

Crick
software
www.cricksoft.com



BETT
awards
Winner of 5 BETT Awards

Clicker 4

Versione italiana

Guida Utente

Windows 95/98/ME/2000/XP

auxilia
www.auxilia.it

© Crick Software Ltd 2000 - 2003.

Tutti i diritti riservati.

I caratteri Sassoon inclusi nel programma sono stati concessi in licenza da R Sassoon e A Williams. Sassoon è un marchio registrato di R Sassoon e A Williams. Tutti i diritti riservati.

La sezione Ortografia nella versione per Macintosh del presente prodotto si basa sulla Proximity Linguistic Technology. Proximity/Franklin Linguibase, © 1998 Franklin Electronic Publishers, © 1998 Proximity Technology, Inc. Tutti i diritti riservati.

Il presente manuale e software non possono essere riprodotti o trasmessi, 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
www.auxilia.it

Sommario

Benvenuti nel mondo di <i>Clicker 4!</i>	5
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	11
Le nuove caratteristiche di <i>Clicker 4</i>	13
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
Installazione e uso di <i>Clicker 4</i>	17
Installazione	17
Per iniziare ad usare <i>Clicker 4</i>	18
“Clicker Writer”	21
Come inserire testo e figure	21
La barra degli strumenti di “Clicker Writer”	22
Le griglie pronte all'uso	25
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
Come creare griglie per <i>Clicker</i>	33
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
Le griglie con elenchi di parole	45

Il controllo ortografico	47
Sintesi vocale di suoni e testi.....	51
Programmi di sintesi vocale	51
File audio	52
Come usare la sintesi vocale con “Clicker Writer”.....	53
Come usare i suoni e la sintesi vocale con le griglie di <i>Clicker</i>	54
Come registrare la vostra voce	55
Sintesi vocale delle caselle di testo.....	56
Messaggi sonori quando si aprono o si chiudono le griglie	57
Pronuncia.....	58
Uso delle figure.....	59
Immagini Istantanee.....	59
Le librerie di figure	62
Uso dei video	67
Accesso facilitato	69
Introduzione	69
Caratteristiche generali	70
Registrazione dell’utente	77
La finestra di dialogo Caricamento Clicker 4.....	78
Combinazioni di tasti per determinate funzioni	81
Supporto tecnico	83
Indice analitico.....	85

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 disponibile nella versione sia per Windows che per Macintosh, con file interscambiabili tra i due sistemi operativi;
- 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 parlanti o di figure e 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

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

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.

Non avete mai utilizzato *Clicker 4*? Una volta che avrete installato il programma, potrete consultare la guida (“Tutorial”) su schermo. Avviate il programma e, dalla schermata iniziale, selezionate la voce “Tutorial”.

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 immagini e dispone di diverse opzioni per la sintesi vocale. Potete digitare direttamente il testo in

“Clicker Writer”, oppure potete inserire testo e figure dalle griglie di *Clicker*.

- **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 celle nelle quali sono inserite lettere, parole, frasi o immagini.

Quando state usando una griglia per la scrittura, le celle si comportano come i tasti di una tastiera standard. Ciò significa che, facendo *click* 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 *click* con il pulsante destro del *mouse*. Questa operazione può essere particolarmente utile per gli utenti che incontrano difficoltà nella lettura del contenuto delle celle, 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-modello 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 e assomiglierà alla pagina di un libro parlante. Essa può contenere figure, caselle di testo e celle che possono svolgere qualsiasi funzione (il testo, ad esempio, può essere ripetuto in voce, oppure è possibile ascoltare della musica). Potete realizzare libri parlanti, utilizzare

vostre fotografie, musica o persino filmati. Le griglie possono, poi, essere concatenate tra loro 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. Per un aiuto più dettagliato, consultate la guida su schermo, selezionando il menù **Aiuto**.

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 descritti nella 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 del **Tutorial**, partendo dalla **Griglia iniziale**. Cominciate, quindi, ad utilizzare *Clicker*, aiutandovi con la guida in linea, accessibile dal menù **Aiuto**.

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 *click* sul bottone **Aiuto**. In alternativa, utilizzate il menù **Aiuto**.

Il menù Aiuto

Sulla barra degli strumenti, aprite il menù **Aiuto** e scegliete, fra le sue voci, **Guida in linea**. Selezionate, quindi, una delle linguette che compariranno, descritte di seguito.

Sommario

Questa opzione del menù **Aiuto** mostra tutti gli argomenti trattati nella guida in linea. Fate *click* 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 *click* sul testo sottolineato in blu.

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 *click* su **Visualizza** per visualizzare l'argomento nella finestra sulla destra.

Cerca

Se la parola che state cercando non è inclusa nell'indice, potete utilizzare l'opzione **Cerca**, per individuarla all'interno dell'intera guida in linea di *Clicker*. Digitate la parola (o le parole) che volete trovare e fate *click* su **Elenca argomenti**. Selezionate una voce dalla lista che appare nella finestra sottostante e fate *click* su **Visualizza**.

Come utilizzare l’Aiuto in linea (per Macintosh)

Il metodo più rapido per ottenere aiuto riguardo ad argomenti specifici consiste nel premere [Command-?]. In questo modo, verrà visualizzato l’aiuto in linea. Potete anche fare *click* sul bottone **Aiuto** oppure, in alternativa, potete utilizzare il menù **Aiuto**.

Il menù Aiuto

Sulla barra degli strumenti, aprite il menù **Aiuto** e scegliete **Aiuto per Clicker 4**. Selezionate, quindi, una delle linguette che compariranno, di cui si parla qui di seguito.

Sommario

Questa opzione mostra tutti gli argomenti trattati nella guida in linea. Fate *doppio click* 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 *click* sul testo sottolineato in verde.

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 *click* su **Visualizza** per visualizzare l’argomento nella finestra sulla destra.

Cerca

Se la parola che state cercando non è inclusa nell’indice, potete utilizzare l’opzione **Cerca**, per individuarla all’interno dell’intera guida in linea di *Clicker*. Digitate la parola (o le parole) che volete trovare e fate *click* su **Cerca**. Selezionate una voce dalla lista che appare nella finestra sottostante e fate *click* su **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 in grassetto.

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

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

[Ctrl]+“**Trascinamento** 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** 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 *Clicker 4* 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 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 figure associate al testo, e disporre di immagini istantanee 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 immagine

Con la nuova versione di *Clicker*, disponete di più caselle immagine (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 *click* su una determinata cella, 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-modello

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-modello anche quelle da voi realizzate personalmente.

Riduzione a icona delle griglie

La nuova icona **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 *click* 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 e presenta una griglia con celle di grandi dimensioni.

Impostazione delle celle

Il nuovo strumento **Regolazione posizionamento celle** consente di spostare, allineare e dimensionare una o più celle.

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 destro/sinistro del *mouse*”. Per aprire il menù di gestione del *file*, utilizzate, invece, [Shift]+“*Click* 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 (Sassoon), studiati appositamente per i bambini.

Installazione e uso di *Clicker 4*

Installazione

Rapidi passi per cominciare

1. *Installazione del CD (Windows)*

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

2. *Installazione del CD (Macintosh)*

- Inserite il CD nell'apposita unità del vostro computer e aspettate che appaia sul desktop l'icona del CD.
- Fate doppio *click* sull'icona del CD e, poi, doppio *click* sul programma d'installazione di *Clicker 4*. Seguite quindi le istruzioni che compaiono sullo schermo.

3. *Avvio di Clicker 4*

- Selezionate **Clicker 4** dall'elenco **Programmi** del menù **Start**.

