

**Crick**  
software  
www.cricksoft.com



**BETT**  
awards  
Winner of 5 BETT Awards

# Clicker 4

Versione inglese

**Guida Utente**

Windows 95/98/ME/2000/XP

Traduzione italiana a cura di:

**auxilia**  
www.auxilia.it

© Crick Software Ltd 2000.

Tutti i diritti riservati.

Il presente manuale non può essere riprodotto o trasmesso, né in parte, né per intero, per mezzo di qualsiasi strumento, senza previa autorizzazione scritta del produttore. Tale consenso deve essere ottenuto *prima* che qualsiasi parte di questa pubblicazione venga inserita in un qualunque sistema di reperimento.

Data la considerevole attenzione che è stata posta nella realizzazione di questo prodotto, eventuali errori in esso contenuti, non potranno essere attribuiti né all'autore, né al produttore del prodotto stesso. In caso di danneggiamento o perdita risultanti dall'uso di quest'ultimo, nessuna responsabilità sarà imputabile al produttore.

*Clicker 4* è distribuito da:

Auxilia S.a.s.  
Via Vaccari, 72  
41100 MODENA  
Tel: 059/216311  
Fax: 059/220543  
E-mail: [info@auxilia.it](mailto:info@auxilia.it)  
[www.auxilia.it](http://www.auxilia.it)

# Sommario

---

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Sommario</b> .....  | <b>3</b>  |
| <b>Benvenuti nel mondo di <i>Clicker 4!</i></b> .....                          | <b>5</b>  |
| Il sito Internet di <i>Clicker</i> .....                                       | 6         |
| Che cos'è <i>Clicker 4?</i> .....  | 6         |
| Dove trovare consigli per l'uso di <i>Clicker 4</i> .....                      | 8         |
| Indicazione convenzionale dei comandi del programma nel presente manuale ..... | 10        |
| <b>Le nuove caratteristiche di <i>Clicker 4</i></b> .....                      | <b>13</b> |
| Le nuove caratteristiche multimediali di <i>Clicker 4</i> .....                | 14        |
| Caratteristiche di <i>Clicker 4</i> per un uso facilitato .....                | 14        |
| Altre nuove caratteristiche di <i>Clicker 4</i> .....                          | 15        |
| <b>Installazione e uso di <i>Clicker 4</i></b> .....                           | <b>17</b> |
| Installazione .....  | 17        |
| Per iniziare ad usare <i>Clicker 4</i> .....                                   | 18        |
| <b>“Clicker Writer”</b> .....  | <b>21</b> |
| Come inserire testo e figure .....   | 21        |
| La barra degli strumenti di “Clicker Writer” .....                             | 22        |
| <b>Le griglie pronte all'uso</b> .....   | <b>25</b> |
| La barra degli strumenti della griglia .....                                   | 25        |
| “Clicker Explorer” .....   | 26        |
| Le griglie di <i>Clicker</i> per principianti .....                            | 27        |
| “Clicker Writer” per utenti più esperti.....                                   | 29        |
| <i>Clicker 4</i> nelle applicazioni multimediali.....                          | 30        |
| <b>Come creare griglie per <i>Clicker</i></b> .....                            | <b>33</b> |
| Come creare una griglia per la scrittura .....                                 | 33        |
| Come creare una griglia per un libro parlante .....                            | 36        |
| Come personalizzare le vostre griglie .....                                    | 38        |
| Come collegare le griglie fra loro .....                                       | 41        |

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Le griglie con elenchi di parole .....</b>                                      | <b>45</b> |
| <b>Il controllo ortografico (inglese).....</b>                                     | <b>47</b> |
| <b>Ripetizione in voce di suoni e testi .....</b>                                  | <b>51</b> |
| Programmi di sintesi vocale .....  | 51        |
| File audio .....   | 52        |
| Come usare la ripetizione in voce con “Clicker Writer” .....                       | 53        |
| Come usare i suoni e la ripetizione in voce con le griglie di <i>Clicker</i> ..... | 54        |
| Come registrare la vostra voce .....   | 55        |
| Ripetizione in voce nelle caselle di testo.....                                    | 56        |
| Messaggi sonori quando si aprono o si chiudono le griglie .....                    | 57        |
| Pronuncia.....   | 59        |
| <b>Uso delle figure.....</b>   | <b>61</b> |
| Figure immediate .....   | 61        |
| Le librerie di figure .....  | 64        |
| <b>Uso dei video .....</b>   | <b>69</b> |
| <b>Accesso facilitato .....</b>  | <b>71</b> |
| Introduzione .....   | 71        |
| Caratteristiche generali .....   | 72        |
| <b>Registrazione dell’utente .....</b>   | <b>79</b> |
| La finestra di dialogo “Log on” (Registrazione utente) .....                       | 80        |
| <b>Combinazioni di tasti per determinate funzioni .....</b>                        | <b>83</b> |
| <b>Supporto tecnico .....</b>  | <b>85</b> |
| <b>Indice analitico.....</b>   | <b>87</b> |

## Benvenuti nel mondo di *Clicker 4!*

---

**Benvenuti nel mondo di *Clicker!* Con la sua unica ed efficace combinazione di griglie e del programma di videoscrittura “Clicker Writer”, *Clicker* è stato definito come uno “strumento che può essere limitato soltanto dall’immaginazione dell’utente”.**

**La versione *Clicker 4* offre molti nuovi vantaggi all’utente rispetto alle precedenti versioni:**

- è ancora più facile da usare;
- il programma di videoscrittura parlante “Clicker Writer” fa ora parte del mondo di Internet, grazie alle funzioni di posta elettronica e di salvataggio automatico di documenti come pagine *web*;
- “Clicker Writer” è dotato di un innovativo sistema di controllo ortografico delle parole e di uno strumento che consente di ampliare il vocabolario dell’utente, che può essere liberamente impostato, secondo le specifiche esigenze dei singoli utenti;
- le nuove caratteristiche multimediali delle griglie di *Clicker* rendono facile e veloce la realizzazione di libri vocali o di figure ed attività interattive;
- per gli utenti che non sono in grado di utilizzare il *mouse*, è possibile accedere a *Clicker 4* anche tramite sensori esterni che lo rendono, pertanto, uno strumento davvero completo.

## Il sito Internet di *Clicker*

Nel sito Internet di *Clicker*, è disponibile una vasta gamma di griglie già pronte per l'uso. Poiché questa serie di griglie viene costantemente aggiornata, vi consigliamo di visitare spesso questo sito.

Potete accedere a tali griglie, sia tramite il sito generale:

**[www.cricksoft.com](http://www.cricksoft.com)**

sia accedendo direttamente al sito specifico delle griglie di *Clicker*:

**[www.clickergrids.com](http://www.clickergrids.com)**

Il materiale contenuto nel sito è quasi interamente in lingua inglese, ma le numerose applicazioni possono offrire spunti e idee per la realizzazione di nuove griglie in italiano.

## Che cos'è *Clicker 4*?

### ***Clicker 4* include:**

- **“Clicker Writer”**. Si tratta del programma di videoscrittura vocale di *Clicker*. Esso può essere utilizzato con o senza figure, e dispone di diverse opzioni per la ripetizione in voce. Potete digitare direttamente il testo in “Clicker Writer”, oppure potete inserire testo e figure dalle griglie di *Clicker*.

“Clicker Writer” viene fornito con sintesi vocale in inglese. Per aggiungere la voce in italiano, occorre disporre di un

collegamento Internet, per poter scaricare sul proprio computer i componenti aggiuntivi da un sito Microsoft. Seguite queste indicazioni:

- collegatevi al sito:  
<http://www.microsoft.com/msagent/downloads/user.asp#tts>
- scegliete di scaricare (“Download”) il *software* “Text to Speech” (TTS) per l’italiano, prodotto da L&H;

Lernout & Hauspie® TTS3000 TTS engine - Italian (2 MB exe)

 [Download selected engine](#)

- al termine, eseguite l’applicazione che sarà stata scaricata sul computer;
  - al termine, eseguite *Clicker 4*;
  - aprite, dal menù “Options” (Opzioni), la finestra “User Preferences” (Preferenze dell’utente), e selezionate la linguetta “Speech” (Ripetizione in voce);
  - nel campo “Voice” (Voce), in fondo all’elenco delle voci disponibili, troverete due nuove opzioni, corrispondenti ad una voce maschile e ad una femminile.
- **Le griglie di *Clicker*.** Una griglia di *Clicker* standard può essere posizionata nella parte inferiore dello schermo, occupandone circa la metà o un terzo. Essa è costituita da caselle nelle quali sono inserite lettere, parole, frasi o figure.

Quando state usando una griglia per la scrittura, le caselle si comportano come i tasti di una tastiera standard. Ciò significa che, facendo *clic* su una di esse, il suo contenuto verrà trasmesso a “Clicker Writer”. Se volete che tale contenuto venga ripetuto in voce prima di digitarlo, potete fare *clic* con il pulsante destro del *mouse*. Questa

operazione può essere particolarmente utile per gli utenti che incontrano difficoltà nella lettura del contenuto delle caselle, poiché essa consente l'identificazione immediata del testo.

Troverete diverse griglie già pronte incluse nel programma, e moltissime altre sono disponibili nel sito Internet di *Clicker*. Ricordate, comunque, che uno dei maggiori vantaggi offerti da *Clicker* è dato dalla facilità e dalla velocità con cui l'utente può realizzare delle griglie personalizzate grazie, soprattutto, alle nuove griglie-campione di *Clicker 4*. Potete, infatti, personalizzare tali griglie secondo le specifiche esigenze di ogni utente.

Le griglie di *Clicker* possono essere utilizzate anche senza "Clicker Writer". In tal caso, la griglia riempirà tutto lo schermo ed assomiglierà alla pagina di un libro parlante. Essa può contenere figure, caselle di testo e caselle che possono svolgere qualsiasi funzione (il testo, ad esempio, può essere ripetuto in voce, oppure è possibile ascoltare della musica). Potete realizzare libri vocali, utilizzare vostre fotografie, musica o persino filmati. Le griglie possono, poi, essere concatenate come le pagine di un libro, oppure si può accedere a più griglie dalla stessa posizione, passando liberamente dall'una all'altra. Una volta che avrete iniziato ad utilizzare *Clicker* nelle sue funzioni multimediali, l'unico limite sarà dato dalla vostra immaginazione!

## **Dove trovare consigli per l'uso di *Clicker 4***

Il presente manuale è stato ideato e realizzato per fornirvi una descrizione generale del programma, al fine di consentirvi d'iniziare ad utilizzarlo subito.

Se non avete mai utilizzato *Clicker*, vi consigliamo di leggere, innanzitutto, le prime pagine per avere una visione d'insieme delle principali funzioni del programma, di seguire le istruzioni per la sua installazione, e di iniziare ad utilizzarlo attraverso la guida in linea. Quindi, potrete creare voi stessi delle griglie, seguendo i suggerimenti della sezione “*Come creare griglie per Clicker*”, del presente manuale.

Se, invece, preferite un approccio di tipo pratico fin dall'inizio, vi consigliamo d'installare e far funzionare il programma, e di seguire le istruzioni della guida all'uso, partendo dalla “Home Grid” (Griglia iniziale). Cominciate, quindi, ad utilizzare *Clicker*, aiutandovi con la guida in linea.

### **Come utilizzare la guida in linea**

Per ottenere istruzioni dettagliate su un argomento specifico nel modo più rapido, premete il tasto [F1], che si trova in alto a sinistra, sulla vostra tastiera standard. Verrà così visualizzata la guida in linea con i suggerimenti relativi all'attività che state svolgendo. Potete anche fare *clic* sul bottone “Help” (Aiuto). In alternativa, utilizzate il menù “Help”.

### **Il menù “Help” (Aiuto)**

Sulla barra degli strumenti, aprite il menù “Help” (Aiuto) e scegliete, fra le sue voci, “Help Topics” (Argomenti della guida in linea). Selezionate, quindi, una delle linguette che compariranno, di cui si parla qui di seguito.

### **“Contents” (Sommario)**

Questa opzione del menù “Help” (Aiuto), mostra tutti gli argomenti trattati nella guida in linea. Fate *clic* su uno di essi per aprirlo. Utilizzate la barra di scorrimento che si trova sulla parte destra della finestra per consultare le voci della guida. Per avere informazioni dettagliate relative ad un argomento specifico, fate *clic* sul testo evidenziato in blu.

### **“Index” (Indice)**

È costituito da un elenco di parole in ordine alfabetico che vi consentirà di trovare rapidamente gli argomenti più importanti. Digitate le prime lettere della parola che indica l'argomento da voi desiderato. Dalla finestra sottostante, selezionate la voce dell'indice che cercate e, quindi, fate *clic* su “Display” (Visualizza) per visualizzare l'argomento nella finestra sulla destra.

### **“Search” (Trova)**

Se la parola che state cercando non è inclusa nell'indice, potete utilizzare l'opzione “Search” (Trova), per individuarla all'interno dell'intera guida in linea di *Clicker*. Digitate la parola (o le parole) che volete trovare e fate *clic* su “List Words” (Elenco parole). Selezionate una voce dalla lista che appare nella finestra sottostante e fate *clic* su “Display” (Visualizza).

## **Indicazione convenzionale dei comandi del programma nel presente manuale**

Le opzioni dei menù, delle finestre di dialogo e dei comandi del *mouse* sono indicate tra virgolette, con la traduzione italiana fra parentesi.

I tasti della tastiera standard sono indicati fra parentesi quadre [].

Le combinazioni di tasti e di pulsanti del *mouse* sono indicate nel seguente modo:

esempio:

[Shift]+“*Clic* con il pulsante sinistro del *mouse*”, significa che dovete tenere premuto il tasto [Shift] della tastiera standard e fare *clic* con il pulsante sinistro del *mouse*;

[Shift]+“*Clic con il pulsante destro del mouse*”, significa che dovete tenere premuto il tasto [Shift] della tastiera standard e fare *clic* con il pulsante destro del *mouse*;

[Ctrl]+“*Trascinamento con il pulsante sinistro del mouse*” significa che dovete tenere premuto sia il tasto [Ctrl] della tastiera standard, sia il pulsante sinistro del *mouse*, mentre spostate il puntatore sullo schermo;

[Shift]+“*Trascinamento con il pulsante sinistro del mouse*” significa che dovete tenere premuto sia il tasto [Shift] della tastiera standard, sia il pulsante sinistro del *mouse*, mentre spostate il puntatore sullo schermo.



