

BAP – Stručná příručka

Tento komunikátor umožní klientům interaktivní způsob používání v různých situacích a s různým stupněm obtížnosti. Jedinečnost komunikátoru spočívá v tom, že zvukový záznam a další potřebné informace o komunikační tabulce jsou uloženy přímo v oboustranné kapse, která se vkládá do přístroje.

Postup při použití přístroje je následující:

- na počítači si vytvoříte (například pomocí programu Altík nebo Boardmaker) a vytisknete libovolnou komunikační tabulku.
- Vytištěnou tabulku vložíte do kapsy (průhledná fólie obsahující paměťový čip). Kapsa je oboustranná, takže lze do ní vložit dvě různé komunikační tabulky.
- Kapsu s komunikační tabulkou vložíte do přístroje, určíte jednotlivé obrázky a nahrajete k nim příslušné vzkazy (na každou šablonu lze nahrát až 4 minuty záznamu pro 32 různých obrázků).
- Tento postup můžete zopakovat pro několik (až 12) komunikačních tabulek.
- Komunikátor je připravený k používání klientem, který si stiskem na jednotlivé obrázky může přehrát odpovídající vzkazy.

Kromě vytištěných komunikačních tabulek přístroj umožňuje i používání volných formátů (obrázkový časopis, komiks, fotografie, pohlednice atp.). Po vložení takovéto volné šablony stačí pomocí přístroje definovat jednotlivé oblasti na obrázku a nahrát k nim odpovídající vzkazy. S přístrojem dostanete 10 oboustranných programovatelných kapes.

Parametry komunikátoru:

- rozměry: 292mm x 242mm x 45mm
- váha : 386g
- napájení: 4x AA baterie
- regulace hlasitosti, dva reproduktory
- možnost ovládání pomocí externích spínačů

Balení obsahuje:

- CD pro update (rozšíření) programu Boardmaker (pro verzi 5.3.7 a vyšší) – C&V Feature Pack
- Uživatelské příručky
- 10 kapes SmartPocket
- Šroubovák
- Přístroj Activity Pad včetně jednoho krytu šablony

Ke komunikátoru lze dokoupit tyto doplňky:

- pouzdro pro 12 šablon
- pouzdro pro komunikátor s řemínkem na rameno - SmartPocket Carrier
- vodící mřížky (1x2 / 2x2 / 2x4 / 3x4)
- náhradní kapsy (5 ks / 10 ks / 30 ks) – SmartPocket

Důležitá upozornění:

- Před použitím přístroje si přečtěte instrukce a řiďte se podle nich
- Neotvírejte přístroj (kromě krytu na výměnu baterií)
- Dbejte, aby dvířka krytu baterií byla vždy zajištěna šroubkem.
- Nikdy neovládejte přístroj pomocí ostrých předmětů, nepokládejte hranaté, špičaté, ostré a tvrdé předměty na ovládací plochu přístroje – hrozí tak nevratné poškození!
- Nepůsobte na dotekovou ovládací plochu přístroje nadměrnou silou!
- Ochraňujte přístroj před jakýmkoliv znečištěním a vlhkostí. Přístroj můžete čistit lehce navlhčeným hadříkem. Nepoužívejte na čištění žádné chemikálie.
- Dávejte především dobrý pozor aby žádná nečistota nebo drobný předmět nezapadl do prostoru, do kterého se vkládají kapsy se šablonami.
- Do konektorů pro externí spínače zapojujte pouze standardní tlačítka (3,5 mm mono JACK) – viz nabídka na www.petit-os.cz
- Nedopustíte, aby se do drátů externích spínačů nebo sluchátek zapletl uživatel.
- Nepřipojujte do přístroje žádná zařízení pod proudem.
- Nepřeháňejte přístroj, pokud jsou do něj připojeny spínače nebo sluchátka.
- Neodpojujte spínače a sluchátka od přístroje taháním za dráty.
- Pokud LCD displej přístroje přestane fungovat – ihned vypněte přístroj a kontaktujte prodejce nebo výrobce.
- Je zakázáno, aby přístroj používaly děti mladší než 3 roky bez dohledu dospělého člověka.
- Vyměňujte baterie včas, okamžitě, když přístroj signalizuje jejich nedostatečnou kapacitu. Vybité baterie mohou poškodit přístroj. Chraňte baterie před dětmi.
- Nikdy nepřekládejte a neohýbejte kapsy. Nevkládejte kapsy do přístroje násilím.
- Pokud vložíte poškozenou kapsu do přístroje můžete jej nenávratně poškodit.