IMPORTANTE

Il vostro numero di serie (Serial Number) e di attivazione (Activation Key)

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*

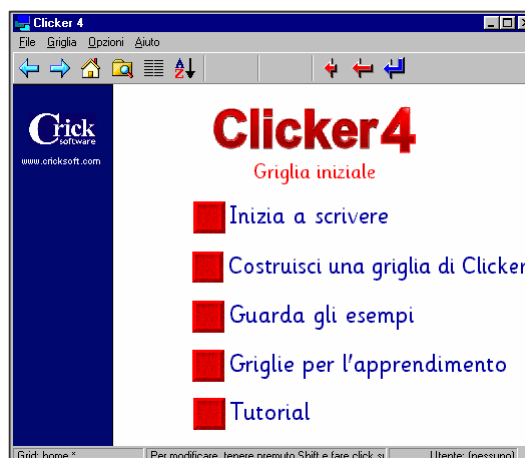
Troverete **Clicker 4** sotto la voce **Programmi** del menù **Start**. Per avviarlo, fate *click* su di esso (con Macintosh, lanciate *Clicker 4* dalla rispettiva icona sul desktop). Si aprirà così la finestra di dialogo **Caricamento Clicker 4**.




La finestra di dialogo **Caricamento Clicker 4**.

Per ulteriori dettagli riguardo la registrazione dell'utente, vedete l'apposita sezione del presente manuale, "*Registrazione*".

dell'utente". Per il momento, fate semplicemente *click* su **OK**. Si aprirà la **Griglia iniziale** di *Clicker*.



La griglia iniziale di *Clicker 4*.

Vi consigliamo di cominciare con il **Tutorial**, che vi fornirà tutte le informazioni necessarie per iniziare rapidamente ad usare il programma. Potete tornare alla griglia iniziale in qualunque momento, facendo semplicemente *click* sullo strumento **Vai alla griglia iniziale** .

“Clicker Writer”

Come inserire testo e figure

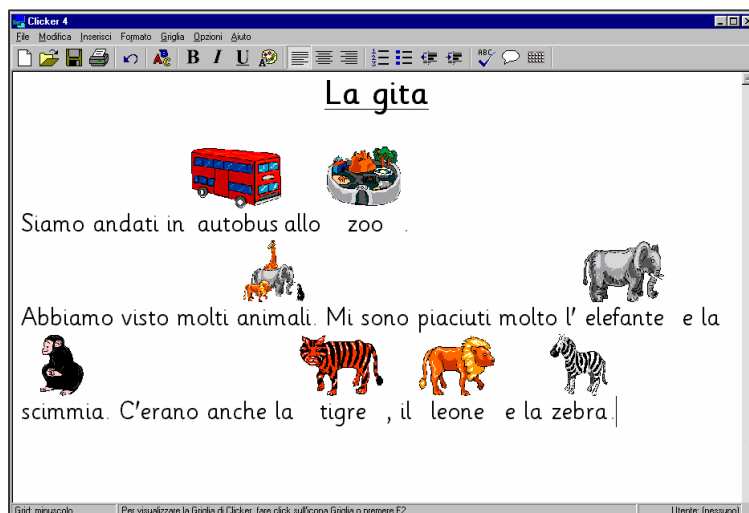
“Clicker Writer” è il programma di videoscrittura vocale di *Clicker 4* che vi consente di scrivere sia con le lettere, sia per mezzo di figure.

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 sintesi 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 la ripetizione di singole parole, potete fare *click* su quelle desiderate. Utilizzate, poi, lo strumento di sintesi vocale per sentire rileggere qualsiasi sezione del vostro documento. Per ulteriori dettagli al riguardo, vedete l’apposita sezione del presente manuale, “*Sintesi vocale di suoni e testi*”.

“Clicker Writer” vi permette, inoltre, di scrivere per mezzo di figure. Se avete impostato l’opzione **Immagini istantanee in digitazione** tra le vostre **Preferenze 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 e aiuta i lettori principianti a leggere ciò che hanno scritto.



“Clicker Writer”: l’opzione **Immagini istantanee in 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, aprite il menù **Opzioni** (con Macintosh, selezionate il menù **Edit**, con Mac OS X, il menù **Clicker 4**), selezionate **Preferenze Utente** e, poi, **Barre Strumenti**.



Nuovo Documento



Apri documento



Salva documento



Stampa documento



Annulla



Carattere



Grassetto, Corsivo, Sottolineato



Colore carattere



Allinea a sinistra, Centrato, Allinea a destra



Elenco numerato



Elenco puntato



Diminuisci Rientranza



Aumenta Rientranza



Controllo Ortografia Documento. Vedete la sezione “*Il controllo ortografico*”, del presente manuale.



Vocalizza testo selezionato



Mostra/Nascondi Griglia. 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 numerosi campi di applicazione. Ogni cartella contiene un documento chiamato **Sulle griglie di esempio** 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 **Opzioni** (con Macintosh, selezionate il menù **Edit**, con Mac OS X, il menù **Clicker 4**), selezionate **Preferenze Utente** e poi **Barre Strumenti**.



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



Apri la **Griglia iniziale** di *Clicker 4*, oppure la griglia iniziale creata dall'utente.



Apri "Clicker Explorer".



Apri **Elenco di parole**.



Dispone in ordine alfabetico le celle (nel caso di celle per le quali l'opzione **Ordina Griglia** sia disattivata).



Cancella l'ultimo carattere.



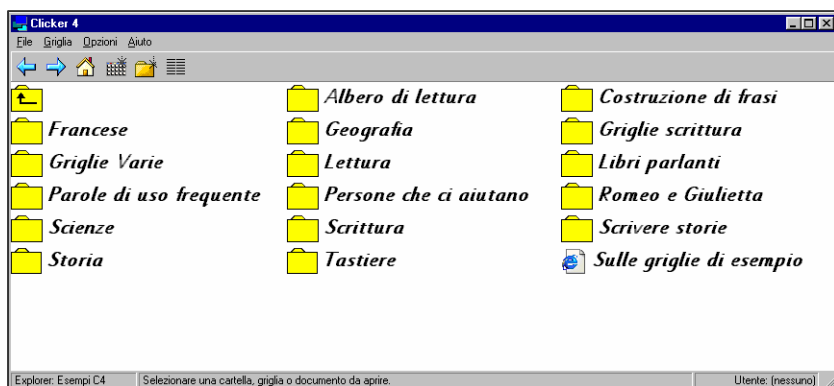
Cancella l'ultima parola.




Manda a capo (nuova riga).

“Clicker Explorer”

Quando selezionate l'opzione **Guarda gli esempi** 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]+*click* su di essa.



Apri questa griglia di *Clicker*.



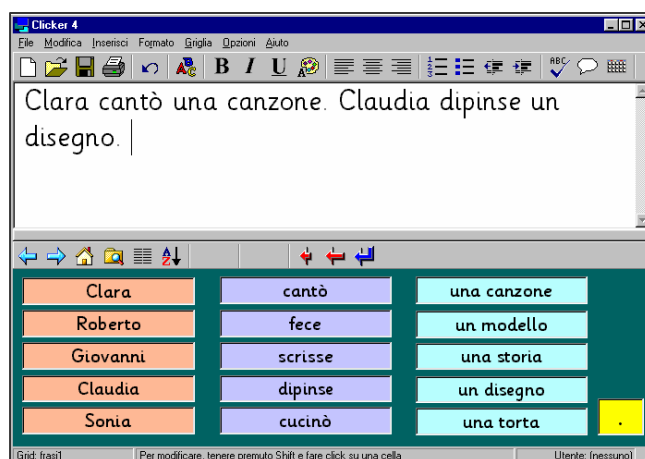
Apri questo documento di “Clicker Writer”.



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 **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 di **Frase 1**.

Aprire la cartella **Frase semplici** e fare *click* su **Frase 1**. La griglia si trova nella parte inferiore dello schermo e contiene una serie di celle con parole e segni di punteggiatura. “Clicker Writer” è, invece, nella parte superiore dello schermo. Fate *click* 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 *click* con il pulsante destro del *mouse* (con Macintosh, [Control-click]). L’ordine in cui compaiono le parole nella griglia, da sinistra verso destra, è stato appositamente studiato per facilitare la costruzione delle frasi, e i diversi colori delle celle mettono in risalto la distinzione tra i vari elementi di una frase.