## Le nuove caratteristiche di *Clicker 4*

---

Se avete già utilizzato una versione precedente di *Clicker*, desidererete conoscere le nuove caratteristiche della presente versione. Nella sua realizzazione, ci siamo impegnati a mantenerne inalterati gli aspetti grafici e quelli basilari, cosicché non occorre che dobbiate imparare ad usarlo di nuovo. Tuttavia, le nuove funzioni di cui dispone sono notevoli e lo rendono ancora più efficace. “Clicker Writer”, il programma di videoscrittura parlante in esso contenuto, è stato completamente ridisegnato, le sue librerie di figure sono molto più facili da usare, e le sue caratteristiche multimediali sono state migliorate. Abbiamo, inoltre, aggiunto nuove opzioni per rendere *Clicker* ancora più semplice da usare, anche per gli utenti inesperti, grazie ai nuovi modelli-campione per la realizzazione di griglie.

Di seguito, troverete un breve riepilogo di alcune delle nuove caratteristiche di *Clicker*.

### **Possibilità di collegamento a Internet**

“Clicker Writer” è ora su base “html”. Ciò significa che, dopo aver realizzato e salvato un documento, potete salvarlo come pagina *web*. Se vi servite di “Microsoft Outlook”, potete anche inviare direttamente da *Clicker* il vostro documento con la posta elettronica.

### **Uso più facile delle figure**

Potete ora utilizzare più librerie di figure, modificare le dimensioni di immagini associate al testo, e disporre di figure immediate che compaiono durante la digitazione di intere frasi, anziché di singole parole. E’, inoltre, molto semplice modificare o eliminare qualsiasi figura.

### **Controllo ortografico**

Il nuovo strumento di controllo ortografico delle parole può essere ora completamente personalizzato, supportato da ripetizione in voce e da immagini, ed è accessibile anche tramite sensori esterni.

## **Le nuove caratteristiche multimediali di *Clicker 4***

### **Caselle grafiche**

Con la nuova versione di *Clicker*, disponete di più caselle grafiche (fino a 16!) di diverse dimensioni.

### **Caselle di testo**

Una casella di testo costituisce un nuovo tipo di oggetto. In una griglia, possono comparire fino a 16 caselle di testo, nelle quali potete digitare qualunque tipo di testo, di qualsiasi lunghezza, che verrà memorizzato come testo "html". Sopra al testo, potranno esserci, inoltre, delle immagini, proprio come in "Clicker Writer".

### **Griglie in ordine sparso**

Le griglie possono essere organizzate secondo un ordine sparso, in modo tale che, facendo *clik* su una determinata casella, si apra ogni volta una griglia diversa.

### **Musica e filmati**

Con *Clicker 4* è possibile ascoltare musica, per mezzo di *file* audio "MIDI", e vedere filmati video, con i *file* video "AVI".

## **Caratteristiche di *Clicker 4* per un uso facilitato**

### **Griglie-campione**

La creazione di una nuova griglia potrebbe rivelarsi un po' difficile per gli utenti più inesperti. Per questo, nella nuova versione di *Clicker*, avete la possibilità di scegliere tra un

elenco di griglie pronte all'uso. Potete, inoltre, salvare come griglie-campione anche quelle da voi realizzate personalmente.

### **Riduzione a icona delle griglie**

La nuova icona "Hide Grid" (Nascondi griglia), sulla barra degli strumenti di "Clicker Writer", permette di nascondere temporaneamente una griglia, se necessario. Per visualizzare di nuovo questa griglia, basta fare *clic* sulla stessa icona.

### **Nuovi elenchi di parole**

Sono ora disponibili due tipi di elenchi di parole. Quello di livello più semplice ha un menù molto facile e chiaro da usare ed una griglia con caselle di grandi dimensioni.

### **Impostazione delle caselle**

Il nuovo strumento "Cell Adjustment" (Regolazione delle caselle) consente di spostare, allineare e dimensionare una o più caselle.

## **Altre nuove caratteristiche di *Clicker 4***

### **Gestione dei *file***

Con la nuova versione di *Clicker*, avete la possibilità di gestire i vostri *file* all'interno di "Clicker Explorer". Per spostare *file* o intere cartelle, utilizzate [Alt]+"Trascinamento con il pulsante destro/sinistro del *mouse*". Per aprire il menù di gestione del *file*, utilizzate, invece, [Shift]+"*Clic* con il pulsante destro/sinistro del *mouse*".

### **Stampa di griglie di qualsiasi dimensione**

E' ora possibile stampare le griglie di qualsiasi dimensione, secondo le vostre esigenze.

### **Caratteri di scrittura per bambini**

Nella presente versione di *Clicker*, sono stati inclusi due caratteri di scrittura molto semplici e simpatici, studiati appositamente per i bambini.

# Installazione e uso di *Clicker 4*

---

## Installazione

### Rapidi passi per cominciare

#### 1. *Installazione del CD*

- Inserite il CD e aspettate che venga avviato. Se non compare la schermata per l'installazione, selezionate "Esegui" dal menù "Start" (Avvio), e digitate "d:\setup" ("d" è il nome della vostra unità per CD).
- Seguite le istruzioni che compaiono sullo schermo.

#### 2. *Installazione del floppy disk*

- Inserite il dischetto nell'apposita unità, selezionate "Esegui" dal menù "Start" (Avvio), e digitate "a:\setup".
- Tenete pronto il vostro numero di serie e di attivazione, e seguite le istruzioni che compaiono sullo schermo.

#### 3. *Avvio di Clicker 4*

- Selezionate "Clicker 4" dall'elenco dei programmi del vostro menù "Start" (Avvio).

## IMPORTANTE

### **Il vostro numero di serie e di attivazione**

Si tratta di due numeri molto importanti. Ricordate che, se li perdete, non sarete in grado d'installare il programma. Il numero di serie e di attivazione compaiono sul vostro documento per la licenza all'uso del programma.

**Conservate con cura questo documento.**

Quando installerete per la prima volta *Clicker 4* su di un computer, vi verrà chiesto di digitare il vostro numero di serie e di attivazione.

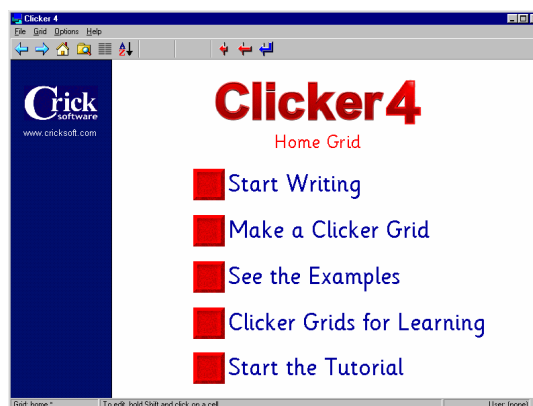
## Per iniziare ad usare *Clicker 4*

Troverete “Clicker 4” sotto la voce “Programmi” del vostro menù “Start” (Avvio). Per avviarlo, fate *clik* su di esso. Si aprirà così la finestra di dialogo “Clicker 4 Log on” (Registrazione utente).




La finestra di dialogo “Clicker 4 Log on” (Registrazione utente).

Per ulteriori dettagli riguardo la registrazione dell’utente, vedete l’apposita sezione del presente manuale, “*Registrazione dell’utente*”. Per il momento, fate semplicemente *clik* su “OK”. Si aprirà la “Home Grid” (Griglia iniziale) di *Clicker*.



La griglia iniziale di *Clicker 4*.

Vi consigliamo di cominciare con “Start the Tutorial” (Avvio della guida all’uso), che vi fornirà tutte le informazioni necessarie per iniziare rapidamente ad usare il programma. Potete tornare alla griglia iniziale in qualunque momento, facendo semplicemente *clic* sullo strumento “Home” (Pagina iniziale) .



## “Clicker Writer”

---

### Come inserire testo e figure

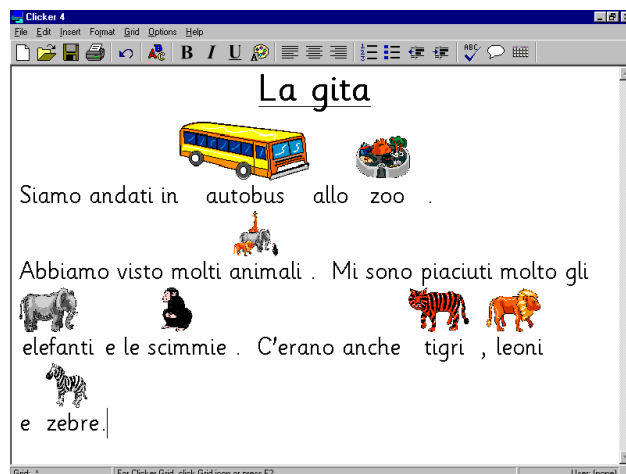
“Clicker Writer” è il programma di videoscrittura vocale di *Clicker 4* che vi consente di scrivere sia con le lettere, sia per mezzo di figure.

Potete digitare direttamente nel vostro documento di “Clicker Writer” con la tastiera standard, oppure potete inserire testi e figure da una griglia di *Clicker*. Il documento che realizzerete è un documento “html” che può, quindi, essere inviato per posta elettronica oppure salvato come pagina *web*. Potete anche stamparlo.

Qualsiasi testo che digiterete in “Clicker Writer”, potrà essere ripetuto in voce per mezzo del programma di ripetizione già incluso nel *software*. Ciò consente all’utente di controllare quello che ha scritto, rafforzando l’efficacia del programma di videoscrittura. Secondo l’impostazione predefinita, le frasi, una volta terminate, vengono automaticamente ripetute in voce. Per sentire ripetere singole parole, potete fare *clic* su quelle desiderate. Utilizzate, poi, lo strumento di ripetizione in voce per sentire rileggere qualsiasi sezione del vostro documento. Per ulteriori dettagli al riguardo, vedete l’apposita sezione del presente manuale, “*Ripetizione in voce di suoni e testi*”.

“Clicker Writer” vi permette, inoltre, di scrivere per mezzo di figure. Se avete impostato l’opzione “Instant Pictures-As-You-Type” (Figure immediate durante la digitazione) tra le vostre “User Preferences” (Preferenze dell’utente), “Clicker Writer” cercherà, nelle vostre librerie di figure, l’immagine che si associa ad ogni parola da voi digitata. Per ulteriori dettagli al riguardo, vedete la sezione “*Uso delle figure*” del presente

manuale. Questa funzione consente agli utenti di controllare se hanno scritto correttamente una determinata parola ed aiuta i lettori principianti a leggere ciò che hanno scritto.



“Clicker Writer”: l’opzione “Instant Pictures-As-You-Type” (Figure immediate durante la digitazione).

## La barra degli strumenti di “Clicker Writer”

La barra degli strumenti di “Clicker Writer” consente un rapido e facile accesso alle varie funzioni del programma. Per personalizzare tale barra secondo le specifiche esigenze dei singoli utenti, aprete il menù “Options” (Opzioni), selezionate “User Preferences” (Preferenze dell’utente) e poi “Toolbars” (Barre degli strumenti).



“Create new document” (Crea nuovo documento)



“Open document” (Apri documento)



“Save document” (Salva documento)



“Print document” (Stampa documento)



“Undo last edit” (Annulla ultima modifica)



“Change font or font size” (Cambia carattere dimensioni carattere)



“Bold, Italic, Underline” (Grassetto, Corsivo, Sottolineato)



“Font Colour” (Colore carattere)



“Align text to left, centre, or right” (Allinea testo a sinistra, al centro, o a destra)



“Number paragraphs” (Paragrafi numerati)



“Bullet paragraphs” (Paragrafi puntati)



“Decrease indent” (Diminuisce rientro)



“Increase indent” (Aumenta rientro)



“Spellcheck document” (Controllo ortografico del documento). Vedete la sezione “*Il controllo ortografico*”, del presente manuale.



“Speak selected text” (Ripeti testo selezionato)



“Hide/Show Clicker Grid” (Nascondi/mostra griglia di *Clicker*). Questa opzione può essere molto utile per coloro che desiderano utilizzare la tastiera standard per la maggior parte della loro digitazione, ma che vogliono tuttavia usufruire anche delle funzioni offerte dalle griglie di *Clicker* come, ad esempio, gli elenchi di parole per argomenti o le costruzioni predefinite di frasi.

## Le griglie pronte all'uso

---

*Clicker 4* dispone di una serie di griglie già pronte per l'uso che mostrano come questo programma possa essere utilizzato per diversi livelli di abilità e in diversi campi di applicazione. Ogni cartella contiene un documento chiamato "About these Grids" (Informazioni sulle griglie) che fornisce tutte le informazioni relative a queste griglie.

## La barra degli strumenti della griglia

La barra degli strumenti della griglia vi consente di muovervi tra le varie griglie e le loro funzioni. Per personalizzare questa barra, aprite il menù "Options" (Opzioni), selezionate "User Preferences" (Preferenze dell'utente) e poi "Toolbars" (Barre degli strumenti).



Consente di passare da una griglia *Clicker* all'altra.



Apri la "Home Grid" (Griglia iniziale) di *Clicker 4*, oppure la griglia iniziale creata dall'utente.



Apri "Clicker Explorer".



Apri la "Wordlist Grid" (Griglia con elenco di parole).



Dispone in ordine alfabetico le caselle (nel caso di caselle per le quali l'opzione "Sort" (Ordina) è disattivata).



Cancella l'ultimo carattere.



Cancella l'ultima parola.




Manda a capo (nuova riga).