Dávejte rovněž pozor na poškození čipu umístěného na kapse. V případě, že je čip poškozen, nebo znečištěn, nikdy kapsu nevklaďte do přístroje

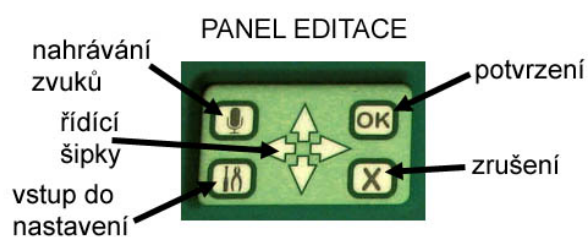
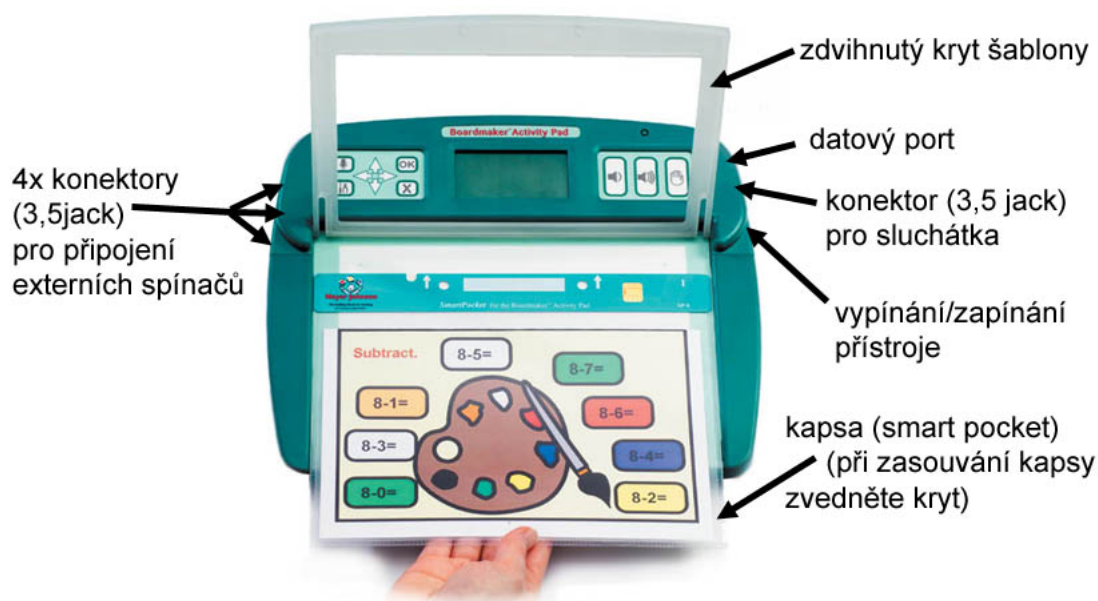
Výměna baterií:

1. Ujistěte se, že vypínač přístroje (na pravém boku) je v pozici „vypnuto“ (OFF – 0)
2. Použijte šroubovák, který je součástí balení, k odšroubování šroubku, který zajišťuje kryt baterií.
3. Vložte nové (nebo čerstvě dobité) AA baterie do prostoru pro baterie. Dbejte přitom na správné umístění pólů baterií (+/-).
4. Uzavřete prostor pro baterie krytem a zajistěte zašroubováním šroubku. Nestrhněte závit!