Fate *click* sulla freccia blu rivolta a destra, che si trova sulla barra degli strumenti della griglia. Si aprirà così un’altra griglia chiamata **Frase 2**.

Con *Clicker* potete scrivere, oltre che con le lettere, anche per mezzo di figure. In **Frase 2**, ci sono delle celle con parole e con immagini. Quando fate *click* su una di esse, verranno inviate 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 sintesi vocale, nella finestra di dialogo **Preferenze Utente**. Per ulteriori dettagli, vedete la sezione “*Sintesi vocale 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 e Giulietta**, troverete una serie di griglie adatte agli utenti più esperti. Fate *click* sulla cartella **Personaggi** e, quindi, sulla griglia **Personaggi**. Apparirà così una griglia che contiene i nomi dei vari personaggi. Ogni nome è collegato ad un'altra griglia.



La finestra **Personaggi**.



Facendo *click* su una cella, 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 celle 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), oppure 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 **Libri parlanti**. Fate *click* sulla cartella **Le alpi**. Noterete che **Libro 1** ha l’icona **Apri Cartella**. Fate *click* su **Alpi 1** 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 **Pagina successiva**  e **Pagina precedente** .

Leggete il testo, oppure ascoltatelo ripetuto in voce, facendo *click* sul bottone **Ripeti** .

La fotografia che compare in ogni pagina è stata memorizzata in una casella immagine. 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.

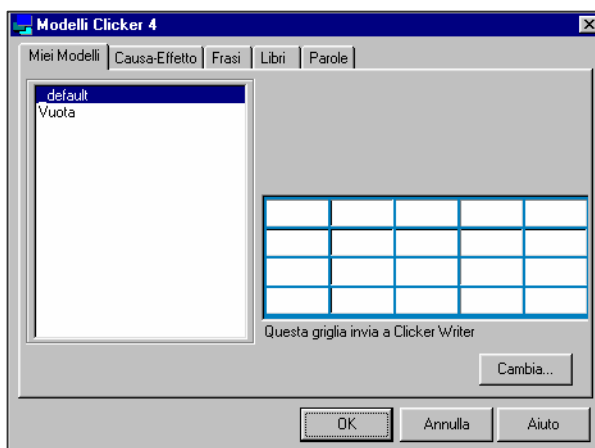
Come creare griglie per *Clicker*

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-modello 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

Aprirete il menù **File** e selezionate **Nuova Griglia**. Si aprirà la finestra di dialogo **Modelli Clicker 4**.



La finestra di dialogo **Modelli Clicker 4**.

Fate *click* sulla linguetta **Fra**si oppure su **Parole**. Scegliete una delle griglie-modello e fate *click* 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 celle

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

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

Come inserire figure nelle celle

Ci sono due modi per inserire figure nelle celle:

1. usate **Immagini Istantanee**, in modo che, quando digitate una parola nella cella, venga inserita automaticamente la figura corrispondente, purché essa sia inclusa nella libreria di figure. Se, ad esempio, digitate la parola “cane”, l’opzione **Immagini Istantanee** cercherà la figura corrispondente e la inserirà nella cella. Per attivare tale opzione, aprite il menù **Opzioni** (con Macintosh, il menù **Edit** o **Clicker 4**) e selezionate **Preferenze Utente**. Selezionate, quindi, **Immagini istantanee nelle celle** e fate *click* su **OK**. Per ulteriori informazioni riguardo le librerie

di figure, vedete la sezione “*Uso delle figure*”, del presente manuale;

2. in alternativa, potete scegliere direttamente la figura desiderata. Usate [Shift]+“*Click* destro del *mouse*” (con Macintosh, [Command-*Click*]) nella cella, affinché compaia la finestra di dialogo **Proprietà Cella**.



La finestra di dialogo **Proprietà Cella**.

Fate *click* su **Immagine** e selezionate una figura da un qualsiasi programma del vostro computer.

Come salvare la vostra griglia

Aprire il menù **File** e selezionare **Salva Griglia come....**. Aprite la cartella in cui volete salvare la griglia ed attribuitele un nome nella cella **Nome file**. Fate *click* su **Salva**. Se ora passate a “Clicker Explorer” (con il menù **File**, oppure con 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 tra loro, 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.


Apriete il menù **File**, selezionate **Nuova Griglia** e, poi, **layout 3**, dalla linguetta **Libri**. La vostra griglia vuota contiene una casella immagine e una di testo. Le caselle di testo hanno lo sfondo bianco; quelle grafiche hanno lo stesso sfondo della griglia.

Caselle immagine

Una casella immagine può contenere soltanto un'immagine. Per dimensionare l'immagine, dovete ridurre o ingrandire la casella immagine utilizzando [Alt-Trascinamento] (con Macintosh, [Option-Trascinamento]).

Come inserire una figura in una casella immagine



1. Posizionate il puntatore del *mouse* nella casella immagine, premete [Shift] e, contemporaneamente, fate *click* 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 **Apri Documento** , scegliete un'immagine e fate *click* su **OK**.
3. Quando siete soddisfatti dell'immagine selezionata, fate *click* con il pulsante sinistro del *mouse* in un punto qualsiasi, al di fuori della casella immagine (oppure premete [Esc]) per rimuovere la barra degli strumenti.



Caselle di testo

Una casella di testo può contenere un numero infinito di lettere o parole. Utilizzate le caselle di testo per la visualizzazione di informazioni dettagliate.

Come inserire del testo in una casella di testo

1. Premete [Shift] e, contemporaneamente, fate *click* 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 **Frecce di Scorrimento** . Utilizzate la barra di scorrimento se il testo che state digitando non è visibile per intero nella cella.
4. Per modificare il colore della casella di testo, usate l'icona **Colore Sfondo** , sulla relativa barra degli strumenti.

Il bottone **Ripeti** , nella griglia, è impostato per ripetere automaticamente qualsiasi testo voi inseriate nella casella.

I bottoni **Avanti**  e **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 “miapagina1” e “miapagina 2”).

Come personalizzare le vostre griglie

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

Come personalizzare le celle

Come modificare le caratteristiche di una cella:

Per visualizzare la finestra di dialogo **Proprietà Cella**, fate [Shift]+“Click destro del mouse” (con Macintosh, [Command-click]). Modificate le caratteristiche che desiderate e fate *click* su **OK**. Se desiderate cambiare più celle, usate [Ctrl]+“Trascinamento”, oppure [Ctrl]+*click* sulle celle desiderate. Quindi aprite il menù **Griglia** e selezionate **Proprietà Cella**.

Come modificare l'allineamento delle celle

Per modificare l'allineamento delle celle, aprite il menù **Griglia** e selezionate **Posizionamento Celle**. Apparirà la finestra di dialogo **Regolazione posizionamento celle**:



La finestra di dialogo **Regolazione posizionamento celle**.

Potete usare [Ctrl]+*click* direttamente sulle celle per selezionare o per annullare la selezione di altre celle. Effettuate quindi le modifiche desiderate. Le celle saranno dimensionate o allineate in base all'ultima cella selezionata. Se fate un errore, fate *click* sul bottone **Annulla**, che si trova in fondo alla finestra di dialogo. **Annulla tutto** ripristina le impostazioni originarie della griglia.

Come personalizzare le caselle immagine e di testo

Per selezionare una casella di testo o una casella immagine e visualizzare la relativa barra degli strumenti, fate [Shift]+*click* sulla cella stessa. Potete ora digitare direttamente nella casella di testo. Per inserire una figura in una casella immagine, potete fare *click* 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 **Griglia**, selezionate **Inserisci**, quindi scegliete **Inserisci Cella**, **Inserisci Casella di Testo**, oppure **Inserisci Casella Immagine**. 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 celle, usate [Alt]+“Trascinamento” nell’angolo inferiore destro della cella stessa;
- per le caselle di testo e le caselle immagine, usate, invece, [Alt]+“Trascinamento” all’interno di qualsiasi margine o angolo della casella di testo o della casella immagine.