## “Clicker Explorer”

Quando selezionate l'opzione “Example Grids” (Esempi di griglie) sulla griglia iniziale, passerete direttamente a “Clicker Explorer”. Questo costituisce il modo d'accesso più rapido alle griglie di *Clicker*.



“Clicker Explorer”: gli esempi di griglie.

Potete anche accedere a “Clicker Explorer” per mezzo dell'apposita icona “Clicker Explorer” , sulla barra degli strumenti della griglia. In tal modo, verranno visualizzati i contenuti della cartella attiva.

## Come usare “Clicker Explorer”

“Clicker Explorer” mostra le cartelle, i documenti di “Clicker Writer” e le griglie di *Clicker* presenti nella cartella attiva. Esso costituisce il modo più rapido per aprire cartelle e *file*, e dispone, inoltre, di opzioni per la gestione dei *file* stessi.



Apri questa cartella e visualizza le cartelle, i documenti di “Clicker Writer” e le griglie di *Clicker* presenti nella cartella attiva.



Cartella applicativa di *Clicker* – apre una griglia iniziale all’interno della cartella corrente. Per visualizzare i contenuti di una cartella applicativa, usate [Shift]+*clic* su di essa.



Apri questa griglia di *Clicker*.



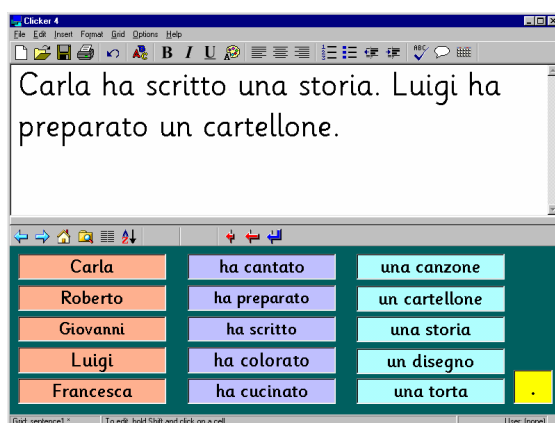
Apri questo documento di “Clicker Writer”.



Si sposta in alto di un livello nella struttura della vostra cartella corrente.

## Le griglie di *Clicker* per principianti

Nella cartella in cui sono contenuti gli esempi di griglie di *Clicker 4*, apri la cartella “Sentence Building” (Costruzione di frasi). Essa contiene una serie di griglie che permettono all’utente di imparare a costruire frasi, utilizzando le griglie di *Clicker*.



Esempi di *Clicker 4*: griglia per la frase 1.

Aperte la cartella “Simple Sentences” (Frase semplici) e fate *clac* su “Sentence 1” (Frase 1). La griglia si trova nella parte inferiore dello schermo e contiene una serie di caselle con parole e segni di punteggiatura. “Clicker Writer” è, invece, nella parte superiore dello schermo. Fate *clac* con il pulsante sinistro del *mouse* su una parola della griglia per inviarla a “Clicker Writer”. Prima che essa venga scritta, potete anche sentirla ripetuta in voce, facendo semplicemente *clac* con il pulsante destro del *mouse*. L’ordine in cui compaiono le parole nella griglia, da sinistra verso destra, è stato studiato appositamente per facilitare la costruzione delle frasi, e i diversi colori delle caselle mettono in risalto la distinzione tra i vari elementi di una frase.

Fate *clac* sulla freccia blu rivolta a destra, che si trova sulla barra degli strumenti della griglia. Si aprirà così un’altra griglia chiamata “Sentence 2” (Frase 2).

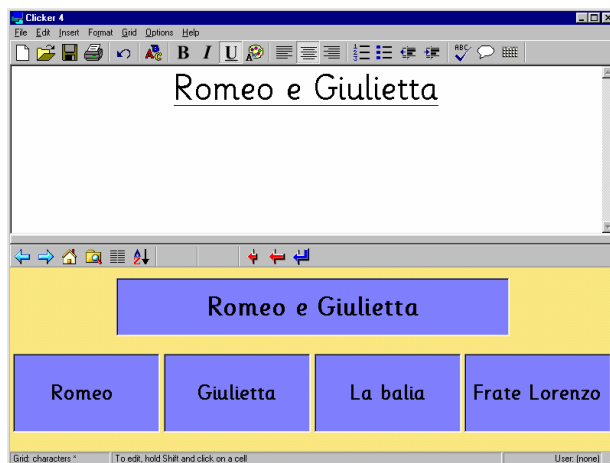
Con *Clicker* potete scrivere, oltre che con le lettere, anche per mezzo di figure. In “Sentence 2”, ci sono delle caselle con parole e con figure. Quando fate *clac* su una di esse, verranno

inviare a “Clicker Writer” sia la parola, sia la figura corrispondente.

Scrivete ora una frase utilizzando la griglia di *Clicker*. Quando avrete terminato la frase, essa verrà ripetuta in voce automaticamente. Se non sentirete tale ripetizione, controllate le opzioni di ripetizione in voce, nella finestra di dialogo “User Preferences” (Preferenze dell’utente). Per ulteriori dettagli, vedete la sezione “*Ripetizione in voce di suoni e testi*” del presente manuale.

## “Clicker Writer” per utenti più esperti

Uno studente può scrivere servendosi sia della tastiera standard, sia di una griglia di *Clicker*. Nella cartella “Romeo and Juliet” (Romeo e Giulietta), troverete una serie di griglie adatte agli utenti più esperti. Fate *clic* sulla cartella “Characters” (Personaggi) e, quindi, sulla griglia “Characters”. Apparirà così una griglia che contiene i nomi dei vari personaggi. Ogni nome è collegato ad un’altra griglia.





La finestra dei personaggi.


Facendo *clac* su una casella, si apre una griglia con un elenco di aggettivi adatti a quel determinato personaggio. L'utente può inserire tali parole nella sua tastiera di scrittura, in modo che la griglia gli offra un valido ed efficace aiuto sia dal punto di vista ortografico, sia delle idee. Il collegamento delle griglie per mezzo delle caselle è spiegato nella sezione “*Come creare griglie per Clicker*”, del presente manuale.

## **Clicker 4 nelle applicazioni multimediali**

*Clicker* è anche un efficace strumento multimediale. Esso, infatti, può essere utilizzato per la creazione di libri e pagine su schermo, in modo facile e veloce, utilizzando le figure contenute nella “Crick Picture Library” (Libreria di figure Crick), immagini o fotografie scansionate, e così via. La sezione “*Come creare griglie per Clicker*” descrive come potete realizzare le vostre griglie multimediali personalizzate.

Utilizzate “Clicker Explorer” per aprire la cartella “Talking Books” (Libri parlanti). Fate *clac* sulla cartella “The Alps” (Le Alpi). Noterete che sia “Book 1” (Libro 1), sia “Book 2” (Libro 2), hanno l'icona “Clicker Application Folder” (Cartella applicativa di *Clicker*). Fate *clac* su “Book 2” e si aprirà la pagina iniziale del libro, con il titolo. Si tratta di una griglia che occupa l'intero schermo. Essa non trasmette alcun comando a “Clicker Writer”.

Sfogliate le pagine del libro, servendovi dei bottoni “Next Page” (Pagina successiva)  e “Previous Page” (Pagina precedente) .

Leggete il testo, oppure ascoltatelo ripetuto in voce, facendo *clac* sul bottone “Hear” (Ascolta) .

La fotografia che compare in ogni pagina è stata memorizzata in una casella grafica. Quest'ultima, infatti, può contenere, qualsiasi immagine o fotografia.

Ciascuna pagina contiene anche una casella di testo. Questa può contenere testo di qualsiasi lunghezza. Un insegnante potrebbe, dunque, creare pagine con un gruppo di scolari, oppure i bambini stessi possono realizzare un loro libro parlante personalizzato.



## Come creare griglie per *Clicker*

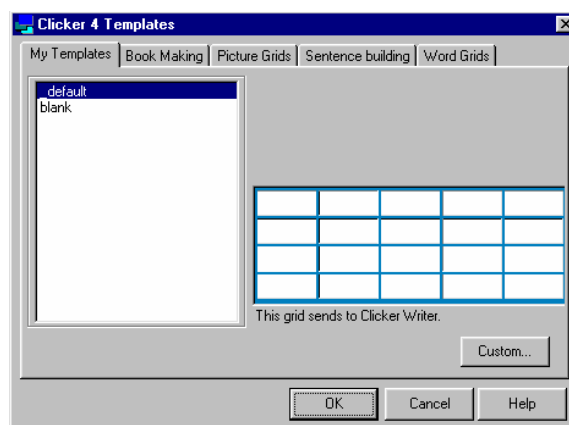
---

Qualunque sia il livello di abilità degli utenti con cui state lavorando, potete creare delle griglie personalizzate per soddisfare le esigenze più disparate. Potete, inoltre, modificare le griglie in modo facile e veloce.

Le griglie-campione incluse nel programma cercano di soddisfare una grande varietà di esigenze, e vi aiuteranno nella realizzazione di griglie personalizzate per *Clicker*. Oppure, potete anche decidere di creare da soli tali griglie.

## Come creare una griglia per la scrittura

Aprire il menù “File” (*File*) e selezionare “New Grid” (Nuova griglia). Si aprirà la finestra di dialogo “Clicker 4 Templates” (Griglie-campione di *Clicker 4*).



La finestra di dialogo “Clicker 4 Templates” (Griglie-campione di *Clicker 4*).

Fate *clic* sulla linguetta “Sentence building” (Costruzione di frasi), oppure su “Word Grids” (Griglie di parole). Scegliete una delle griglie-campione e fate *clic* su “OK”.

Ora siete pronti per digitare le parole. Potete disegnare personalmente la vostra griglia, cosicché possa contenere tutte le parole necessarie per la costruzione di frasi, oppure un elenco di parole da usare unitamente alla tastiera standard.

### **Come inserire le parole nelle caselle**

Posizionate il puntatore del *mouse* in una casella e fate [Shift]+“*Clic* con il pulsante sinistro del *mouse*”. Digitate una parola o una frase nella casella e premete [Invio]. La parola (o le parole, nel caso di una frase), nella casella possono ora essere ripetute in voce, facendo *clic* con il pulsante destro del *mouse*, oppure possono essere inviate a “Clicker Writer”, facendo *clic* con il pulsante sinistro del *mouse*.

Per scrivere parole o frasi in più caselle, digitate nella prima casella e poi usate il tasto a linguetta per passare nella casella successiva. In questo modo, potete muovervi liberamente in tutte le caselle della griglia di *Clicker*. Una volta terminata la digitazione, premete [Invio] e la griglia sarà pronta per l’uso.

### **Come inserire figure nelle caselle**

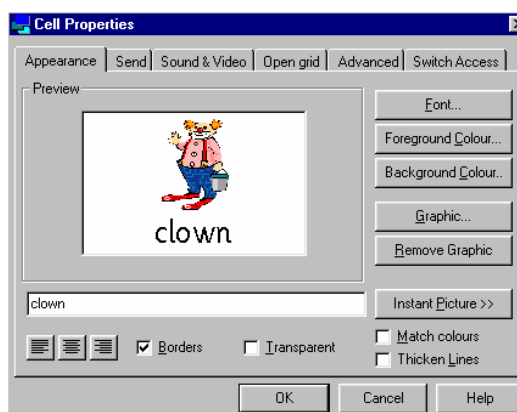
Ci sono due modi per inserire figure nelle caselle:

1. usate “Instant Pictures” (Figure immediate), in modo che, quando digitate una parola nella casella, venga inserita automaticamente la figura corrispondente, purché sia compresa nella libreria di figure. Se, ad esempio, digitate la parola “cane”, l’opzione “Instant Pictures” cercherà la figura corrispondente e la inserirà nella casella. Per attivare tale opzione, aprite il menù “Options” (Opzioni) e selezionate “User Preferences” (Preferenze dell’utente). Selezionate, quindi, “Instant Pictures-For-Cells” (Figure immediate nelle caselle) e fate *clic* su “OK”. Per ulteriori

informazioni riguardo le librerie di figure, vedete la sezione “*Uso delle figure*”, del presente manuale.

Nota: l’abbinamento automatico di una figura della libreria alla parola scritta, funziona soltanto in lingua inglese.

2. in alternativa, potete scegliere direttamente la figura desiderata. Usate [Shift]+“*Clic con il pulsante destro del mouse*” nella casella, affinché compaia la finestra di dialogo “Cell Properties” (Caratteristiche della casella).



La finestra di dialogo “Cell Properties” (Caratteristiche della casella).

Fate *clic* su “Graphic” (Immagine) e selezionate una figura da un qualsiasi programma del vostro computer.

### **Come salvare la vostra griglia**

Aprire il menù “File” (*File*) e selezionare “Save Grid as...” (Salva griglia con nome). Aprire la cartella in cui volete salvare la griglia ed attribuitele un nome nella casella “File name” (Nome *file*). Fate *clic* su “Save” (Salva). Se ora passate a “Clicker Explorer” (con il menù “File”, oppure lo strumento “Clicker Explorer”, sulla barra degli strumenti della griglia),

vedrete che la griglia da voi appena salvata compare nell'elenco delle griglie disponibili.

Potete salvare le vostre griglie in modo che possano essere concatenate, utilizzando le frecce blu sulla barra degli strumenti della griglia. Per fare questo, salvatele con lo stesso nome, seguito da numeri in successione (ad esempio, frase 1, frase 2, ecc.).

## Come creare una griglia per un libro parlante

Potete realizzare delle interessanti serie di griglie multimediali che riempiano lo schermo, collegarle tra loro, anche senza utilizzare "Clicker Writer". Potreste usare griglie di questo tipo per realizzare libri parlanti, oppure per una serie di griglie per attività di lettura e scrittura.

Aprite il menù "File" (*File*), selezionate "New Grid" (Nuova griglia) e, poi, "Layout 1" (Configurazione 1), dalla linguetta "Book Making" (Creazione di libri). La vostra griglia vuota contiene una casella grafica ed una di testo. Le caselle di testo hanno lo sfondo bianco; quelle grafiche hanno lo stesso sfondo della griglia.