Výměna kapsy (SmartPocket):

1. Do prázdné kapsy vložte již dříve vytvořenou šablonu
2. Za použití mírné síly otevřete kryt nad aktivní plochou přístroje
3. Vsuňte kapsu do horní části nad aktivní plochou tak, aby kapsa překryla celou aktivní oblast přístroje a její spodní část zapadla pod zářky na spodní straně aktivní plochy.
4. Kapsu zajistěte zaklapnutím krytu nejdříve vpravo a poté vlevo.
5. Kapsy jsou oboustranné, takže můžete pro další šablonu využít i druhou stranu šablony

Popis Activity Pad



Popis informačních ikoněk, které se mohou zobrazit na horním řádku displeje

- úroveň nabití baterie

- režim nastavení

- režim nahrávání zvuků

- indikace uzamčení kapsy







- číslo strany

- indikace sekvenč. šablony



- pořadí sekvenč. zprávy (první ze šesti)

- indikátor připojení sluchátek




Přidání tlačítka

1. Stiskněte  a zvolte „Edit SmartPocket“ (Editace kapsy) stisknutím .
 2. Potvrďte přidání tlačítka („Add a Button...“) stisknutím .
 3. Zvolte vytvoření standardního tlačítka („Standard“) stiskem .
 4. Pro definování tlačítka označte nejdříve jeho levý horní roh („Touch UpperLeft“) a poté pravý dolní roh (Touch LowerRight). Tento způsob definice tlačítek vám umožňuje určit na šabloně tlačítka různých tvarů (čtverce, obdélníky) i velikostí.
 5. Takto můžete postupně označit všechny tlačítka na šabloně. Až budete z označením všech tlačítek hotovi, stiskněte  pro uložení změn. Nechcete-li změny uložit, stiskněte .
- Poznámka: Pokud se bude nově definované tlačítko bude i částečně překrývat s nějakým již dříve definovaným, pak budete na tuto skutečnost upozorněni a nové tlačítko nebude na šablonu přidáno.




Nahrání zprávy k tlačítkům

1. Pro zahájení nahrávání zpráv ke tlačítkům stiskněte .
2. Stiskněte a držte stisknuté vybrané tlačítko na šabloně. Mluvte přirozeným hlasem ze vzdálenosti cca 50 cm od mikrofonu. Nahrávání ukončete uvolněním stisknutého tlačítka. Tento postup opakujte pro všechna tlačítka.
3. Režim nahrávání ukončete stisknutím .
4. Nahrané zprávy si můžete poslechnout stisknutím jednotlivých tlačítek na šabloně.




Změna přednastavené úrovně hlasitosti

1. Stiskněte  a šipkou dolů najděte „Change Setings“ (Změna nastavení) a stiskněte .
2. V prvním kroku lze nastavit nízkou hlasitost („Soft Volume Level“) pomocí šipek $\leftarrow \rightarrow$ a to v intervalu 0 – 4.
3. Pro nastavení silné hlasitosti (Loud Volume Level) se přesuňte šipkou nahoru a hlasitost upravte pomocí šipek $\leftarrow \rightarrow$ v intervalu 5 – 8.
4. Pro nastavení hlasitosti sluchátek (Headphone Volume) se opět přesuňte šipkou nahoru a hlasitost upravte pomocí šipek $\leftarrow \rightarrow$ v intervalu 1 – 8.
5. Stisknutím  ukončete nastavení a uložte změny.