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

Come eliminare elementi da una griglia

Innanzitutto, selezionate l’oggetto da rimuovere:

- per le celle, fate *click* con il pulsante destro del *mouse* sulla cella, oppure, usate [Ctrl]+*click* per selezionarne più di una;
- per le caselle di testo o le caselle immagine, fate [Shift]+“*Click* sinistro del *mouse*” nella cella desiderata.

Aperte, quindi, il menù **Griglia**, scegliete **Elimina** e, poi, selezionate **Elimina Cella**, **Elimina Casella di Testo** o **Elimina Casella Immagine**, a seconda dell’oggetto che volete rimuovere.

Come collegare le griglie fra loro

Potete concatenare tra loro 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 comporre 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).

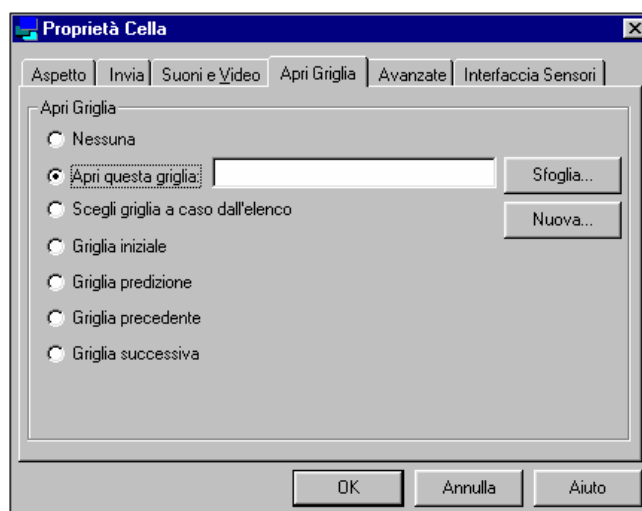
Nota: se desiderate rinominare una griglia che avete già salvato, potete farlo all'interno di "Clicker Explorer",

facendo [Shift]+“*Click* destro del *mouse*”, sulla griglia, e selezionando **Rinomina**.

Usate, quindi, le frecce blu **Vai alla griglia successiva**  e **Vai alla griglia precedente** , sulla barra degli strumenti di *Clicker*, per spostarvi fra le varie griglie numerate e passare rapidamente dall’una all’altra.

Come utilizzare le celle per collegare le griglie

Potete impostare ogni cella affinché vi colleghi ad un’altra griglia. Fate [Shift]+“*Click* destro del *mouse*” (con Macintosh, [Command-*click*]) sulla cella che volete utilizzare per il collegamento. Apparirà la finestra di dialogo **Proprietà Cella**. Selezionate la linguetta **Apri Griglia**.





La finestra di dialogo **Proprietà Cella**, con la linguetta **Apri Griglia** selezionata.

Selezionate **Apri questa griglia** e fate *click* su **Sfoggia** (con Macintosh, fate *click* su **Select**). Scegliete la griglia che volete aprire. Il suo nome apparirà nella finestra vicino all’opzione **Sfoggia**. Fate *click* su **OK**. Ora, quando farete *click* con il

pulsante sinistro del *mouse* sulla cella, si aprirà la griglia che avete selezionato.

Come visualizzare le celle di collegamento con icone


Potreste avere l'esigenza di aggiungere testo alla vostra cella, 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 cella appaia come un bottone con una freccia. Per fare questo, usate [Shift]+"*Click* destro del *mouse*" (con Macintosh, [Command-*click*]) sulla cella. Apparirà la finestra di dialogo **Proprietà Cella**. Selezionate la linguetta **Aspetto** e poi fate *click* sul bottone **Immagine**.

Nella cartella **Icone**, all'interno di **Immagini Italiano**, troverete i seguenti *file* grafici: "pag.successiva.bmp"  e "pag.precedente.bmp" . Selezionate la vostra icona, quindi cancellate il testo che appare nella finestra sotto all'anteprima. Attivate **Trasparente** e disattivate **Bordi**.


Come collegare le griglie in ordine sparso

Fate [Shift]+"*Click* destro del *mouse*" (con Macintosh, [Command-*click*]) sulla cella che volete utilizzare per il collegamento. Selezionate la linguetta **Apri Griglia**) e selezionate **Scegli 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 *click* su **OK**. Ora, quando farete *click* sulla cella selezionata, si aprirà una griglia a caso, presa dall'elenco che avete creato. (Per avere degli esempi di griglie collegate fra loro in ordine casuale, vedete la cartella **Esempi Clicker 4, Griglie Varie**, oppure **Scrivere storie – Il vecchio signore**).

Le griglie con elenchi di parole

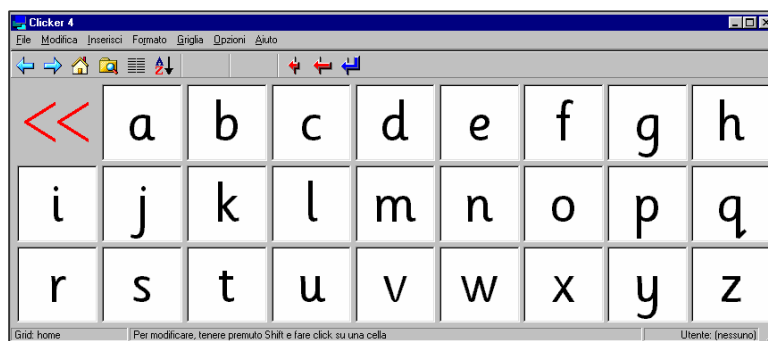
Clicker 4 include delle serie di griglie con parole impostate in ordine alfabetico, alle quali si può accedere rapidamente dall'icona **Elenco parole** , sulla barra degli strumenti della griglia. Per aggiungere nuovi vocaboli ad un elenco, basta semplicemente tenere premuto [Shift] e fare *click* su una cella 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 *click* sull'icona **Elenco parole**. 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 *click* con il pulsante destro del *mouse* (con Macintosh, [Control-*click*]) 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 *click* 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 **Opzioni** (con Macintosh, selezionate il menù **Edit**, con Mac OS X, il menù **Clicker 4**), scegliete **Preferenze Utente** e selezionate la linguetta **Altro**. Attivate l'opzione **Torna alla griglia precedente dopo l'uso della predizione**.

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 **Opzioni**, scegliete **Preferenze Utente** e selezionate la linguetta **Altro**. Attivate o disattivate, secondo le esigenze dell'utente, l'opzione **Usa elenco di parole semplici**.



Griglia di menù per elenco di parole semplici.

Il controllo ortografico

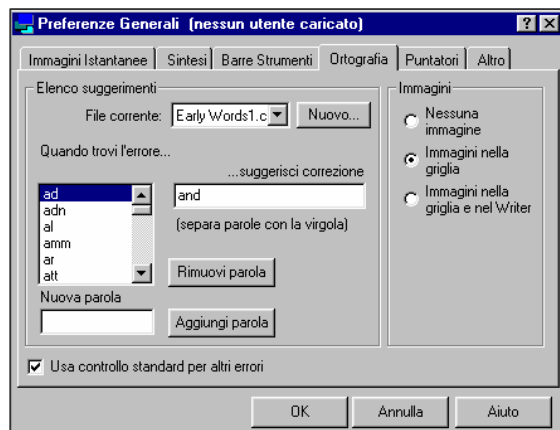
Clicker 4 è dotato di un efficace strumento di controllo ortografico che può essere completamente personalizzato per soddisfare le specifiche esigenze degli utenti che stanno imparando a leggere o che incontrano particolari difficoltà nella lettura. Lo scopo di tale strumento è di favorire l'apprendimento 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, nonché 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 il menù **Opzioni** (con Macintosh, selezionate il menù **Edit**, con Mac OS X, il menù **Clicker 4**), scegliete **Preferenze Utente** e selezionate la linguetta **Ortografia**.




La finestra **Ortografia**.

Selezionate un *file* dal menù a tendina, nella cella **File 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: **...suggerisci correzione**. Per visualizzare i suggerimenti per ogni parola errata, fate *click* su una di quelle che si trovano nel riquadro a sinistra. Potete, inoltre, aggiungere altre parole sbagliate nella cella **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 **Usa controllo standard per altri errori**.