### Caselle grafiche

Una casella grafica può contenere soltanto un'immagine. Per dimensionare l'immagine, dovete ridurre o ingrandire la casella grafica.

### Come inserire una figura in una casella grafica

1. Posizionate il puntatore del *mouse* nella casella grafica, premete [Shift] e, contemporaneamente, fate *clic* per visualizzare la barra degli strumenti. Le funzioni di ogni



strumento sono descritte nelle icone che appaiono quando il puntatore del *mouse* si ferma su uno di essi.


2. Selezionate “Open File” (Apri *file*) , scegliete un’immagine e fate *clic* su “OK”.
3. Quando siete soddisfatti dell’immagine selezionata, fate *clic* con il pulsante sinistro del *mouse* in un punto qualsiasi, al di fuori della casella grafica, per rimuovere la barra degli strumenti.



## Caselle di testo

Una casella di testo può contenere un numero infinito di lettere o parole. Utilizzate “Text Boxes” (Caselle di testo) per visualizzare informazioni dettagliate.

### Come inserire del testo in una casella di testo

1. Premete [Shift] e, contemporaneamente, fate *clic* nella casella di testo per visualizzare la relativa barra degli strumenti e per attivare la casella di testo. Potete digitare direttamente nella casella di testo.
2. Utilizzate gli strumenti della casella di testo per modificare il tipo di carattere o i margini, oppure per includere elenchi puntati o numerati.
3. Potete attivare o disattivare una barra degli strumenti a destra della casella di testo, usando l’icona “Scrollbars” (Barre di scorrimento) . Utilizzate la barra di scorrimento se il testo che state digitando non è visibile per intero nella casella.
4. Per modificare il colore della casella di testo, usate l’icona “Background colour” (Colore dello sfondo) , sulla relativa barra degli strumenti.

Il bottone “Hear” (Ascolta) , nella griglia, è impostato per ripetere automaticamente qualsiasi testo voi inseriate nella casella.

I bottoni “Forward” (Avanti)  e “Back” (Indietro)  sono impostati per collegarvi alla griglia immediatamente successiva e a quella immediatamente precedente. Se salvate le vostre griglie con lo stesso nome, seguito da numeri consecutivi, le pagine saranno concatenate automaticamente (basta usare le frecce per muovervi tra “mypage1” e “mypage 2”).

## Come personalizzare le vostre griglie

Modificando semplicemente i colori, le dimensioni e le posizioni delle caselle, potrete realizzare delle griglie personalizzate molto simpatiche e divertenti. I vari elementi di una griglia (caselle, caselle di testo, caselle grafiche), possono essere cambiati in qualsiasi momento. Potete aggiungere o rimuovere uno o più di tali elementi, modificarne l’aspetto grafico, spostarli o dimensionarli.

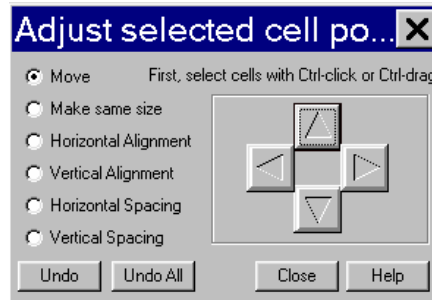
### Come personalizzare le caselle

#### **Come modificare le caratteristiche di una casella:**

Per visualizzare la finestra di dialogo “Cell Properties” (Caratteristiche della casella), fate [Shift]+“Clic con il pulsante destro del *mouse*”. Modificate le caratteristiche che desiderate e fate *clic* su “OK”. Se desiderate cambiare più caselle, usate [Ctrl]+“Trascinamento”, oppure [Ctrl]+*clic* sulle caselle desiderate, quindi aprite il menù “Grid” (Griglia) e selezionate “Cell Properties”.

## Come modificare l'allineamento delle caselle

Per modificare l'allineamento delle caselle, aprite il menù "Grid" (Griglia) e selezionate "Adjust Cells" (Sistema caselle). Apparirà la finestra di dialogo "Adjust Selected Cells Positions" (Sistema posizione delle caselle selezionate):



La finestra di dialogo "Adjust Cells" (Sistema caselle).

Potete usare [Ctrl]+*clic* direttamente sulle caselle per selezionare o per annullare la selezione di altre caselle. Effettuate quindi le modifiche desiderate. Le caselle saranno dimensionate o allineate secondo l'ultima casella selezionata. Se fate un errore, fate *clic* sul bottone "Undo" (Annulla), che si trova in fondo alla finestra di dialogo. "Undo All" (Annulla tutto) ripristina le impostazioni originarie della griglia.

## Come personalizzare le caselle grafiche e di testo

Per selezionare una casella di testo o grafica e visualizzare la relativa barra degli strumenti, fate [Shift]+*clic* sulla casella stessa. Potete ora digitare direttamente nella casella di testo. Per inserire un'immagine in una casella grafica, potete fare *clic* sull'icona per l'apertura di un *file*.

## Come inserire vari elementi in una griglia

Avete la possibilità di inserire vari elementi aggiuntivi in ciascuna griglia. Aprite il menù “Grid” (Griglia), selezionate “Insert” (Inserisci), quindi scegliete “Cell” (Casella), “Text Box” (Casella di testo), oppure “Graphic Box” (Casella grafica). L’oggetto selezionato comparirà nella parte superiore sinistra della griglia. Spostate o dimensionate tale oggetto, come descritto di seguito.

## Come spostare e dimensionare gli elementi di una griglia

Potete spostare i vari elementi di una griglia usando [Alt]+“Trascinamento”. Mantenete premuto il tasto [Alt] e trascinate l’oggetto nella posizione desiderata.

Gli elementi di una griglia possono essere dimensionati come segue:

- per le caselle, usate [Alt]+“Trascinamento” nell’angolo inferiore destro della casella stessa;
- per le caselle grafiche e di testo, usate, invece, [Alt]+“Trascinamento” all’interno di qualsiasi margine o angolo della casella grafica o di testo.

I contenuti grafici e di testo di queste caselle verranno dimensionati automaticamente in base alle nuove dimensioni attribuite.

## Come eliminare elementi da una griglia

Innanzitutto, selezionate l’oggetto da rimuovere:

- per le caselle, fate *click* con il pulsante destro del *mouse* sulla casella, oppure, usate [Ctrl]+*click* per selezionarne più di una;

- per le caselle grafiche e di testo, fate [Shift]+“Clic con il pulsante sinistro del *mouse*” nella casella desiderata.

Aprite, quindi, il menù “Grid” (Griglia), scegliete “Delete” (Elimina) e, poi, selezionate “Cell” (Casella), “Text Box” (Casella di testo), oppure “Graphic Box” (Casella grafica), a seconda dell’oggetto che volete rimuovere.

## **Come collegare le griglie fra loro**



Potete concatenare tutte le griglie che desiderate. Le griglie possono essere messe in relazione per vari scopi. Ad esempio:

- collegate insieme le griglie per la costruzione di frasi, in modo da costruire le frasi di un racconto;
- collegate insieme griglie multimediali per creare le pagine di un libro parlante;
- collegate insieme griglie alternate per la lettura e per la scrittura, per consentire ai bambini di accedere alle informazioni che date loro e di scrivere commenti riguardo ciò che hanno appreso;
- collegate delle serie di griglie di parole per estendere il vocabolario a diversi campi d’applicazione;
- collegate diverse griglie alla stessa griglia d’apertura (che potrebbe essere una pagina interattiva da esplorare, o la pagina del sommario);
- collegate le griglie in ordine sparso, per esercizi con parole e numeri, oppure per offrire più spunti per la stesura di un racconto.

## **Come collegare le griglie semplici**

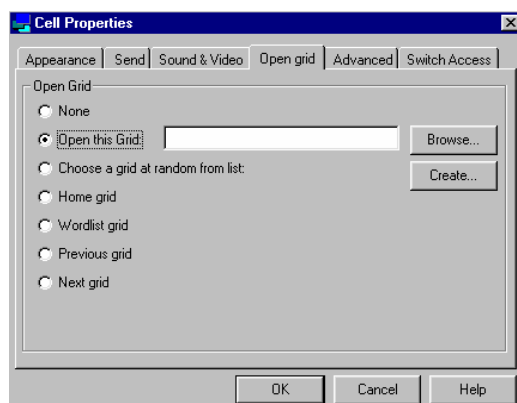
Quando salvate le vostre griglie, attribuite loro sempre lo stesso nome, seguito da numeri consecutivi (ad esempio, “Griglia 1”, “Griglia 2”, e così via).

Nota: se desiderate rinominare una griglia che avete già salvato, potete farlo all'interno di "Clicker Explorer", facendo [Shift]+“Clic con il pulsante destro del mouse”, sulla griglia, e selezionando “Rename” (Rinomina).

Usate, quindi, le frecce blu “Forward” (Avanti)  e “Back” (Indietro) , sulla barra degli strumenti di *Clicker*, per spostarvi fra le varie griglie numerate e passare rapidamente dall'una all'altra.

## Come utilizzare le caselle per collegare le griglie

Potete impostare ogni casella affinché vi colleghi ad un'altra griglia. Fate [Shift]+“Clic con il pulsante destro del mouse” sulla casella che volete utilizzare per il collegamento. Apparirà la finestra di dialogo “Cell Properties” (Caratteristiche della casella). Selezionate la linguetta “Open Grid” (Apri griglia).





La finestra di dialogo “Cell Properties” (Caratteristiche della casella), con la linguetta “Open Grid” (Apri griglia) selezionata.

Selezionate “Open this Grid” (Apri questa griglia) e fate *clic* su “Browse” (Sfoglia). Scegliete la griglia che volete aprire. Il suo nome apparirà nella finestra vicino all’opzione “Browse”. Fate *clic* su “OK”. Ora, quando farete *clic* con il pulsante sinistro del *mouse* sulla casella, si aprirà la griglia che avete selezionato.

### **Come visualizzare le caselle di collegamento con icone**

Potreste avere l’esigenza di aggiungere testo alla vostra casella, per mostrare che c’è un collegamento con un’altra griglia, usando le parole “pagina seguente”, o simili. Oppure, potreste avere la necessità di utilizzare un’immagine, in modo che la casella appaia come un bottone con una freccia. Per fare questo, usate [Shift]+“*Clic* con il pulsante destro del *mouse*” sulla casella. Apparirà la finestra di dialogo “Cell Properties” (Caratteristiche della casella). Selezionate la linguetta “Appearance” (Aspetto grafico) e poi fate *clic* sul bottone “Graphic” (Immagine).

Nella cartella “Icons” (Icane), sotto a “\_CPL Graphics”, troverete i seguenti *file* grafici: “nextpageicon.bmp”  e “prevpageicon.bmp” . Selezionate la vostra icona, quindi cancellate il testo che appare nella finestra sotto all’anteprima. Attivate “Transparent” (Trasparente) e disattivate “Borders” (Bordi).


### **Come collegare le griglie in ordine sparso**

Fate [Shift]+“*Clic* con il pulsante destro del *mouse*” sulla casella che volete utilizzare per il collegamento. Selezionate la linguetta “Open Grid” (Apri griglia) e selezionate “Choose Grid at random from list” (Scegli una griglia a caso dall’elenco). Apparirà un elenco di tutte le griglie presenti nella vostra cartella corrente. Selezionate tutte quelle che volete includere nella lista in ordine sparso. Fate *clic* su “OK”. Ora, quando


farete *clic* sulla casella selezionata, si aprirà una griglia a caso, presa dall'elenco che avete formato. (Per avere degli esempi di griglie collegate fra loro in ordine casuale, vedete la cartella "Clicker 4 Examples" (Esempi di *Clicker 4*), "Random Grids" (Griglie in ordine sparso), oppure "Story Writing – The Old Man, Book" (Scrivi una storia – Il Vecchio Uomo, Libro).

## Le griglie con elenchi di parole

---

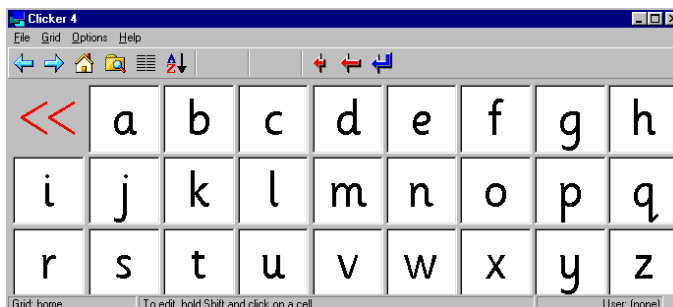
*Clicker 4* include serie di griglie con parole impostate in ordine alfabetico, alle quali si può accedere rapidamente dall'icona "Wordlist" (Elenco di parole) , sulla barra degli strumenti della griglia. Per aggiungere nuovi vocaboli ad un elenco, basta semplicemente tenere premuto [Shift] e fare *clic* su una casella vuota. E' così possibile creare degli elenchi di parole personalizzati, secondo le specifiche esigenze di ogni utente (per ulteriori dettagli, vedete la sezione "Registrazione dell'utente" del presente manuale).

Per usare gli elenchi di parole, innanzitutto, digitate la prima lettera della parola desiderata in "Clicker Writer", quindi, fate *clic* sull'icona "Wordlist". Si aprirà l'elenco di parole che iniziano con la lettera da voi digitata (se, invece, non avete inserito nessuna lettera, vedrete la griglia con il menù dell'elenco di parole; per aprire una griglia che contenga un elenco di parole, scegliete una lettera). Potete, poi, fare *clic* con il pulsante destro del *mouse* su una parola per sentirla ripetuta in voce, e con il pulsante sinistro per scriverla.