Uzamčení aktuální kapsy (SmartPocket)

1. Stiskněte  a zvolte „Edit SmartPocket“ (Editace kapsy) stisknutím 
2. Pomocí šipky nahoru (3x) vyberte položku „Pocket Lock Settings“ (Nastavení uzamčení kapsy)
3. Šipkami $\leftarrow \rightarrow$ vyberte jednu z následujících možností: „Not Locked“ (neuzamčeno – je možnost libovolně upravovat obsah kapsy), „Edit“ (zákaz editace – není možné přidávat i rušit tlačítka), „Record+Edit“ (zákaz editace i nahrávání zvuků – nelze nijak upravovat obsah kapsy). Svůj výběr potvrďte stiskem 




Uzamčení veškeré editace

1. Stiskněte  posuňte se šipkou dolů a zvolte „Change Settings“ (Změna nastavení) stisknutím 
2. Pomocí šipky dolů (1x) vyberte položku „Lock Settings“ (Nastavení uzamčení kapsy)
3. Šipkami $\leftarrow \rightarrow$ vyberte jednu z následujících možností: „Not Locked“ (neuzamčeno – je možnost libovolně editovat), „Edit“ (zákaz editace – není možné přidávat i rušit tlačítka), „Record+Edit“ (zákaz editace i nahrávání zvuků – nelze nijak upravovat obsah jakékoliv kapsy), „Record+Edit+Tools“ (zákaz editace, nahrávání zvuků i nástrojů editace – nelze vůbec vstoupit do režimu editace). Svůj výběr potvrďte stiskem 

Uzamčení uživatelského ovládání

1. Stiskněte  posuňte se šipkou dolů a zvolte „Change Settings“ (Změna nastavení) stisknutím 
2. Pomocí šipky dolů (2x) vyberte položku „User Control“ (Uživatelské ovládání)
3. Šipkami $\leftarrow \rightarrow$ vyberte jednu z následujících možností: „Not Locked“ (neuzamčeno – veškeré ovládání je povolené), „Fixed Volumes“ (Uzamčení ovládání hlasitosti – není možné měnit hlasitost nahraných zvuků – hlasitost je určena přednastavenými hodnotami – viz výše), „All Locked“ (Vše uzamčeno – je uzamčeno veškeré ovládání přístroje). Svůj výběr potvrďte stiskem 

Pro všechna uzamčení platí:

Nastavení opustíte stiskem  a následně  pokud chcete vámi nastavené změny uložit, pokud chcete provedené změny zrušit stiskněte .

Typy šablon použitelných v Activity Pad

Každá strana kapsy (SmartPocket) může obsahovat jednu šablonu. Typ šablony určuje definování jednotlivých tlačítek umístěných na šabloně. Základní typy šablon jsou Standardní a Sekvenční.

Standardní šablona obsahuje pouze standardní tlačítka

Sekvenční šablona obsahuje tlačítka se speciálními funkcemi: Start, Skip, Back a Repeat (Start, Další, Zpět a Opakuj). Sekvenční šablona může obsahovat i standardní tlačítka.

Vytváření šablon








Před vytvořením šablony si nejdříve ujasněte, k čemu má šablona sloužit a jak má vypadat.

Jako šablona nemusí sloužit jen výstup z počítače (například komunikační tabulka), ale můžete využít i fotografie, obrázky vytvořené dítětem, nebo vystřižené z časopisu atp.



Pokud potřebujete změnit vlastnosti jednotlivých tlačítek u vybrané šablony, můžete tak učinit kdykoliv pomocí Activity Pad a uložením do paměti (čipu) kapsy, ve které je šablona zasunuta. Případnými změnami nenávratně vymažete dříve uložené informace.

Pokud budete vytvářet šablony pomocí programu Boardmaker, můžete využít uložených příkladů, ve kterých jsou již předdefinované všechny standardní šablony. K určení jednotlivých tlačítek těchto standardních šablon můžete použít typizovaných (předdefinovaných) úkolů uložených v Activity Pad – to znamená, že nemusíte určovat na šabloně každé tlačítko zvlášť, ale lze je definovat všechny najednou:

Například budete potřebovat inicializovat standardní šablonu 2x2 (4 tlačítka), která byla vytvořena pomocí programu Boardmaker za použití předdefinované šablony „BAP Standard 2x2“ z příkladů (Templates) – pak postupujte takto:

1. Stiskněte  a zvolte „Edit SmartPocket“ (Editace kapsy) stisknutím 
2. Pomocí šipky dolů (1x) najděte položku „Initialize Side“ (Inicializace strany) - vyberte stiskem  - tím se ocitnete v položce „Standard Layouts“ (Standardní šablony), na které pomocí   můžete vybírat jednotlivé typy standardních šablon. Najděte standardní šablonu 2x2 Butons. Svůj výběr potvrďte stiskem  a následně stiskněte znovu  pro potvrzení zformátování kapsy.
- pokud byla na kapse uložena nějaká předchozí definice šablony, budou tato data formátováním ztracena.