Come effettuare il controllo ortografico di un brano

Per effettuare il controllo ortografico di un brano, fate *click* sull'icona **Controllo Ortografia Documento** , sulla barra degli strumenti di “Clicker Writer”. La prima parola errata che viene riconosciuta dal *file* ortografico attivo, appare evidenziata. Contemporaneamente, si aprirà 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 *click* con il pulsante destro del *mouse*. Un *click* 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 **Opzioni** (con Macintosh, selezionate il menù **Edit**, con Mac OS X, il menù **Clicker 4**), selezionate **Preferenze Utente** e, poi, la linguetta **Ortografia**. Quindi, selezionate **Nessuna Immagine**, **Immagini nella griglia**, oppure **Immagini nella griglia e nel Writer**.

Uso del 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 **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 può decidere di mantenerla inalterata. Questa opzione è particolarmente utile per gli studenti che devono modificare o redigere nuovamente un testo scritto.

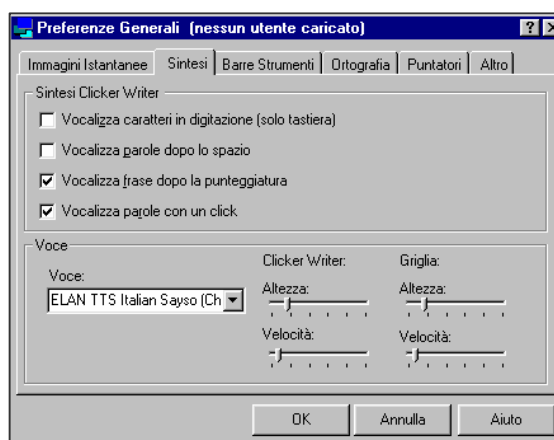
Sintesi vocale di suoni e testi

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’italiano.

Clicker 4 dispone di varie voci. Per modificare una di queste, aprite il menù **Opzioni**, selezionate **Preferenze Utente** e, poi, la linguetta **Sintesi**. Il tono (altezza) e la velocità della voce possono essere modificate per mezzo dei dispositivi di scorrimento. L’**Altezza** e la **Velocità** possono essere impostate in modo diverso e autonomo per “Clicker Writer” e per le griglie di *Clicker*, secondo le specifiche esigenze.



La finestra di dialogo **Sintesi**, all’interno di **Preferenze 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 *click* 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 celle 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 sintesi vocale con “Clicker Writer”

Per visualizzare le opzioni di sintesi vocale con “Clicker Writer”, aprite il menù **Opzioni** (con Macintosh, selezionate il menù **Edit**, con Mac OS X, il menù **Clicker 4**), selezionate **Preferenze Utente** e, poi, la linguetta **Sintesi**. Quindi, attivate una o più delle seguenti opzioni:

- **Vocalizza caratteri in digitazione (solo tastiera):** ogni lettera, non appena è digitata, viene ripetuta in voce (solo con la tastiera);
- **Vocalizza parole dopo lo 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;
- **Vocalizza frase dopo la punteggiatura:** ogni frase viene ripetuta in voce, non appena viene completata con un segno d’interpunzione;
- **Vocalizza parole con un click:** ogni parola viene ripetuta in voce quando si fa *click* su di essa con il *mouse*).

Oltre alle opzioni sopracitate, ricordate che qualsiasi testo può essere ripetuto in voce, selezionandolo e facendo semplicemente *click* sull’icona **Vocalizza testo selezionato**



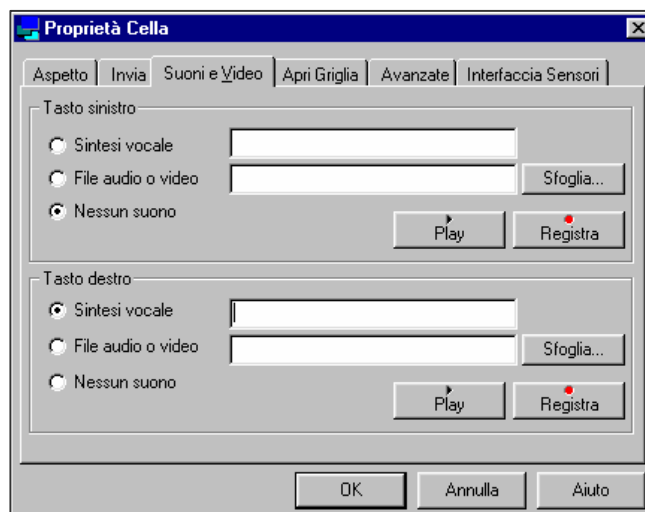
, sulla barra degli strumenti di “Clicker Writer”.

Come usare i suoni e la sintesi vocale con le griglie di *Clicker*

I suoni e la sintesi vocale 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 sintesi vocale delle celle


Selezionate una cella e aprite il menù **Griglia**, selezionate **Proprietà Cella**, oppure fate [Shift]+“*Click* destro del *mouse*” (con Macintosh, [Command-*click*]) sulla cella stessa, e scegliete la linguetta **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 cella, fate *click* su **Sfoggia** (con Macintosh, fate *click* su **Select**) e selezionate un *file* audio dal vostro disco fisso. Potete avere un’anteprima di questo suono, facendo *click* su **Play**. Quando siete soddisfatti del suono selezionato, fate *click* su **OK**.



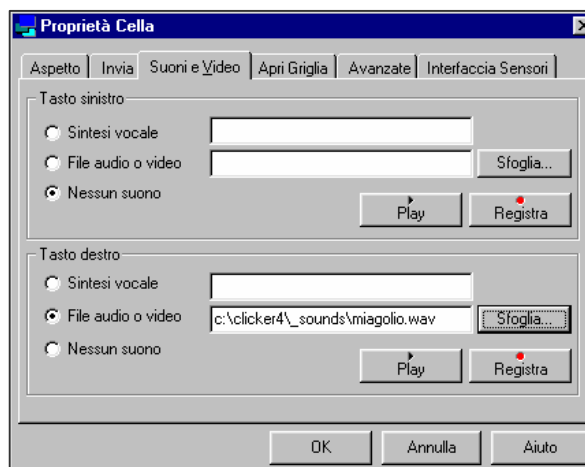
La finestra di dialogo **Suoni e Video**, all’interno di **Proprietà Cella**.

Come registrare la vostra voce

Potete registrare la vostra voce direttamente all'interno di una cella. 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 *click* sull'icona con l'altoparlante giallo , sulla barra delle funzioni. Se così non fosse, andate alla sezione **Svago**, nei **Programmi Accessori** del menù **Start**.

Come registrare in una cella




La finestra di dialogo **Suoni e Video**, all'interno di **Proprietà Cella**.

Per visualizzare la finestra di dialogo **Proprietà Cella**, fate [Shift]+“*Click* destro del *mouse*” sulla cella desiderata. Quindi selezionate la linguetta **Suoni e Video**. Sotto a **Tasto sinistro** o **Tasto destro** (con Macintosh, **Mouse button** e **Control and Mouse button**), selezionate **File audio o video**. Fate *click* su **Registra** e, quindi, parlate vicino al microfono. Dovreste sentire immediatamente la registrazione da voi effettuata. Per ascoltarla di nuovo, fate *click* su **Play**. La vostra nuova registrazione verrà salvata automaticamente nella cartella corrente.

Sintesi vocale delle caselle di testo

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

Come impostare una cella per la sintesi vocale di una casella di testo

Selezionate una cella e aprite il menù **Griglia**. Selezionate **Proprietà Cella** e, quindi, la linguetta **Suoni e Video**. Sotto a **Tasto sinistro** o **Tasto destro**, selezionate **Sintesi Vocale** e fate *click* sulla casella di testo. Fate *click* sulla casella di testo che volete venga ripetuta in voce e, poi, su **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 *click* su di essa per aprire l’apposita barra degli strumenti e, poi, fate *click* sull’icona **Proprietà Casella di Testo** .

