;

dopo la risposta corretta parte un video premio (video di default in settings - impostazione media - i tuoi video - prize)

E' possibile attivare o disattivare (far apparire o sparire) le storie da home nel seguente modo:

Settings - impostazioni avanzate - parametri dei giochi - tappare sul tasto modifica relativo al gioco/storia da attivare o disattivare, selezionare "ATTIVO" per attivare o "NON ATTIVO" per disattivare e tappare su "SALVA"

Associare una parola ad una propria immagine

Per associare una parola ad una propria immagine (non associata a una immagine disponibile su <https://arasaac.org/>) :

- 1) tappare sulle impostazioni (simbolo ingranaggio);
- 2) inserire il risultato dell'operazione aritmetica per verificare che sei un adulto;
- 3) tappare su “impostazione dei media”;
- 4) tappare su “le tue immagini”;
- 5) inserire la parola da associare su “descrizione immagine da inserire”
- 6) tappare su cerca immagine, selezionare l'immagine desiderata e tappare su aggiungi

immagine

Per scaricare un'immagine dal web:

aprire la pagina Web che contiene l'immagine; per scaricare l'immagine sul tuo cellulare, pigiaci sopra , continua a tenere premuto per qualche istante, seleziona la voce Scarica immagine.

Abilitare o disabilitare la stampa delle immagini

Per abilitare o disabilitare la stampa delle immagini :

- 1)appare sulle impostazioni (simbolo ingranaggio);
- 2) inserire il risultato dell'operazione aritmetica per verificare che sei un adulto;
- 3)appare su “impostazione avanzate”;
- 4)appare su “general”;
- 5) selezionare “Abilita stampa” oppure “Disabilita stampa”
- 6)appare su salva

Modificare il video premio di default

Per modificare il video premio di default (quello con descrizione “prize”) mettendo , per esempio, un proprio video :

- 1)appare sulle impostazioni (simbolo ingranaggio);
- 2) inserire il risultato dell'operazione aritmetica per verificare che sei un adulto;
- 3)appare su “impostazione dei media”;
- 4)appare su “i tuoi video”;
- 5)appare sul pulsante cestino relativo a prize
- 6) inserire “prize” su “descrizione video da inserire”
- 7)appare su cerca video, selezionare il video desiderato eappare su aggiungi video

Difetti conosciuti

- 1) A volte , per errore nel processo di ascolto , l'app resta bloccata su immagine orecchio :
tappare su home;
- 2) con lo schermo orientato orizzontalmente problemi vari:
 - a) impostazioni tagliate
 - b) su gioco “NAVIGATORE” non appare la seconda e ultima riga di immagini:
orientare lo schermo verticalmente;
- 3) su gioco “NAVIGATORE”, a volte , se si tappa più volte su ripeti frase, si blocca quando non appare l'immagine orecchio: **chiudere e riaprire app;**