3. Po zformátování si můžete prohlédnout rozmístění tlačítek na šabloně volbou „View Buttons“ (Zobrazení tlačítek) – stisknutím šipky nahoru (1x) a stisknutím OK.

4. Inicializaci ukončíte stisknutím  a 

Zbývá ještě k jednotlivým tlačítkům odpovídající zprávy, tak, jak bylo popsáno výše.

Vytvoření volné šablony

Do volné šablony můžete přidat tlačítko jakéhokoli druhu (standardní, sekvenční, start, další, zpět a opakuj). Můžete vytvářet tlačítka čtvercová i obdélníková různých velikostí.

Pro vytváření volné šablony platí tato pravidla:

- Na šabloně lze vytvořit jen jedno sekvenční tlačítko
- Pod jedno sekvenční tlačítko lze nahrát maximálně 32 zpráv
- Pokud nebude na šabloně definováno tlačítko Start, pak se budou zprávy nahrané pod sekvenčním tlačítkem dokola (od poslední zpět k první).

Následuje příklad pro vytvoření volné šablony:

1. Inicializujte šablonu (kapsu) jako Sekvenční („Sequential“) a Volnou („Freeform Buttons“) - postup je popsán výše.

2. Po inicializaci zvolte možnost Přidat tlačítko („Add Button“).

3. Pro definování sekvenčního tlačítka zvolte možnost „Sequence“ a určete pozici, velikost a tvar tlačítka.

Pro definování tlačítka „Další“ zvolte možnost „Skip“ a určete pozici, velikost a tvar tlačítka.

Pro definování tlačítka „Start“ zvolte možnost „Start“ a určete pozici, velikost a tvar tlačítka.

Pro definování tlačítka „Opakuj“ zvolte možnost „Repeat“ a určete pozici, velikost a tvar tlačítka.

Pro definování tlačítka „Zpět“ zvolte možnost „Back“ a určete pozici, velikost a tvar tlačítka.

Pro definování standardních tlačítek zvolte možnost „Standard“ a určete pozici, velikost a tvar tlačítek.

Poznámky:

- Pokud se bude nově definované tlačítko bude i částečně překrývat s nějakým již dříve definovaným, pak budete na tuto skutečnost upozorněni a nové tlačítko nebude na šablonu přidáno.
- Standardních tlačítek může být na šabloně definováno více.

Popis všech voleb v menu nastavení Activity Pad

- Edit (Editace)