Per ritornare alla griglia di *Clicker* nella quale stavate lavorando, fate *clic* sulla freccia rivolta a sinistra . E' anche possibile impostare gli elenchi delle parole in modo che la griglia precedente si apra automaticamente non appena viene selezionata una parola. Per fare questo, aprite il menù "Options" (Opzioni), scegliete "User Preferences" (Preferenze dell'utente) e selezionate la linguetta "Other" (Altre). Attivate "Automatically go back to previous grid after using wordlist grid" (Ritorna automaticamente alla griglia precedente dopo aver usato l'elenco di parole).

*Clicker 4* dispone di elenchi di parole di due diversi livelli, cioè l'opzione predefinita ed una versione più semplice. Per decidere

quale usare, aprite il menù “Options”, selezionate “User Preferences” e, quindi, la linguetta “Other”. Attivate o disattivate, secondo le esigenze dell’utente, l’opzione “Use simple Wordlists” (Usa elenchi semplici di parole).



Griglia di menù per elenchi semplici di parole.

## Il controllo ortografico (inglese)

---

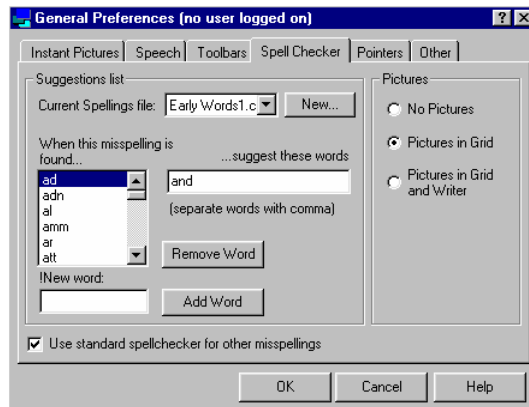
*Clicker 4* è dotato di un efficace strumento di controllo ortografico che può essere completamente personalizzato per soddisfare le specifiche esigenze degli utenti che stanno imparando a leggere o che incontrano particolari difficoltà nella lettura. Lo scopo di tale strumento è di favorire l'apprendimento della scrittura, eliminando il più possibile la demotivazione che potrebbe generarsi nell'utente a causa dell'evidenziazione di ogni errore ortografico nel documento. Esso mira, pertanto, ad incoraggiare l'apprendimento, anziché a correggere semplicemente gli errori.

Il controllo ortografico di *Clicker 4* dispone di diversi *file*, tutti studiati e realizzati per andare incontro alle esigenze dei lettori alle prime armi.

Il lettore può decidere con quali parole lavorare, come pure il numero e lo stile delle alternative proposte. Il controllo ortografico di *Clicker 4* può essere impostato per dare maggiore risalto alle parole più frequenti, oppure alle parole relative ad argomenti specifici, a quelle ritenute problematiche per l'individuo o per un gruppo di utenti, oppure a qualsiasi selezione di parole che possano essere considerate in qualche modo rilevanti.

### **Come selezionare e visualizzare un *file* ortografico**

Aprire il menù "Options" (Opzioni), selezionare "User Preferences" (Preferenze dell'utente) e, poi, la linguetta "Spell Checker" (Controllo ortografico).




La finestra “Spell Checker” (Controllo ortografico).

Selezionate un *file* dal menù a tendina, nella casella “Current Spellings file” (*File* ortografico corrente). Nel riquadro sulla sinistra, potrete vedere un elenco degli errori ortografici che lo strumento di controllo ricerca. Quando l’utente effettua un controllo ortografico, se viene trovato uno di questi errori, compariranno delle parole con la dicitura: “... suggest these words” (Parole consigliate). Per visualizzare i suggerimenti per ogni parola errata, fate *clic* su una di quelle che si trovano nel riquadro a sinistra. Potete, inoltre, aggiungere altre parole sbagliate nella casella “New Word” (Nuova parola), ed elencare i vocaboli che volete vengano suggeriti in caso di errore.

Quando l’utente effettua un controllo ortografico, verranno prese in considerazione soltanto le parole errate presenti nell’elenco. Eventuali altri errori saranno ignorati, a meno che non abbiate attivato l’opzione “Use standard spellchecker for other misspellings” (Usa il controllo ortografico standard per le altre parole errate).

## Come effettuare il controllo ortografico di un brano

Per effettuare il controllo ortografico di un brano, fate *clic* sull'icona “Spell check” (Controllo ortografico) , sulla barra degli strumenti di “Clicker Writer”. La prima parola errata che viene riconosciuta dal *file* ortografico attivo, è evidenziata. Contemporaneamente, si apre una griglia di *Clicker* con suggerimenti su come scrivere correttamente la parola. L'utente ha la possibilità di ascoltare la ripetizione in voce di ogni parola della griglia, facendo *clic* con il pulsante destro del *mouse*. Un *clic* con il pulsante sinistro, invece, permette d'inserire la parola corretta nel testo, sostituendo così quella errata.

## Supporto grafico con il controllo ortografico

Lo strumento di controllo ortografico di *Clicker 4* può essere utilizzato anche con il supporto di immagini. Esso può, infatti, essere impostato affinché appaia una figura nella griglia di controllo ortografico, purché ne esista una idonea all'interno di una qualsiasi delle librerie di figure disponibili. Se lo desiderate, potete usare le immagini anche in “Clicker Writer”.

Per impostare le opzioni del supporto grafico, aprite il menù “Options” (Opzioni), selezionate “User Preferences” (Preferenze dell'utente) e, poi, la linguetta “Spell Checker” (Controllo ortografico). Quindi, selezionate “No pictures” (Nessuna figura), “Pictures in Grid” (Figure nella griglia), oppure “Picture in Grid and Writer” (Figure nella griglia e in “Clicker Writer”).

## Come usare il controllo ortografico come strumento di ampliamento del vocabolario

Il controllo ortografico può essere usato anche per ampliare e migliorare il vocabolario dell'utente, offrendogli valide alternative alle parole più logore e abusate. *Clicker 4* dispone di

un *file* ortografico chiamato “Alternatives” (Sinonimi). Quando questo *file* è attivato, lo strumento di controllo ortografico evidenzia la parola desiderata e propone sinonimi più adatti. L’utente può scegliere di sostituire la parola originaria con una delle alternative proposte, oppure di mantenerla inalterata. Questa opzione è particolarmente utile per gli studenti che devono modificare o redigere nuovamente un testo scritto.

## Ripetizione in voce di suoni e testi

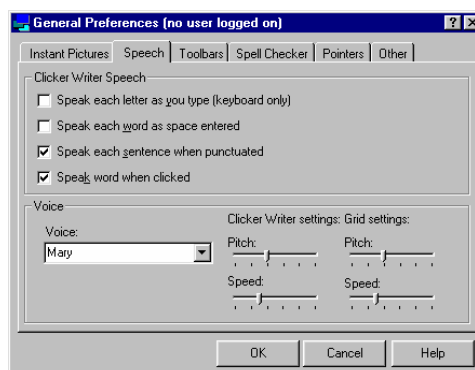
---

Con *Clicker 4* è possibile usare programmi di sintesi vocale, e file audio “.wav” e “MIDI”.

### Programmi di sintesi vocale

Quando installate *Clicker 4*, viene installato automaticamente anche il motore vocale SAPI compatibile. *Clicker 4* può avvalersi anche di altri motori vocali, purché siano di tipo SAPI. In tale formato, sono disponibili molte lingue europee e, quindi, *Clicker* può essere usato anche per altri idiomi, diversi dall’inglese.

*Clicker 4* dispone di tre voci principali: Mary, Mike e Sam. Per modificare una di queste, aprite il menù “Options” (Opzioni), selezionate “User Preferences” (Preferenze dell’utente) e, poi, la linguetta “Speech” (Ripetizione in voce). Il tono e la velocità della voce possono essere modificate per mezzo dei dispositivi di scorrimento. Il tono (“Pitch”) e la velocità (“Speed”) possono essere impostati in modo diverso e autonomo per “Clicker Writer” e per le griglie di *Clicker*, secondo le specifiche esigenze.



La finestra di dialogo “Speech” (Ripetizione in voce), in “User Preferences” (Preferenze dell’utente).

Il vantaggio principale che si ha nell’uso di un programma di sintesi vocale rispetto ai *file* audio “.wav” è dato dalla sua immediatezza. Infatti, non appena una parola viene digitata in una griglia di *Clicker*, si può averne la ripetizione in voce facendo semplicemente *clic* su di essa con il pulsante destro del *mouse*.

## **File audio**

*Clicker* si avvale di due tipi di *file* sonori: i *file* audio “.wav” e “MIDI” (“.mid”).

### **File audio “.wav”**

Questi *file* sono registrazioni simili a quelle che potete realizzare con un normale registratore, ma che avvengono sul disco fisso del vostro computer. Con le griglie di *Clicker* è possibile utilizzare qualsiasi *file* audio presente nella memoria del vostro processore. Potreste avere l’esigenza di usare una voce registrata che potrebbe essere, ad esempio, quella dell’insegnante, o comunque una voce familiare e rassicurante per gli studenti che incontrano particolari difficoltà nell’apprendimento della lettura e della scrittura. Oppure, gli utenti possono divertirsi registrando le loro stesse voci, creando un efficace strumento per lo sviluppo del linguaggio e della comunicazione.

Potete registrare la vostra voce in modo molto facile, direttamente nelle caselle delle griglie (a tal proposito, vedete i paragrafi seguenti).


## **File “MIDI”**

I *file* “MIDI” contengono dati musicali per la vostra scheda audio. Possono essere di qualsiasi lunghezza e, rispetto ai *file* audio “.wav”, hanno il vantaggio di essere di formato molto ridotto. Potete creare voi stessi dei *file* “MIDI”, servendovi di un ordinatore in sequenza, e potete trovarne anche in Internet.

## **Come usare la ripetizione in voce con “Clicker Writer”**

Per visualizzare le opzioni della ripetizione in voce con “Clicker Writer”, aprite il menù “Options” (Opzioni), selezionate “User Preferences” (Preferenze dell’utente) e, poi, la linguetta “Speech” (Ripetizione in voce). Quindi, attivate una o più delle seguenti opzioni:

- “Speak each letter as you type (keyboard only)” (Ripeti ogni lettera che viene digitata): ogni lettera, non appena è digitata, viene ripetuta in voce (solo con la tastiera);
- “Speak each word as space entered” (Ripeti ogni parola dopo uno spazio): ogni parola, non appena è trasmessa a “Clicker Writer” dalla griglia di *Clicker*, oppure quando si preme la barra spaziatrice, viene ripetuta in voce;
- “Speak each sentence when a full stop (period) is entered” (Ripeti ogni frase dopo un segno di punteggiatura): ogni frase viene ripetuta in voce, non appena viene completata con un segno d’interpunzione;
- “Speak word when clicked” (Ripeti parola quando si fa *clic* su di essa): ogni parola viene ripetuta in voce quando si fa *clic* su di essa con il *mouse*).

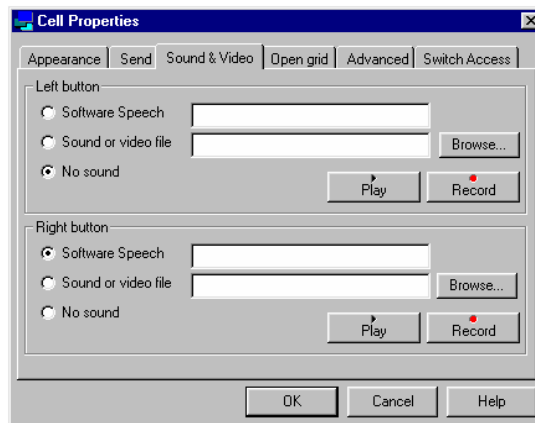
Oltre alle opzioni sopracitate, ricordate che qualsiasi testo può essere ripetuto in voce, selezionandolo e facendo semplicemente *clic* sull'icona "Speak Selected Text" (Ripeti testo selezionato) , sulla barra degli strumenti di "Clicker Writer".

## Come usare i suoni e la ripetizione in voce con le griglie di *Clicker*

I suoni e la ripetizione in voce possono essere usati in diversi modi con le griglie di *Clicker*. Potete avvalervi di programmi di sintesi vocale, di *file* audio ".wav" e di *file* "MIDI".

### Suoni e ripetizione in voce nelle caselle


Selezionate una casella e aprite il menù "Grid" (Griglia), selezionate "Cell Properties" (Caratteristiche della casella), oppure fate [Shift]+"*Clic* con il pulsante destro del *mouse*" sulla casella stessa, e scegliete la linguetta "Sound and Video" (Suoni e video). Avete la possibilità d'impostare programmi di sintesi vocale e *file* audio per entrambi i pulsanti del *mouse*. Per impostare un *file* audio in una casella, fate *clic* su "Browse" (Sfogliare) e selezionate un *file* audio dal vostro disco fisso. Potete avere una dimostrazione pratica di questo suono, facendo *clic* su "Play" (Anteprima). Quando siete soddisfatti del suono selezionato, fate *clic* su "OK".



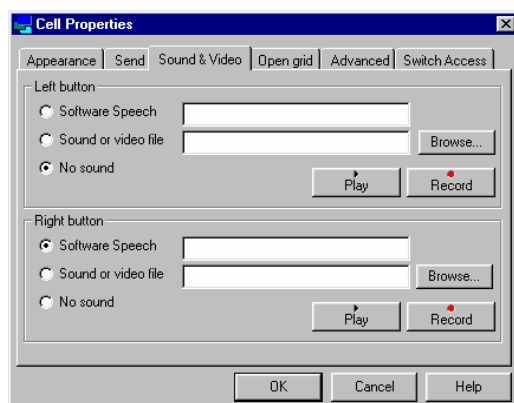
La finestra di dialogo “Sound and Video” (Suoni e video), in “Cell Properties” (Caratteristiche della casella).

## Come registrare la vostra voce

Potete registrare la vostra voce direttamente all’interno di una casella. Prima di fare questo, seguite questi passi:

- assicuratevi che ci sia un microfono inserito nell’apposito foro, sulla vostra scheda audio e che sia attivato (per registrare un suono per mezzo di uno strumento diverso dal microfono, utilizzate la presa “Line-in”, sulla vostra scheda audio);
- nelle impostazioni della vostra scheda audio, assicuratevi che il volume generale e quello del microfono siano regolati su un giusto livello e che non siano disattivati. In molti computer, potete accedere alle impostazioni della scheda audio facendo *clic* sull’icona con l’altoparlante giallo , sulla barra delle funzioni. Se così non fosse, andate alla sezione “Svago”, nei “Programmi Accessori” del menù “Start” (Avvio).