Potete trovare delle celle 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

Aprirete il menù **Griglia**, selezionate **Proprietà Griglia** e, poi, la linguetta **Riproduci Suoni**. Selezionate **Sintesi Vocale**, sotto a **Suono d'apertura** o **Suono di chiusura**. Digitate il testo desiderato. Per poterlo ascoltare, fate *click* su **Play**. Quando avete ottenuto il risultato desiderato, fate *click* su **OK**.



La finestra di dialogo **Riproduci Suoni**, all'interno di **Proprietà Griglia**.

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

Aprite il menù **Griglia**, selezionate **Proprietà Griglia** e, poi, la linguetta **Riproduci Suoni**. Selezionate **File Audio** sotto a **Suono d'apertura** o **Suono di chiusura**. Fate *click* su **Sfoggia** (con Macintosh, fate *click* su **Select**) e scegliete uno dei *file* audio disponibili sul vostro disco fisso. Per poterlo ascoltare, fate *click* su **Play**. Quando avete ottenuto il risultato desiderato, fate *click* su **OK**.

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

Pronuncia

Questa funzione non è disponibile nella versione italiana di *Clicker 4*.

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.

Immagini Istantanee

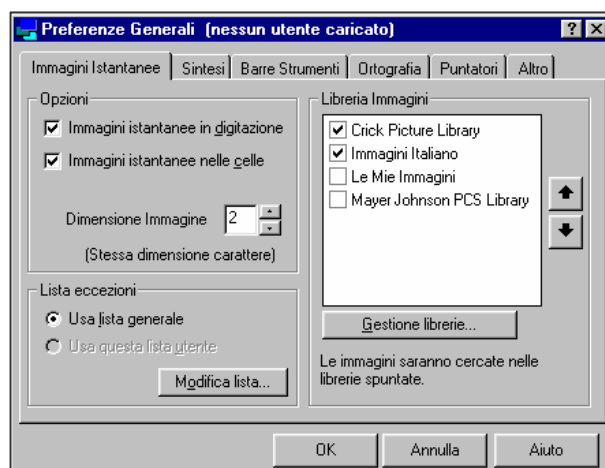
Avete la possibilità di decidere che le figure desiderate compaiano sullo schermo non appena voi digitate qualcosa nelle celle, in “Clicker Writer” e nelle caselle di testo. Se una delle opzioni **Immagini Istantanee** è attivata, *Clicker* inizia a cercare tra le immagini della libreria di figure quella adatta ad ogni parola da voi inserita.

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.

Aprirete il menù **Opzioni** (con Macintosh, selezionate il menù **Edit**, con Mac OS X, il menù **Clicker 4**), selezionate

Preferenze Utente e, poi, la linguetta **Immagini Istantanee**.
Attivate l'opzione **Immagini istantanee in digitazione**.



La finestra **Immagini Istantanee**.

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]+*click* (o doppio *click*) sulla figura ed apparirà la finestra di dialogo **Seleziona Immagine**. Servitevi delle frecce per visualizzare altre figure che possano sostituire quella desiderata, oppure fate *click* su **Rimuovi Immagine**. Tali opzioni funzionano anche per immagini da modificare, contenute nelle caselle di testo.



La finestra di dialogo **Seleziona Immagine**.

Come dimensionare le figure in “Clicker Writer”

Nel momento in cui modificate le dimensioni del carattere che state utilizzando, verranno cambiate anche le dimensioni delle figure corrispondenti al testo digitato, cosicché vengano conservate le proporzioni tra il carattere e l'immagine. Tuttavia, tali proporzioni possono essere modificate. Per farlo, apriete il menù **Opzioni**, selezionate **Preferenze Utente** e, poi, la linguetta **Immagini Istantanee**. Dimensionate la figura facendo *click* sulle frecce accanto a **Dimensione Immagine**, fino ad ottenere i risultati desiderati.

Uso delle figure nelle celle grafiche

Posizionate il puntatore del *mouse* nella casella immagine desiderata e fate [Shift]+*click* 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 **Apri file**  e scegliete un'immagine.

Quando avete trovato quella desiderata, fate *click* all'esterno della casella immagine (oppure premete [Esc]) 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

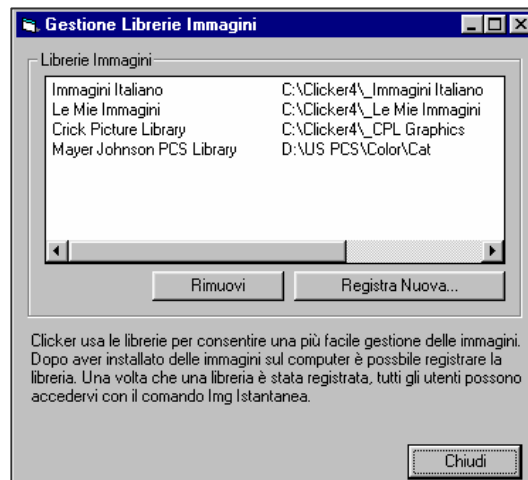
Per visualizzare ed utilizzare la vostra libreria di figure, aprite il menù **Opzioni** (con Macintosh, selezionate il menù **Edit**, con Mac OS X, il menù **Clicker 4**), selezionate **Preferenze Utente** e, poi, la linguetta **Immagini Istantanee**. Osservate la finestra della libreria di figure. Troverete 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 **Immagini Istantanee**. 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

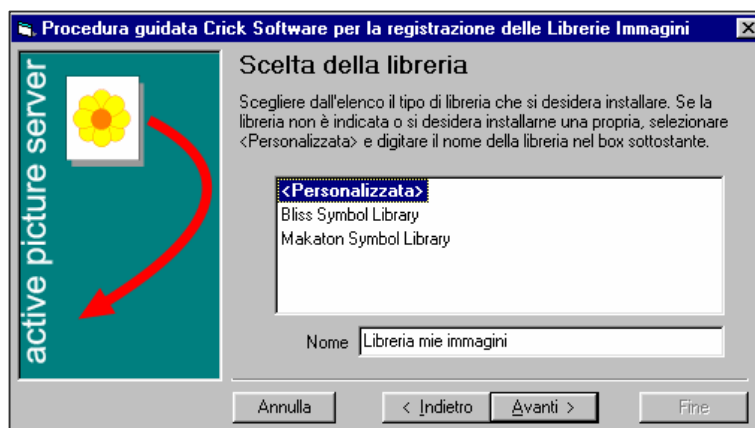
Qualsiasi cartella che contenga delle immagini, può essere memorizzata come libreria di figure:

1. aprite il menù **Opzioni** e selezionate **Preferenze Utente**;
2. una volta aperta la finestra **Immagini Istantanee**, fate *click* su **Gestione librerie**;



La finestra **Gestione Librerie Immagini**.

3. fate *click* su **Registra Nuova**;
4. scegliete dall'elenco il tipo di libreria che volete registrare. Selezionate **Personalizzata**, nel caso in cui la libreria da voi desiderata non fosse inclusa nella lista, digitate un nome per la vostra libreria e fate *click* su **Avanti**;



La finestra **Scelta della libreria**.

5. fate *click* su **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 *click* su **Avanti**;
6. specificate un identificatore per la nuova libreria di figure e poi fate *click* su **Avanti**;
7. fate *click* su **Fine**, per salvare le impostazioni della vostra nuova libreria.