- Add a Button (*Přidat tlačítko*)
 - Select Button Type ⇄ ⇄ (*Vyber typ tlačítka*)
 - Standard (*Standardní*)
 - Start (*Start*)
 - Repeat (*Opakuj*)
 - Skip (*Další*)
 - Back (*Zpět*)
- Initialize Side (*Inicializace stránky*)
 - Standard Layouts ⇄ ⇄ (*Standardní šablona*)
 - 1x2 Buttons (... *Níže jsou uvedeny všechny typy standardních šablon*)
 - 2x2 Buttons
 - 2x4 Buttons
 - 3x4 Buttons
 - 4x4 Buttons
 - 5x4 Buttons
 - 5x5 Buttons
 - Q&A 2x4 Buttons
 - Q&A 4Q 2A
 - Q&A 4x5 Buttons
 - Q&A 8Q 2A
 - Q&A Mini Book V
 - Q&A Mini Book H
 - Q&A Freeform
 - Freeform Buttons (*Volná šablona*)
 - Sequential Layouts ⇄ ⇄ (*Sekvenční šablona*)
 - Simple w ctrls (... *Níže jsou uvedeny všechny typy sekvenčních šablon*)
 - 1+ 5 w ctrls
 - 1+ 10 w ctrls
 - 1 + 6
 - Q&A 1 + 6 w ctrls
 - Q&A 1 + 12 w ctrls
 - Q&A Freeform
 - Freeform Buttons (*Volná šablona*)
- Delete a Button (*Zruš zvolené tlačítko*)
- Erase Side (*Vymaž stránku*)
- Erase a Button (*Vymaž zprávu nahranou pod zvoleným tlačítkem*)
- Edit Button Title (*Změna názvu tlačítka–pomocí šipek zadáte pozici a vyberete písmeno*)
- Edit Side Title (*Změna názvu strany–pomocí šipek zadáte pozici a vyberete písmeno*)
- Check/Fix Messages (*Ověřování a opravení nahraných zpráv*)
- Recording Quality ⇄ ⇄ (*Určení kvality nahrávky*)
 - Standard (*Standardní*)
 - High (*Vysoká*)
 - Highest (*Nejvyšší*)
- Buttons Info ⇄ ⇄ (*Informace o jednotlivých tlačítkách*)
- Pocket Lock Settings ⇄ ⇄ (*Nastavení uzamčení kapsy*)
 - Not Locked (*Neuzamčená*)
 - Record+Edit (*Uzamčení nahrávání zpráv i editace*)
 - Edit (*Uzamčení editace*) Setup Q&A Buttons (*Nastavení tlačítek Odpovědi a Otázky*)
 - Question Button ⇄ ⇄ (*Tlačítko otázky*)
 - Any Correct (*Odpověď bude správná, vyberete-li alespoň jednu ze správných*)
 - All Correct (*Odpověď bude správná, vyberete-li všechny odpovědi ze správných*)
 - In Order (*Odpověď bude správná, jen když vyberete odpovědi ve správném pořadí*)
 - Spoken Answer Button (*Tlačítko odpovědi*)
 - Clear all Q&A (*Vymazání všech otázek a odpovědí*)
 - Clear Button Type (*Vymazání otázky/odpovědi u zvoleného tlačítka*)
 - Question Wait Time ⇄ ⇄ (*Nastavení doby čekání na odpověď*)
 - Question (Sec): (4-90)
 - Say All Button (*Tlačítko pro přečtení celého obsahu*)
 - Helping Button (*Tlačítko nápovědy*)
 - Success Button (*Tlačítko, pod nějž lze nahrát „odměnu“ za úspěšné splnění*)
 - Negative Button ⇄ ⇄ (*Tlačítko „pokárání“*)
 - Say Before (*Řekni před zprávou nahranou pod chybně zvoleným tlačítkem*)
 - Say After (*Řekni po zprávě nahrané pod chybně zvoleným tlačítkem*)
 - Say Instead (*Řekni místo zprávy nahrané pod chybně zvoleným tlačítkem*)
 - Positive Button ⇄ ⇄ (*Tlačítko „pochvaly“*)
 - Say Before (*Řekni před zprávou nahranou pod správně zvoleným tlačítkem*)
 - Say After (*Řekni po zprávě nahrané pod správně zvoleným tlačítkem*)
 - Say Instead (*Řekni místo zprávy nahrané pod správně zvoleným tlačítkem*)()
- View Buttons (*Zobrazení tlačítek*)

- Change Setings (Změna nastavení)