## Come registrare in una casella




La finestra di dialogo “Sound and Video” (Suoni e video), in “Cell Properties” (Caratteristiche della casella).

Per visualizzare la finestra di dialogo “Cell Properties” (Caratteristiche della casella), fate [Shift]+“Clic con il pulsante destro del mouse” sulla casella desiderata. Quindi selezionate la linguetta “Sound and Video” (Suoni e video). Fate clic su “Record” (Registra), quindi parlate vicino al microfono. Quando avete finito, fate clic su “Stop” (Fine). Dovreste sentire immediatamente la registrazione da voi effettuata. Per ascoltarla di nuovo, fate clic su “Play” (Anteprima). La vostra nuova registrazione verrà salvata automaticamente nella cartella corrente.

## Ripetizione in voce nelle caselle di testo

Le opzioni che avete impostato per “Clicker Writer” possono essere applicate anche per la ripetizione in voce nelle caselle di testo. Se volete che l’utente sia in grado di ascoltare l’intero contenuto della casella di testo, dovrete impostare una casella con questo scopo.

## **Come impostare una casella per la ripetizione in voce di una casella di testo**

Selezionate una casella e aprite il menù “Grid” (Griglia). Selezionate “Cell Properties” (Caratteristiche della casella) e, quindi, la linguetta “Sound and Video” (Suoni e video). Selezionate, poi, “Software speech” (Programma di sintesi vocale) e fate *clac* su “Text Box” (Casella di testo). Fate *clac* sulla casella di testo che volete venga ripetuta in voce e, poi, su “Close” (Chiudi). Le caselle di testo sono numerate nell’ordine con cui sono state create. Per trovare il numero di una casella di testo, fate [Shift] e *clac* su di essa per aprire l’apposita barra degli strumenti e, poi, fate *clac* sull’icona “Text box properties” (Caratteristiche della casella di testo) .

Potete trovare delle caselle già impostate per la ripetizione in voce di caselle di testo nel “Book Making Templates” (Libro per la realizzazione di campioni).

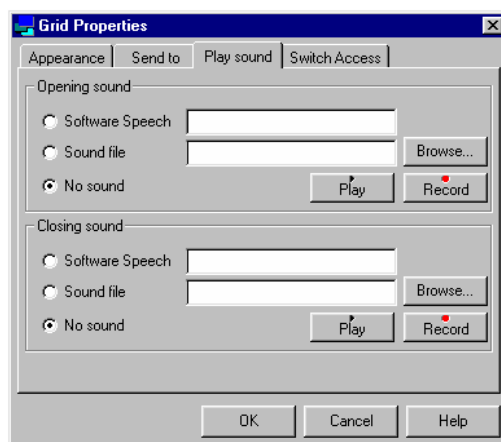
## **Messaggi sonori quando si aprono o si chiudono le griglie**

Avete la possibilità impostare dei messaggi sonori che vengano emessi quando le griglie di *Clicker* vengono aperte o chiuse.

### **Come impostare i messaggi sonori per l’apertura o la chiusura di una griglia**

Aprite il menù “Grid” (Griglia), selezionate “Grid Properties” (Caratteristiche della griglia) e, poi, la linguetta “Play sound” (Riproduzione del suono). Selezionate “Software Speech” (Programma di sintesi vocale), sotto a “Opening Sound” (Suono d’apertura) o “Closing Sound” (Suono di chiusura). Digitate il testo desiderato. Per poterlo ascoltare, fate *clac* su “Play”

(Anteprima). Quando avete ottenuto il risultato desiderato, fate *clik* su “OK”.



La finestra di dialogo “Play sound” (Riproduzione del suono), in “Grid Properties” (Caratteristiche della griglia).

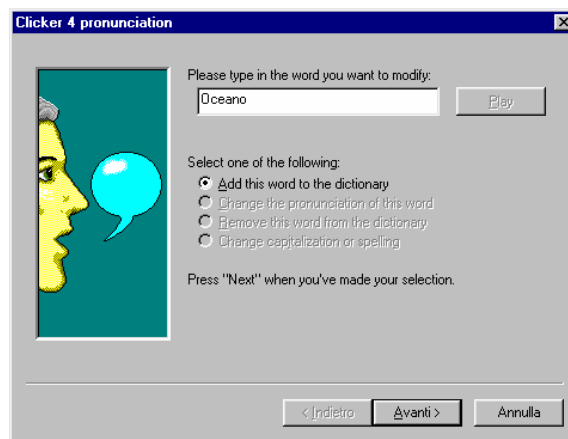
## Come impostare i *file* audio per l’apertura o la chiusura di una griglia

Apriete il menù “Grid” (Griglia), selezionate “Grid Properties” (Caratteristiche della griglia) e, poi, la linguetta “Play sound” (Riproduzione del suono). Selezionate “Sound file” (*File* audio), sotto a “Opening Sound” (Suono d’apertura) o “Closing Sound” (Suono di chiusura). Fate *clik* su “Browse” (Sfogliare) e scegliete uno dei *file* audio disponibili sul vostro disco fisso. Per poterlo ascoltare, fate *clik* su “Play” (Anteprima). Quando avete ottenuto il risultato desiderato, fate *clik* su “OK”.

Potete registrare la vostra voce direttamente nella griglia di *Clicker*, facendo *clik* su “Record” (Registra). A tal proposito, vedete il paragrafo “Come registrare la vostra voce”, nelle pagine precedenti.

## Pronuncia

A volte, potreste incontrare una parola che non viene pronunciata correttamente dal programma di sintesi vocale. Ciò accade, in genere, con i nomi che non vengono scritti in modo regolare. In tal caso, avete la possibilità d'impostare il vostro processore affinché pronunci esattamente una determinata parola. Per fare questo, aprite il menù "Options" (Opzioni), e selezionate "Pronunciation" (Pronuncia). Digitate la parola di cui volete modificare la pronuncia e fate *clac* su "Next" (Successivo). Digitate una o più parole che, quando ripetute in voce, abbiano la pronuncia corretta.



La finestra per modificare la pronuncia di una parola.



## Uso delle figure

---

Quando scrivono con *Clicker 4*, gli studenti possono avvalersi del supporto di immagini. Questa possibilità costituisce un efficace aiuto soprattutto per coloro che stanno imparando a leggere o che incontrano particolari difficoltà nella lettura, in quanto consente loro di lavorare ed esercitarsi in modo autonomo, portandoli progressivamente a risultati sempre più soddisfacenti. Mano a mano che le abilità degli utenti migliorano, le immagini possono essere eliminate gradualmente. “Clicker Writer”, le griglie di *Clicker* e lo strumento per il controllo ortografico possono essere utilizzati con o senza il supporto delle figure. La “Crick Picture Library” (Libreria di figure Crick) di *Clicker 4* include più di mille immagini.

### Figure immediate

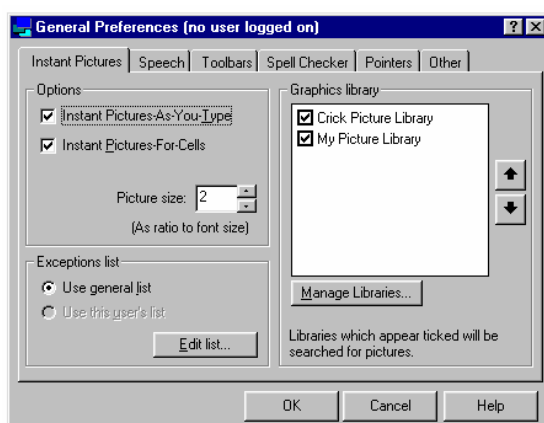
Avete la possibilità di decidere che le figure desiderate compaiano sullo schermo non appena voi digitate qualcosa nelle caselle, in “Clicker Writer” e nelle caselle di testo. Se l’opzione “Instant Pictures” (Figure immediate) è attivata, *Clicker* inizia a cercare tra le immagini della libreria di figure quella adatta ad ogni parola da voi inserita.

Nota: l’abbinamento automatico di una figura della libreria alla parola scritta, funziona soltanto in lingua inglese.

## Come usare le figure immediate in “Clicker Writer” e nelle caselle di testo

“Clicker Writer” può essere impostato affinché, non appena l’utente digita delle parole sulla tastiera, le figure corrispondenti appaiano immediatamente.

Apriete il menù “Options” (Opzioni), selezionate “User Preferences” (Preferenze dell’utente) e, poi, la linguetta “Instant Pictures” (Figure immediate). Attivate l’opzione “Instant Pictures-As-You-Type” (Figure immediate durante la digitazione).

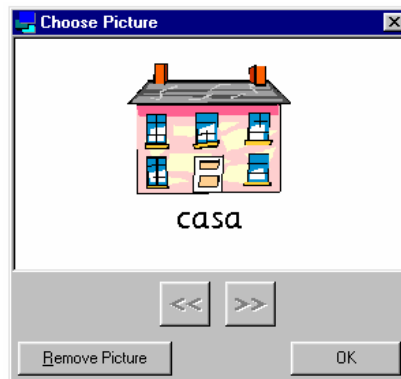


La finestra “Instant Pictures” (Figure immediate).

## Come modificare o eliminare una figura in “Clicker Writer” o in una casella di testo

Quando compare una figura immediata in “Clicker Writer”, potreste volere un’altra immagine, oppure potreste decidere di eliminarla. Fate, quindi, [Shift]+*clac* (o doppio *clac*) sulla figura ed apparirà la finestra di dialogo “Choose Picture” (Scegli figura). Servitevi delle frecce per visualizzare altre figure che possano sostituire quella desiderata, oppure fate *clac* su “Remove Picture” (Elimina figura). Tali opzioni funzionano

anche per immagini da modificare, contenute nelle caselle di testo.




La finestra di dialogo "Choose Picture" (Scegli figura).

### **Come dimensionare le figure in "Clicker Writer"**

In qualsiasi momento modificate le dimensioni del carattere che state utilizzando, verranno modificate anche le dimensioni delle figure corrispondenti al testo digitato, cosicché le proporzioni tra il carattere e l'immagine vengono mantenute. Tuttavia, tali proporzioni possono essere modificate. Per farlo, aprite il menù "Options" (Opzioni), selezionate "User Preferences" (Preferenze dell'utente) e, poi, la linguetta "Instant Pictures" (Figure immediate). Dimensionate la figura facendo *clic* sulle frecce, fino ad ottenere i risultati desiderati.

### **Uso delle figure nelle caselle grafiche**

Posizionate il puntatore del *mouse* nella casella grafica desiderata e fate [Shift]+*clic* per visualizzare l'apposita barra degli strumenti. La descrizione delle funzioni di ogni icona compare quando il puntatore si ferma su ciascuna di esse. Selezionate l'icona "Open file" (Apri *file*)  e scegliete

un'immagine. Quando avete trovato quella desiderata, fate *clik* all'esterno della casella grafica per rimuovere la barra degli strumenti.

## Le librerie di figure

*Clicker 4* dispone di librerie di figure che consentono agli utenti di gestire le immagini in modo molto semplice. Una libreria di figure è una cartella che contiene immagini. Essa può inoltre includere delle sotto-cartelle. La "Crick Picture Library" (Libreria di figure Crick), che viene installata automaticamente con *Clicker 4*, è costituita da 1000 figure, appartenenti a varie categorie.

Sono disponibili altre librerie di figure, che possono essere utilizzate congiuntamente oppure in alternativa, alla "Crick Picture Library". Per ulteriori informazioni al riguardo, vedete il sito Internet di *Clicker*.

*Clicker* consente l'impiego di immagini "Bitmaps" (.BMP), "Metafiles" (.WMF), "Jpegs" (.JPG), e "Gifs" (.GIF). La maggior parte di macchine fotografiche digitali si avvale del formato "Jpeg", mentre le immagini su Internet possono essere sia "Gifs", sia "Jpeg".

### Come usare la libreria di figure

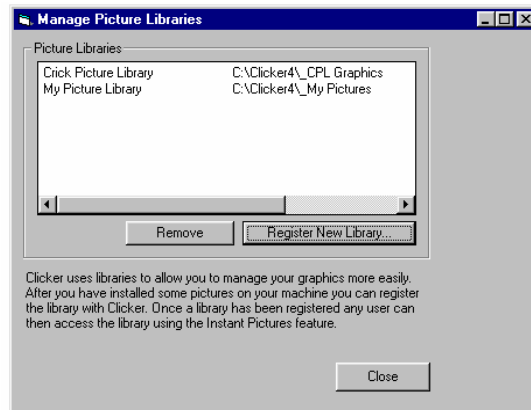
Per visualizzare ed utilizzare la vostra libreria di figure, aprite il menù "Options" (Opzioni), selezionate "User Preferences" (Preferenze dell'utente) e, poi, la linguetta "Instant Pictures" (Figure immediate). Osservate la finestra della libreria di figure. Troverete l'elenco delle librerie di figure che avete installato insieme a *Clicker*. Le librerie attivate sono quelle che verranno usate da *Clicker* nella sua ricerca di immagini, quando vi servite dell'opzione "Instant Pictures". Questa ricerca avviene

nell'ordine secondo il quale compaiono le librerie in questa finestra. Se volete modificare tale ordine, selezionate una libreria e usate le frecce per spostarla nella posizione desiderata.