Se disponete di diversi processori, tutti con le stesse librerie di figure, utilizzate il medesimo 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 l'immagine "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

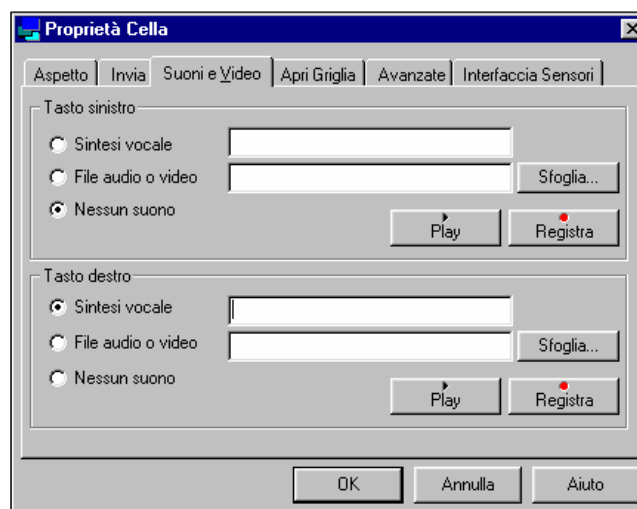
Aperte il menù **Opzioni** (con Macintosh, selezionate il menù **Edit**, con Mac OS X, il menù **Clicker 4**), selezionate **Preferenze Utente** e poi, nella finestra aperta con la linguetta, **Immagini Istantanee**, fate *click* su **Modifica lista**. Digitate la nuova parola nella finestra **Nuova parola** e poi fate *click* su **Aggiungi**. Fate *click* su **Sfoglia** e scegliete una figura dalla memoria del vostro disco fisso. Quando avete terminato, fate *click* su **Chiudi**.

Uso dei video

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

Come impostare una cella per visualizzare un video

Fate [Shift]+“*Click* destro del *mouse*” (con Macintosh, [Command-*click*]) sulla cella desiderata, per visualizzare la finestra di dialogo **Proprietà Cella**. Selezionate la linguetta **Suoni e Video**. Nella sezione **Tasto sinistro** (con Macintosh, sotto a **Mouse button**), scegliete **File audio o video**. Fate *click* su **Sfoggia** (con Macintosh, fate *click* su **Select**) e scegliete un *file* video dal vostro disco fisso.



La finestra **Suoni e Video**, all'interno di **Proprietà Cella**.

Per posizionare e dimensionare il video secondo le vostre esigenze, fate *click* su **Play**. 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 *click* su **OK** per confermare sia la posizione, sia le dimensioni, per il video scelto. Quando farete *click* su questa cella, 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

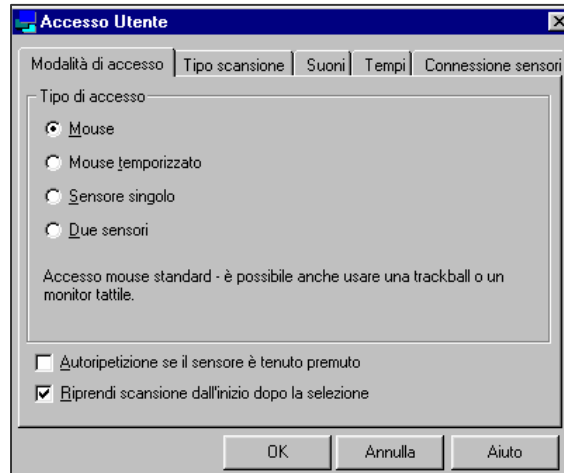
Tutte le caratteristiche per l'accesso facilitato di *Clicker 4*, possono essere memorizzate quando il programma viene installato per la prima volta.

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 cella, in file, colonne o gruppi particolari selezionati dall'utente;
- a seconda delle diverse esigenze, si possono impostare le seguenti opzioni: **Tempo di scansione o temporizzazione**, **Ritardo di accettazione** e **Tempo di rilascio o autoripetizione**;
- 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 celle;
- gli utenti si possono spostare facilmente da un programma applicativo all'altro;
- come alternativa alla scansione, la selezione diretta permette di attivare direttamente una cella con un sensore esterno.

La finestra di dialogo Accesso Utente

Le principali impostazioni per l'accesso di *Clicker 4* si trovano nella finestra di dialogo **Accesso Utente**, nel menù **Opzioni**. Usate il bottone **Aiuto** per una guida dettagliata, in questa finestra. Tali impostazioni verranno salvate automaticamente per l'utente registrato.



La finestra di dialogo **Accesso Utente**.

Come funziona la scansione

Con la scansione, si può passare da una cella 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 cella correntemente evidenziata.

Se si effettua la scansione di una fila di celle, 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 cella all'interno di questa fila viene evidenziata a turno;
4. l'utente preme il sensore per la selezione, per selezionare la cella desiderata. Oppure, se è stata selezionata una fila sbagliata, l'utente può premere il sensore dopo che l'ultima cella 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 celle.

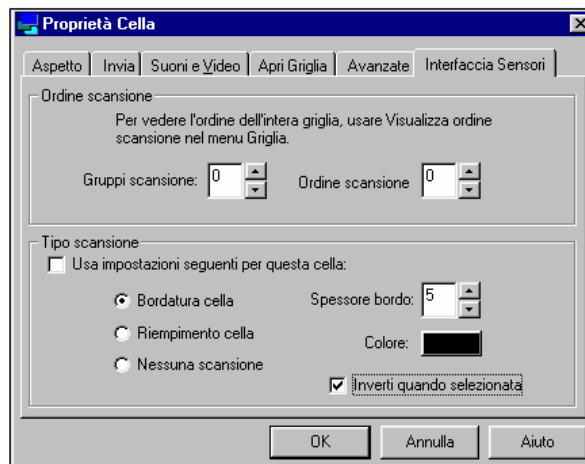
Gruppi di scansione

Un gruppo di scansione è costituito da una serie di celle da scansionare insieme. Molte delle griglie-modello di *Clicker* sono state impostate in gruppi di scansione, affinché questa possa avvenire in modo logico. Per capire meglio come funziona, osservate **Frasi 2**, in “**Costruzione di frasi/Frasi semplici**”, nella cartella degli esempi di *Clicker 4*.

Molte delle griglie-modello 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, **Gruppo scansione 0**. In questo caso, la scansione effettuata sarà quella di una semplice fila o colonna di celle, secondo le impostazioni definite nella finestra di dialogo **Accesso Utente**. 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 **Proprietà Cella**. Il modo più semplice per definire un gruppo di scansione è il seguente:

1. selezionate le celle che volete facciano parte del gruppo, utilizzando [Ctrl]+“Trascinamento”;
2. aprite il menù **Griglia** e selezionate **Proprietà Cella**;
3. selezionate la linguetta **Interfaccia sensori**;
4. impostate il numero di **Gruppi scansione**. Lasciate attivata l’opzione **Crea automaticamente ordine di scansione**, e *Clicker* darà origine ad un ordine di scansione in modo automatico.



La finestra **Interfaccia sensori**, all’interno di **Proprietà Cella**.

Prima di effettuare una prova pratica, impostate tutti i gruppi di scansione della vostra griglia. Nel caso in cui alcune celle di tali gruppi non venissero scansionate nell’ordine che desiderate, aprite la finestra di dialogo **Proprietà Cella** per questa cella e modificate il numero dell’ordine di scansione.

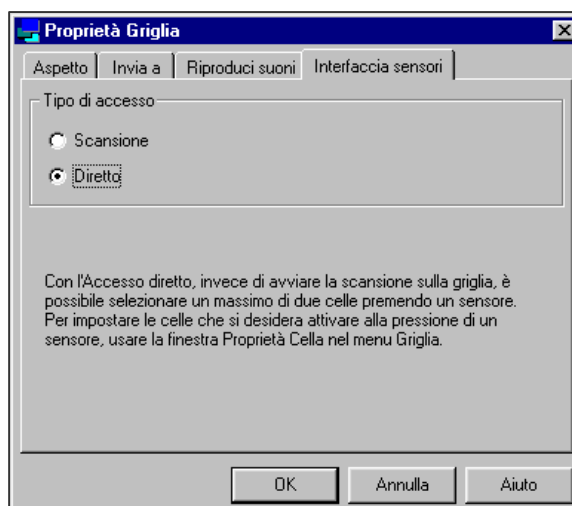
Per una visione d’insieme dell’ordine di scansione di ogni cella della vostra griglia, selezionate **Visualizza ordine scansione**, dal menù **Griglia**.