- Soft Volume Level ⇐ ⇒ (Nastavení nízké úrovně hlasitosti)
 - 0 - 4
- Lock Settings ⇐ ⇒ (Uzamčení nastavení)
 - Not Locked (Neuzamčeno)
 - Edit (Nelze měnit nastavení)
 - Record+Edit (Nelze měnit nastavení a nahrávat zprávy)
 - Record+Edit+Tools (Nelze měnit nastavení, nahrávat, ani vstoupit do nastavení)
 - Tools (Nelze vstoupit do nastavení – pro odemčení stiskněte: Tools OK Tools)
- User Controls ⇐ ⇒ (Nastavení uživatelských tlačítek)
 - Not Locked (Neuzamčeno)
 - Fixed Volumes (Uzamčeno ovládní hlasitosti)
 - All Locked (Uzamčeno vše – hlasitost i stop)
- Interrupt Messages ⇐ ⇒ (Přerušování zprávy)
 - Never Allow (Není nikdy dovoleno)
 - Correct Answer (Jen u správné odpovědi)
 - Always allow (Vždy povoleno)
- Display Contrast ⇐ ⇒ (Nastavení kontrastu displeje)
 - 0 - 24
- Display Mode ⇐ ⇒ (Způsob zobrazení)
 - Black on White (Černé na bílém)
 - White on Black (Bílé na černé)
- Service Menu (Servisní nabídka)
 - Format SmartPocket (Formátování kapsy)
 - Continuous Test (Nepřetržitě testování)
 - Calibrate Touch Pad (Kalibrace dotekové plochy)
 - Show Serial Number ⇐ ⇒ (Zobrazení sériového / výrobního čísla)
 - SmartPocket Test (Test kapsy)
 - Infrared Test (Test infraportu)
 - Expansion Port ⇐ ⇒ (Nastavení datového portu)
 - Off (Vypnutý)
 - Auto Mode (Automatický režim)
 - Test Mode (Testovací režim)
 - Recording Method ⇐ ⇒ (Způsob nahrávání)
 - Original Method (Originální)
 - Improved (Vylepšené)
 - Computer (Počítač)
 - Record Volume Level ⇐ ⇒ (Nastavení úrovně nahrávání)
 - 0 – 18
 - Check/Fix Messages (Kontrola a oprava nahraných zpráv)
 - Keypad Test (Test ovládacích klávesnic)
 - Display Test (Test displeje)
 - Touch Pad Test (Test dotekové plochy)
- Language ⇐ ⇒ (Jazykové nastavení)
- Factory Defaults (Nastavení původních hodnot určených výrobcem)
- Sleep Delay Time ⇐ ⇒ (Nastavení doby pro „uspání“ přístroje)
 - Never – 120 (Nikdy – 120 sekund - v krocích po 15 sekundách)
- User Display Options ⇐ ⇒ (Zobrazení informací v uživatelském režimu)
 - Show Feedback (Zobrazovat)
 - No Feedback (Nezobrazovat)
- Headphone Volume ⇐ ⇒ (Nastavení hlasitosti pro sluchátka)
 - 1 - 8
- Loud Volume Level ⇐ ⇒ (Nastavení silné hlasitosti)
 - 5 - 8

- View Info (Zobrazení informací)

- Title for Side (*Název strany*)
- Device Info (*Informace o přístroji*)
- Firmware Version (*Verze firmware - programu*)
- SmartPocket Info (*Informace o kapse*)
- Log Menu (*Nabídka*)
- Recording Time (Total) (*Celkový čas nahrávek*)
- Recordings (Total) (*Celkový počet nahrávek*)
- Buttons for Side (*Počet tlačítek na stránce*)
- View Buttons (*Zobrazení tlačítek – pro zobrazení stiskněte tlačítko na šabloně*)
- Layout for Side (*Označení aktuální šablony*)

Vytvoření šablony pomocí programu Boardmaker

Vytvářet šablony lze pomocí software Boardmaker od verze 5.3.7 a vyšší.

Tato verze vám umožní vytisknout na jeden list A4 dvě šablony A5 stranově vůči sobě převrácené tak aby se daly využít v oboustranné kapse pro Activity Pad.

A. Otevření a tisk šablony z příkladů:

1. Spusťte Boardmaker.
2. Klikněte na „Otevřít šablonu“ („Open a Template“).
3. Otevřete složku „Activity Pad Sample Activites“ a vyberte jednu z nabízených šablon.
4. Z nabídky „Soubor“ („File“) vyberte „Tisk pro BM Activity Pad“ („Print for BM Activity Pad“).
5. Vyberte správnou tiskárnu a klikněte na OK.
6. Po vytištění strany ji přehněte v polovině a vsuňte do kapsy SmartPocket.