### **Come registrare una nuova libreria di figure**

Qualsiasi cartella che contenga delle immagini, può essere memorizzata come libreria di figure:

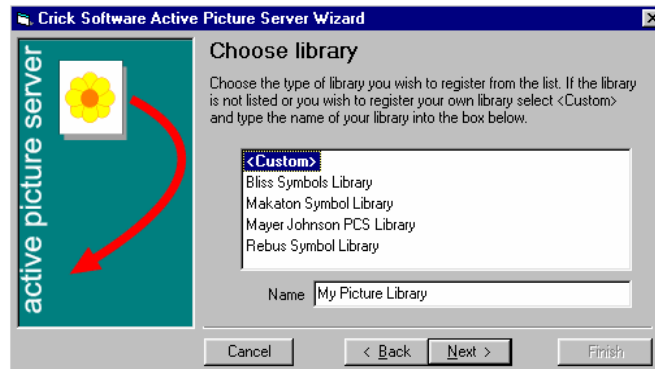
1. aprite il menù “Options” (Opzioni) e selezionate “User Preferences” (Preferenze dell'utente);
2. una volta aperta la finestra “Instant Pictures” (Figure immediate), fate *clic* su “Manage Libraries” (Gestione librerie di figure);



La finestra “Manage Picture Libraries” (Gestione librerie di figure).

3. fate *clic* su “Register New Library” (Registra nuova libreria di figure);

4. scegliete dall'elenco il tipo di libreria che volete registrare. Selezionate "Custom" (Personalizza), nel caso in cui la libreria da voi desiderata non fosse inclusa nella lista, digitate un nome per la vostra libreria e fate *clac* su "Next" (Successivo);



La finestra "Choose library" (Scegli libreria di figure).

5. fate *clac* su "Browse" (Sfoggia) e, sul vostro disco fisso, trovate la cartella che contiene le figure desiderate. Se le immagini sono memorizzate in un *server* di rete, dovrete digitare l'indirizzo Internet completo (come, ad esempio, [\\SERVER\Graphics\PCS](#)). Fate *clac* su "Next";
6. specificate un identificatore per la nuova libreria di figure e poi fate *clac* su "Next";
7. fate *clac* su "Finish" (Termina), per salvare le impostazioni della vostra nuova libreria.

Se disponete di diversi processori, tutti con le stesse librerie di figure, utilizzate lo stesso identificatore quando registrate la stessa libreria su ogni processore. Ciò consentirà un funzionamento ottimale delle griglie.

### **La lista delle eccezioni**

In alcuni casi, potreste avere l'esigenza che, per una determinata parola, venga visualizzata un'immagine che, in realtà, non vi corrisponderebbe esattamente. Ad esempio, potreste desiderare che la figura "rana" compaia quando digitate la parola "anfibia". La lista delle eccezioni è semplicemente un elenco di parole che voi associate a determinate immagini, anche non perfettamente corrispondenti.

### **Come modificare la lista delle eccezioni**

Apriete il menù "Options" (Opzioni), selezionate "User Preferences" (Preferenze dell'utente) e poi, nella finestra aperta con la linguetta, "Instant Pictures" (Figure immediate), fate *clic* su "Edit list..." (Modifica elenco). Digitate la nuova parola nella finestra "Add new word" (Aggiungi nuova parola) e poi fate *clic* su "Add word" (Aggiungi parola). Fate *clic* su "Browse" (Sfogliare) e scegliete una figura dalla memoria del vostro disco fisso. Quando avete terminato, fate *clic* su "Close" (Chiudi).



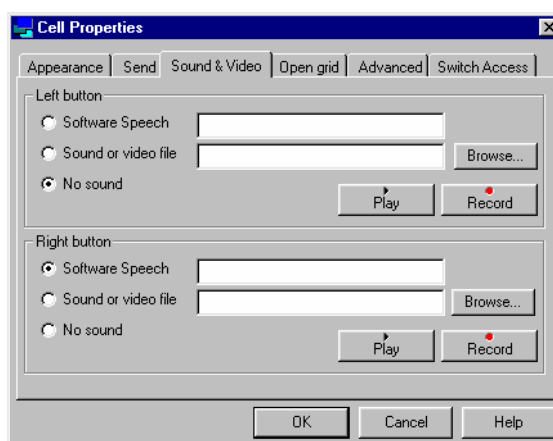
## Uso dei video

---

I video, che vanno scritti con il formato “.AVI”, possono essere visualizzati liberamente sullo schermo. Per visualizzarne uno, dovete, innanzitutto, impostare una casella.

### Come impostare una casella per visualizzare un video

Fate [Shift]+“*Clic* con il pulsante destro del *mouse*” sulla casella desiderata, per visualizzare la finestra di dialogo “Cell Properties” (Caratteristiche della casella). Selezionate la linguetta “Sound and Video” (Suoni e video). Nella sezione “Left Button” (Pulsante sinistro), scegliete “Sound or Video file” (*File* audio o video). Fate *clic* su “Browse” (Sfoglia) e scegliete un *file* video dal vostro disco fisso.



La finestra “Sound and Video” (Suoni e video), in “Cell Properties” (Caratteristiche della casella).

Per posizionare e dimensionare il video secondo le vostre esigenze, fate *clic* su “Play” (Anteprima). Si aprirà una finestra

che vi permetterà di effettuare tali modifiche. Per spostarla, effettuate un trascinamento con il pulsante sinistro del *mouse* nella barra dei titoli del riquadro. Per dimensionarla, effettuate lo stesso tipo di trascinamento da qualsiasi angolo del riquadro.

Fate *clic* su “OK” per confermare sia la posizione, sia le dimensioni, per il video scelto. Quando farete *clic* su questa casella, il video verrà visualizzato con le impostazioni da voi definite.

# Accesso facilitato

---

## Introduzione

Gli utenti che non sono in grado di utilizzare un *mouse*, possono avvalersi di varie alternative come, ad esempio, un *joystick* o *trackball*. Noi disponiamo di una gamma di tali strumenti, ideati e realizzati per resistere anche ad un uso prolungato.

Per gli utenti che, tuttavia, non possono servirsi di questi strumenti sostitutivi per utilizzare *Clicker 4*, c'è la possibilità di avvalersi di sensori esterni. Ciò significa che le griglie di *Clicker* possono funzionare anche con uno o due sensori esterni, nello stesso modo in cui funzionerebbero con un *mouse* o una tastiera standard. Disponiamo di sensori esterni di alta qualità, e di adattatori che vi consentiranno di collegare i sensori di cui disponete già.

*Clicker 4* permette agli utenti di sensori esterni di diventare sempre più autonomi e abili nell'uso del programma. Essi potranno, infatti, scrivere lettere, parole, frasi e inserire figure, ascoltare suoni, accedere alle varie applicazioni multimediali (come, ad esempio, i libri parlanti) e ad altre ancora, come la calcolatrice.

*Clicker 4* può anche essere usato come efficace ausilio di comunicazione, per mezzo sia del *software* di sintesi vocale già predisposto, sia per campioni sonori realizzati personalmente.

## Caratteristiche generali

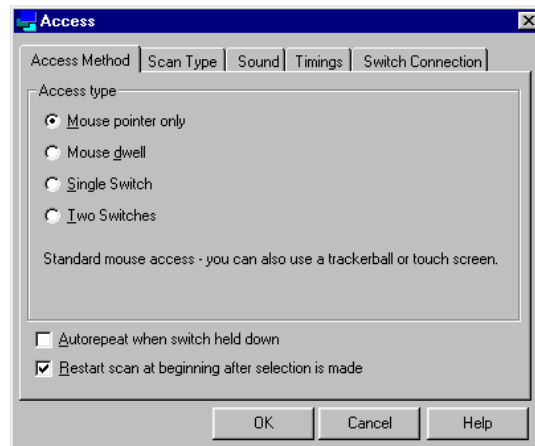
Tutte le caratteristiche per l'accesso facilitato di *Clicker 4*, possono essere memorizzate quando il programma viene installato per la prima volta.

### **Le principali caratteristiche per l'accesso facilitato di Clicker 4 sono le seguenti:**

- potete accedere alle griglie con uno o due sensori esterni;
- si può effettuare la scansione di ogni singola casella, in file, colonne o gruppi particolari selezionati dall'utente;
- a seconda delle diverse esigenze, si possono impostare le seguenti opzioni: "Scan Delay" (Soglia per la scansione), "Debounce Delay" (Latenza) e "Acceptance Delay" (Soglia per la conferma);
- le impostazioni d'accesso vengono salvate automaticamente per l'utente registrato;
- si può effettuare la scansione di "Clicker Explorer", consentendo all'utente un accesso facilitato alle griglie di *Clicker* e ai documenti di "Clicker Writer";
- le griglie di *Clicker* possono contenere degli strumenti dei quali è possibile effettuare la scansione;
- i comandi del *mouse* possono essere effettuati direttamente dalle caselle;
- gli utenti si possono spostare facilmente da un programma applicativo all'altro;
- come alternativa alla scansione, la selezione diretta permette di attivare direttamente una casella con un sensore esterno.

## La finestra di dialogo “Access” (Accesso)

Le principali impostazioni per l’accesso di *Clicker 4* si trovano nella finestra di dialogo “Access” (Accesso), nel menù “Options” (Opzioni). Usate il bottone “Help” (Aiuto) per una guida dettagliata, in questa finestra. Tali impostazioni verranno salvate automaticamente per l’utente registrato.



La finestra di dialogo “Access” (Accesso).

## Come funziona la scansione

Con la scansione, si può passare da una casella all’altra, una per volta, sia automaticamente (se state utilizzando soltanto un sensore esterno), sia quando si preme l’apposito sensore per la scansione (se state usando due sensori). Premendo il sensore per la selezione, verrà attivata la casella correntemente evidenziata.

Se si effettua la scansione di una fila di caselle, seguite questi passi:

1. ogni fila viene evidenziata a turno;

2. l'utente seleziona una delle file, premendo il sensore per la selezione;
3. ogni casella all'interno di questa fila viene evidenziata a turno;
4. l'utente preme il sensore per la selezione, per selezionare la casella desiderata. Oppure, se è stata selezionata una fila sbagliata, l'utente può premere il sensore dopo che l'ultima casella della fila errata è stata evidenziata. In questo modo, ricomincerà la sequenza di scansione.

Gli stessi principi sono applicabili alla scansione di colonne o altri gruppi di caselle.

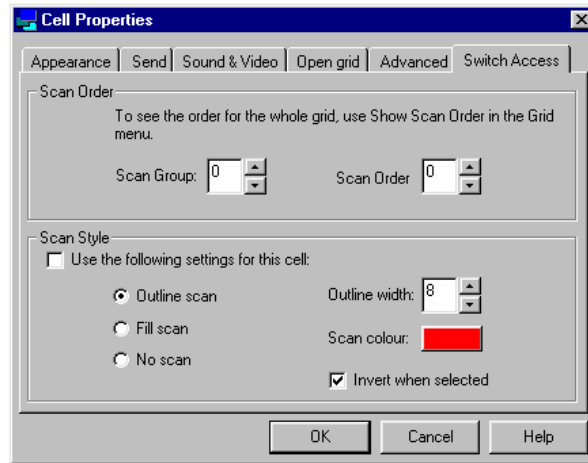
## **Gruppi di scansione**

Un gruppo di scansione è costituito da una serie di caselle da scansionare insieme. Molte delle griglie campione di *Clicker* sono state impostate in gruppi di scansione, affinché questa possa avvenire in modo logico. Nella cartella degli esempi di *Clicker 4*, osservate “Sentence 2” (Frase 2), in “Sentence Building/Simple Sentences” (Costruzione di frasi/Frasi semplici), per capire come funziona.

Molte delle griglie-campione di cui vi servite per la realizzazione di altre griglie, dispongono già di gruppi di scansione predefiniti. Tuttavia, quando realizzate per la prima volta una griglia personalizzata, essa è dotata di un solo gruppo di scansione, “Scan Group 0” (Gruppo di scansione 0). In questo caso, la scansione effettuata sarà quella di una semplice fila o colonna di caselle, secondo le impostazioni definite nella finestra di dialogo “Access” (Accesso). Non appena vengono impostati più gruppi di scansione, essi andranno a sostituire la scansione predefinita.

I gruppi di scansione vengono impostati nella finestra di dialogo “Cell Properties” (Caratteristiche della casella). Il modo più semplice per definire un gruppo di scansione è il seguente:

1. selezionate le caselle che volete facciano parte del gruppo, utilizzando [Ctrl]+“Trascinamento”;
2. aprite il menù “Grid” (Griglia) e selezionate “Cell Properties”;
3. selezionate la linguetta “Switch Access” (Accesso con sensori);
4. impostate il numero di “Scan Group” (Gruppo di scansione). Lasciate attivata l’opzione “Automatically Create Scan Order” (Crea automaticamente ordine di scansione), e *Clicker* darà origine ad un ordine di scansione in modo automatico.



La finestra “Switch Access” (Accesso con sensori), in “Cell Properties” (Caratteristiche della casella).

Prima di effettuare una prova pratica, impostate tutti i gruppi di scansione della vostra griglia. Nel caso in cui alcune caselle di tali gruppi non venissero scansionate nell’ordine che desiderate,

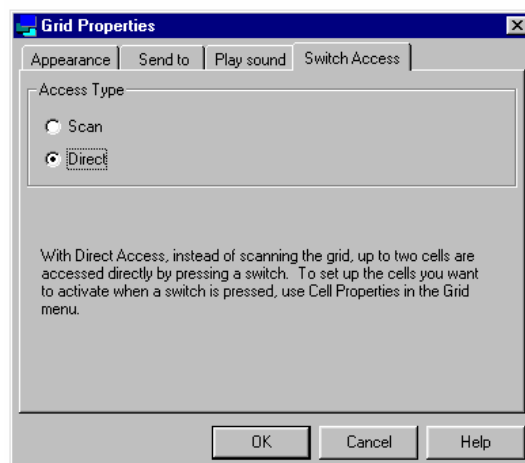
aprite la finestra di dialogo “Cell Properties” per questa casella e modificate il numero dell’ordine di scansione.

Per una visione d’insieme dell’ordine di scansione di ogni casella della vostra griglia, selezionate “Show Scan Order” (Mostra ordine di scansione), dal menù “Grid” (Griglia).

Ricordate che potete anche impostare il tipo di scansione per singole caselle. In tal caso, le precedenti impostazioni per il tipo di scansione, all’interno della finestra di dialogo “Access” (Accesso), verranno sostituite dalle ultime.

### Accesso diretto con sensori

In alternativa alla scansione, le griglie semplici possono anche essere impostate per un accesso diretto con sensori esterni, selezionando l’opzione “Direct Switch Access” (Accesso diretto con sensori), nella finestra di dialogo “Grid Properties” (Caratteristiche della griglia).



La finestra “Switch Access” (Accesso con sensori), in “Grid Properties” (Caratteristiche della griglia).

Con tale impostazione, non si effettuerà la scansione delle griglie. Potrete, però, assegnare un sensore ad una casella specifica, cosicché, quando questo sensore viene premuto, quella casella verrà attivata immediatamente. Se disponete di due sensori esterni, potete attivare anche due caselle nella stessa griglia. Ciò costituisce un efficace strumento per accedere ai libri parlanti di *Clicker*. Potete attribuire un sensore alla casella “Next Page” (Pagina successiva) e l’altro all’icona “Talk” (Parla).

Per assegnare un sensore esterno ad una casella particolare, aprite la finestra di dialogo “Cell Properties” (Caratteristiche della casella) e selezionate la linguetta “Switch Access” (Accesso con sensori).

### **Strumenti per la scansione**

Affinché gli strumenti che normalmente appaiono sulle barre degli strumenti possano essere attivati da sensori esterni, occorre che essi vengano inseriti nella griglia. L’opzione “Cell Tool Wizard” (Modifica delle Funzioni nelle celle), nel menù “Grid” (Griglia), semplifica notevolmente questa operazione. Potete scegliere gli strumenti che volete aggiungere e le dimensioni con cui volete che vengano visualizzati.



## **Registrazione dell'utente**

---

L'opzione "Log on" (Registrazione utente) di *Clicker 4*, vi consentirà di mantenere inalterate le impostazioni definite per i singoli utenti nel seguente modo:

### **"User Preferences" (Preferenze dell'utente)**

Quando un utente è stato registrato, qualsiasi modifica effettuata nella finestra di dialogo "User Preferences", viene automaticamente salvata per quell'utente. Ciò significa che queste impostazioni verranno applicate la prossima volta che tale utente si registrerà.

### **"Word lists" (Elenchi di parole)**

Quando si registra un nuovo utente, viene creata appositamente per lui/lei una serie di elenchi di parole. Quando l'utente si registra, qualsiasi modifica effettuata in tali elenchi, sarà mantenuta.


### **Impostazioni di accesso**

Nel caso di un utente che necessita di un accesso facilitato, qualsiasi modifica effettuata nella finestra di dialogo "Access" (Accesso), verrà salvata automaticamente. Ciò significa che queste impostazioni verranno applicate la prossima volta che tale utente si registrerà.

### **La cartella dell'utente**

Quando un utente si registra, la sua cartella utente ("User Folder") diventerà la cartella corrente. Ciò significa che quando

attiverete per la prima volta “Clicker Explorer”, vedrete questa cartella utente.

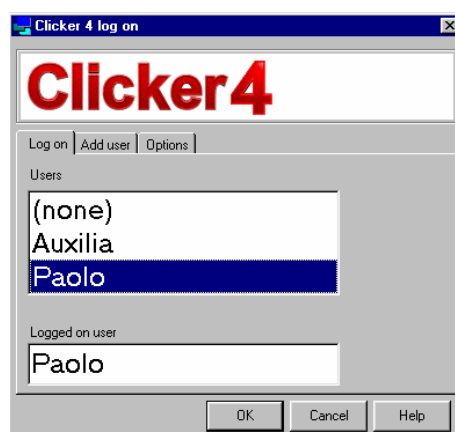
Facendo *clic* sull'icona “Up a level” (Su di un livello) , entrerete nella cartella dei *file* di *Clicker 4*. In essa, apparirà la cartella dell'utente, con il prefisso “+”, per mostrare che si tratta, appunto, di una cartella utente (per evitare un accesso involontario ad altre cartelle utenti, nella cartella dei *file* è visibile soltanto quella dell'utente attuale).

### **La griglia iniziale**

Quando un utente si registra, *Clicker* cerca la cosiddetta “Home Grid” (Griglia iniziale), nella cartella utente. Non appena viene individuata, viene visualizzata (in caso contrario, compare “Clicker Explorer”, mostrando i contenuti della cartella utente). Potete realizzare facilmente una griglia iniziale personalizzata per un utente: basta creare una griglia e salvarla come “Home” (Iniziale), nella cartella utente.

## **La finestra di dialogo “Log on” (Registrazione utente)**

La finestra di dialogo “Log on” (Registrazione utente), in genere, appare quando avviate il programma. Potete aprirla anche tramite il menù “Options” (Opzioni), selezionando la voce “Log on Options” (Opzioni per la registrazione utente).



La finestra di dialogo “Log on” (Registrazione utente) di *Clicker 4*.

## Come registrare nuovi utenti

Per registrare un nuovo utente, fate *clik* sulla linguetta “Add user” (Aggiungi utente), e digitate il nome del nuovo utente. Facendo *clik* sul bottone “Add” (Aggiungi), vi verrà chiesto dove desiderate creare la nuova cartella utente. Ogni utente dispone, infatti, di una propria cartella, che viene usata per il salvataggio e la memorizzazione dei suoi documenti e delle sue griglie. Se lavorate su un solo processore, potete selezionare l’opzione “Create User Folder within Clicker 4 Files folder” (Crea cartella utente nella cartella dei *file* di *Clicker 4*). Se, invece, lavorate su computer collegati in rete, avrete l’esigenza di creare la cartella utente in una posizione accessibile soltanto da quell’utente. Ciò per evitare che altri utenti possano entrare nei suoi documenti. Consultate il vostro responsabile della rete di computer, per avere informazioni a tale proposito.

## Come effettuare la registrazione dell’utente

Per effettuare la registrazione di un utente, selezionate semplicemente il suo nome dall’elenco e fate *clik* su “OK”.

### **Altre opzioni per la registrazione dell'utente**

Nella finestra di dialogo “Log on” (Registrazione utente), fate *clic* sulla linguetta “Options” (Opzioni). Attivando “Automatically log on as this user” (Registra automaticamente questo utente), la prossima volta che *Clicker 4* verrà avviato, la finestra di dialogo di registrazione dell'utente non sarà visualizzata e l'utente sarà già registrato automaticamente. Ciò è particolarmente utile per gli utenti che necessitano di un accesso facilitato al programma, e che non sarebbero in grado di selezionare il proprio nome dall'elenco.

Questa parte della finestra di dialogo “Log on”, vi consente, inoltre, di impostare il carattere da usare nell'elenco per il nome dell'utente.

## Combinazioni di tasti per determinate funzioni

---

*Clicker 4* dispone di diverse combinazioni di tasti della tastiera standard che consentono all'insegnante di modificare, in modo molto semplice e rapido, le griglie di *Clicker*.

### Come modificare una singola casella

Per digitare il testo: **[Shift]+ “Clic con il pulsante sinistro del mouse”**.

Per aprire la finestra di dialogo “Cell Properties” (Caratteristiche della casella): **[Shift]+ “Clic con il pulsante destro del mouse” nella casella stessa**.

Per spostare una casella: **[Alt]+“Trascinamento con il pulsante sinistro del mouse”**.

Per dimensionare una casella: **[Alt]+“Trascinamento con il pulsante sinistro del mouse”**, dalla parte inferiore destra della casella.

### Come modificare più caselle

Innanzitutto, selezionate le caselle da modificare con **[Ctrl]+“Clic con il pulsante sinistro del mouse”**, oppure **[Ctrl]+“Trascinamento con il pulsante sinistro del mouse”**. Quindi, aprite la finestra di dialogo “Cell Properties” (Caratteristiche della casella), facendo **[Shift]+ “Clic con il pulsante destro del mouse”**.

## **Come modificare le caselle grafiche e di testo**

Per digitare il testo o inserire una figura: **[Shift]+ clic** sulla casella desiderata.

Per spostare una casella: **[Alt]+“Trascinamento con il pulsante sinistro del mouse”**.

Per dimensionare una casella: **[Alt]+“Trascinamento con il pulsante sinistro del mouse”** da un lato qualsiasi della casella.

## **Come disattivare le combinazioni di tasti**

1. aprite il menù “Options” (Opzioni) e selezionate “User Preferences” (Preferenze dell’utente);
2. selezionate la linguetta “Other” (Altre);
3. attivate “Disable easy editing” (Disattiva modifiche facilitate);
4. fate *clic* su “OK”.

## Supporto tecnico

---

Se incontrate qualche problema con *Clicker 4* e non trovate informazioni sufficienti al riguardo nel presente manuale o nella guida in linea di *Clicker 4*, seguite queste indicazioni:

1. controllate la sezione relativa al supporto tecnico nel sito Internet di *Clicker 4*: **www.cricksoft.com**. Assicuratevi di stare usando l'ultima versione del programma. Se non fosse così, scaricate da Internet l'ultimo aggiornamento e vedete se, in questo modo, riuscite a risolvere il problema.
2. Se il problema persiste, contattate Auxilia:

Auxilia S.a.s.  
Via Vaccari, 72  
41100 MODENA  
Tel: 059/216311  
Fax: 059/220543  
E-mail: [info@auxilia.it](mailto:info@auxilia.it)  
[www.auxilia.it](http://www.auxilia.it)

Vi saremo grati per eventuali suggerimenti che servano a migliorare i nostri prodotti. Inviateci via posta elettronica!



# Indice analitico

---

## A

accesso con sensori; 75; 76; 77  
accesso diretto con sensori; 76  
accesso facilitato; 72; 79; 82  
Aggiungi utente; 81  
Aiuto; 9; 73  
Allinea testo; 23  
Annulla; 23; 39  
Annulla tutto; 39  
Annulla ultima modifica; 23  
Anteprima; 54; 56; 58; 69  
Apri documento; 22  
Apri *file*; 37; 63  
Ascolta; 30; 38  
Aspetto grafico; 43  
Aumenta rientro; 23  
Auxilia; 2; 85  
AVI; 14; 69

## B

Barre degli strumenti; 22; 25  
Barre di scorrimento; 37

## C

Cambia carattere o dimensioni  
carattere; 23  
Caratteristiche della casella; 35; 38;  
42; 43; 54; 55; 56; 57; 69; 75; 77; 83  
cartella utente; 79; 80; 81  
casella di testo; 14; 31; 37; 39; 56;  
57; 62  
Casella di testo; 40; 41; 57  
Casella grafica; 40; 41  
caselle grafiche; 14; 38; 39; 40; 41;  
63; 84  
Chiudi; 57; 67  
Clicker 4 Log on; 18

“Clicker Explorer; 15; 25; 26; 27; 30;  
35; 42; 72; 80  
“Clicker Writer”; 5; 6; 7; 8; 13; 14; 15;  
21; 22; 27; 28; 29; 30; 34; 36; 45; 49;  
51; 53; 54; 56; 61; 62; 63; 72  
Colore carattere; 23  
Colore dello sfondo; 37  
combinazioni di tasti; 10; 83; 84  
Controllo ortografico; 14; 23; 47; 48;  
49  
Costruzione di frasi; 27; 34; 74  
Crea nuovo documento; 22  
Creazione di libri; 36

## D

Diminuisci rientro; 23

## E

elenchi di parole; 15; 24; 45; 46; 79  
Elenco di parole; 45  
Elimina; 41; 62

## F

Figure immediate; 21; 22; 34; 61; 62;  
63; 64; 65; 67  
Frase semplici; 28; 74

## G

griglia; 7; 8; 14; 15; 19; 21; 24; 25; 26;  
27; 28; 29; 30; 33; 34; 35; 36; 38; 39;  
40; 41; 42; 43; 45; 49; 52; 53; 57; 58;  
74; 75; 76; 77; 80  
Griglia con elenco di parole; 25  
Griglia iniziale; 9; 18; 25; 80  
Griglie in ordine sparso; 14; 44  
griglie-campione; 8; 33; 34; 74  
guida in linea; 8; 9; 10; 85

**H**  
html; 13; 14; 21

**I**  
Immagine; 35; 43  
Inserisci; 40

**L**  
Libreria di figure Crick; 30; 61; 64  
librerie di figure; 13; 21; 35; 49; 64; 65; 66  
Libri parlanti; 30  
lista delle eccezioni; 67

**M**  
MIDI; 14; 51; 52; 53; 54

**N**  
numero di serie e di attivazione; 17; 18

**O**  
Opzioni; 22; 25; 34; 45; 47; 49; 51; 53; 59; 62; 63; 64; 65; 67; 73; 80; 82; 84  
Ordina; 25

**P**  
Paragrafi numerati; 23  
Paragrafi puntati; 23  
Parole consigliate; 48  
Personalizza; 66

Preferenze dell'utente; 21; 22; 25; 29; 34; 45; 47; 49; 51; 52; 53; 62; 63; 64; 65; 67; 79; 84  
Programma di sintesi vocale; 57  
Pronuncia; 59

**R**  
Registrazione utente; 18; 79; 80; 81; 82  
Regolazione delle caselle; 15  
Ripeti testo selezionato; 23; 54  
ripetizione in voce; 6; 14; 21; 29; 49; 52; 53; 54; 56; 57

**S**  
Salva documento; 23  
scansione; 72; 73; 74; 75; 76; 77  
Scegli una griglia a caso dall'elenco; 43  
scheda audio; 53; 55  
sensori esterni; 5; 14; 71; 72; 76; 77  
Sfoggia; 43; 54; 58; 66; 67; 69  
Sinonimi; 50  
Sistema caselle; 39  
Sistema posizione delle caselle selezionate; 39  
sito Internet; 6; 8; 64; 85  
Stampa documento; 23  
Suoni e video; 54; 55; 56; 57; 69  
Suono d'apertura; 57; 58  
Suono di chiusura; 57; 58  
supporto tecnico; 85

**V**  
video; 14; 69; 70