B. Vytvoření nové šablony pomocí šablony z příkladů:

1. Spusťte Boardmaker.
2. Klikněte na „Otevřít šablonu“ („Open a Template“).
3. Otevřete složku „Activity Pad Sample Activites“ a vyberte jednu z nabízených šablon.
4. Použijte Vyhledávač symbolů (Symbol Finder), nebo jiný nástroj programu Boardmaker a postupně vyměňte symboly a texty ze šablony příkladu.
5. K uložení přepracované šablony použijte příkaz „Uložit jako“ („Save as“) z nabídky „Soubor“ („File“).
6. Z nabídky „Soubor“ („File“) vyberte „Tisk pro BM Activity Pad“ („Print for BM Activity Pad“).
7. Vyberte správnou tiskárnu a klikněte na OK.
8. Po vytištění strany ji přehněte v polovině a vsuňte do kapsy SmartPocket.

C. Vytvoření nové šablony na volné šabloně:

Můžete si vytvořit i zcela volnou šablonu za použití volby „Volná tlačítka“ („Freeform Buttons“) ze složky „Activity Pad Templates“. Tato jednoduchá šablona ohraničuje bílou plochou aktivní oblast Activity Pad. Pro přesné ohraničení oblasti můžete použít i vodící mřížky. Nezapomeňte na dostatečné rozmístění tlačítek, kdy mezery mezi jednotlivými tlačítky musí být nejméně 7 mm.

Q & A Feature Pack (Podpora pro vytváření šablon s otázkami a odpověďmi)

Pomocí Boardmaker Aktivita Pad 2007 Q & A Feature Pack můžete:

- Vytvářet úkoly postavené na otázkách a odpovědích. Při výběru odpovědi na zadanou otázku je ihned zřejmé, zde jde o správnou nebo špatnou odpověď.
- Můžete nahrát několik pochval (nebo pokárání) pro ohodnocení správné (nebo chybné) odpovědi.
- K jedné otázce lze přiřadit i několik správných odpovědí.
- U úkolu lze nastavit, aby uživatel musel najít všechny správné odpovědi.
- Lze zajistit aby se jednotlivé otázky přehrávaly v daném pořadí.
- Lze nahrát zprávu, která se přehraje po správně zodpovězené otázce.
- Lze určit počet chybných odpovědí před zopakováním otázky
- Lze nastavit i možnost „hlasová odpověď“ pro nahrání slovní (mluvené) odpovědi uživatele.

Pro vytváření úkolů můžete využít předdefinované šablony, anebo si vytvořit vlastní tabulky.

Co je součástí Q & A Feature Pack?

- Software Q & A SmartPocket Feature Pack (verze 4), která rozšiřuje možnosti přístroje Boardmaker Aktivita Pad

- V rámci programu budete mít k dispozici
 - Sedm šablon (2 sekvenční a 5 standardních šablon)
 - Třicet úkolů (11 sekvenčních a 19 standardních úkolů)
- Na CD najdete rovněž elektronickou verzi příručky a příkladů jednotlivých úkolů (anglicky)

Instalace Q & A Feature Pack

Tento software je již v přístroji nainstalován.

Instalace Boardmaker aktivity Pad CD

Pro instalaci tohoto programu na váš počítač musíte mít nainstalovaný program Boardmaker verze 5.3 a vyšší.

1. Vložte příložené CD do CD-ROM mechaniky. Instalace by měla začít automaticky. Pokud se nespustí automaticky, otevřete CD, a poklepejte na Nastavení. Postupujte podle pokynů na obrazovce.
2. Soubory z CD se nainstalují do složky „Templates“ v adresáři Boardmaker na vašem počítači. A vytvoří se složka Start> Všechny programy> Mayer-Johnson> Aktivita Pad.