Ricordate che potete anche impostare il tipo di scansione per singole celle. In tal caso, le precedenti impostazioni per il tipo

di scansione, all'interno della finestra di dialogo **Accesso Utente**, verranno sostituite dalle ultime.

Interfaccia sensori

In alternativa alla scansione, le griglie semplici possono anche essere impostate per un accesso diretto con sensori esterni, selezionando l'opzione **Diretto**, relativa al **Tipo di accesso**, nella finestra di dialogo **Proprietà Griglia**.



La finestra **Interfaccia sensori**, all'interno di **Proprietà Griglia**.

Con tale impostazione, non si effettuerà la scansione delle griglie. Potrete, però, assegnare un sensore ad una cella specifica, cosicché, quando questo sensore viene premuto, quella cella verrà attivata immediatamente. Se disponete di due sensori esterni, potete attivare anche due celle nella stessa griglia. Ciò costituisce un efficace strumento per accedere ai libri parlanti di *Clicker*. Potete attribuire un sensore alla cella **Pagina Successiva** e l'altro all'icona **Ripeti**.

Per assegnare un sensore esterno ad una cella particolare, aprite la finestra di dialogo **Proprietà Cella** e selezionate la linguetta **Interfaccia 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 **Autocomposizione celle**, nel menù **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 **Caricamento Clicker 4** vi consentirà di mantenere inalterate le impostazioni definite per i singoli utenti nel seguente modo:

Preferenze Utente

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

Elenco 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 necessiti di un accesso facilitato, qualsiasi modifica effettuata nella finestra di dialogo **Accesso Utente**, 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 diventerà la cartella corrente. Ciò significa che quando attiverete per la prima volta “Clicker Explorer”, vedrete questa cartella utente.

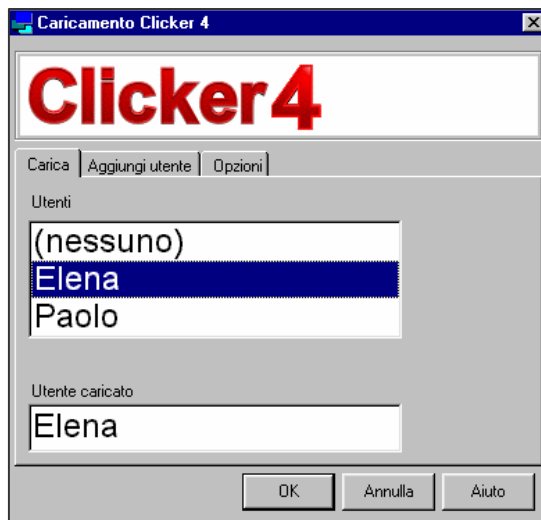
Facendo *click* sull'icona **Su di un livello** , entrerete nella cartella dei *file* di *Clicker 4*. In essa, apparirà la cartella dell'utente, con il prefisso “+”, per mostrare che si tratta, appunto, di una cartella utente (per evitare un accesso involontario ad altre cartelle utenti, nella cartella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

La griglia iniziale

Quando un utente si registra, *Clicker* cerca la cosiddetta **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 **Griglia iniziale**, nella cartella utente.

La finestra di dialogo Caricamento Clicker 4

La finestra di dialogo **Caricamento Clicker 4**, in genere, appare quando avviate il programma. Potete aprirla anche tramite il menù **Opzioni**, selezionando la voce **Opzioni di avvio**.



La finestra di dialogo **Caricamento Clicker 4**.

Come registrare nuovi utenti

Per registrare un nuovo utente, fate *click* sulla linguetta **Aggiungi utente**, e digitate il nome del nuovo utente. Facendo *click* sul bottone **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 **Crea cartella Utente nella cartella 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 *click* su **OK**.

Altre opzioni per la registrazione dell'utente

Nella finestra di dialogo **Caricamento Clicker 4**, fate *click* sulla linguetta **Opzioni**. Attivando **Carica 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 **Caricamento Clicker 4**, 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 cella

Per digitare il testo:

[Shift]+ "*Click sinistro del mouse*".

Per aprire la finestra di dialogo **Proprietà Cella**:

Windows: [Shift]+ "*Click destro del mouse*" nella cella stessa

Macintosh: [Command-click] nella cella stessa

Per spostare una cella:

[Alt]+ "*Trascinamento sinistro del mouse*".

Per dimensionare una cella:

[Alt]+ "*Trascinamento sinistro del mouse*", dalla parte inferiore destra della cella.

Come modificare più celle

Innanzitutto, selezionate le celle da modificare con

[Ctrl]+ "*Click sinistro del mouse*", oppure

[Ctrl]+ "*Trascinamento sinistro del mouse*". Quindi, aprite la finestra di dialogo **Proprietà Cella**, facendo [Shift]+ "*Click destro del mouse*".

Come modificare le celle grafiche e di testo

Per digitare il testo o inserire una figura:

[Shift]+ *click* sulla cella desiderata.

Per spostare una cella:

[Alt]+“Trascinamento sinistro del *mouse*”.

Per dimensionare una cella:

[Alt]+“Trascinamento sinistro del *mouse*” da un lato qualsiasi della cella.

Nota: con Macintosh, il tasto [Alt] è spesso indicato come tasto [Option].

Come disattivare le combinazioni di tasti

1. aprite il menù **Opzioni** e selezionate **Preferenze Utente**;
2. selezionate la linguetta **Altro**;
3. attivate **Disabilita digitazione facilitata**;
4. fate *click* 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
www.auxilia.it

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

Indice analitico

A

accesso facilitato; 70; 77; 80
Accesso Utente; 71; 74; 77
Aggiungi utente; 79
Aiuto; 9; 10
Allinea a destra; 23
Allinea a sinistra; 23
Annulla; 23; 39
Annulla tutto; 39
Apri documento; 22
Aumenta Rientranza; 23
Auxilia; 2; 83
AVI; 14; 67

C

Carattere; 23
Carica automaticamente questo
utente; 80
Caricamento Clicker 4; 18; 77; 78; 79;
80
Cartella applicativa di Clicker; 27
cartella utente; 78; 79
casella di testo; 14; 30; 37; 39; 56; 60
Caselle di testo; 14; 37
caselle immagine; 14; 36; 38; 40
Centrato; 23
Cerca; 9; 10
Colore carattere; 23
combinazioni di tasti; 11; 81; 82
Controllo Ortografia Documento; 23;
49
controllo ortografico; 5; 14; 23; 47; 48;
49; 59

D

Diminuisci Rientranza; 23

E

Elenca argomenti; 9
elenchi di parole; 15; 24; 45; 77
Elenco numerato; 23
Elenco parole; 45; 77
Elenco puntato; 23
Elimina Casella di Testo; 40
Elimina Casella Immagine; 40
Elimina Cella; 40

F

Frase semplici; 28; 72

G

Gestione librerie; 63
griglia; 7; 14; 15; 19; 21; 25; 26; 27;
28; 29; 30; 33; 34; 35; 36; 37; 38;
39; 40; 41; 42; 43; 45; 49; 52; 53;
57; 58; 72; 73; 74; 75; 78
Griglia iniziale; 8; 19; 78
Griglie in ordine sparso; 14
griglie-modello; 15; 72
Gruppi scansione; 73
guida in linea; 8; 9; 10; 83

H

html; 13; 21

I

Immagini Istantanee; 34; 59; 60; 61;
62; 63; 65
Immagini istantanee in digitazione; 21;
22; 60
Immagini istantanee nelle celle; 34
Inserisci; 39
Inserisci Casella di Testo; 39
Inserisci Casella Immagine; 39
Inserisci Cella; 39

Interfaccia sensori; 73; 74; 75

L

Libreria di figure Crick; 30; 59; 62
librerie di figure; 13; 21; 35; 49; 62; 64
lista delle eccezioni; 64; 65

M

menù Griglia; 38; 39; 40; 54; 56; 57;
58; 73; 75
menù Opzioni; 22; 25; 34; 45; 46; 47;
49; 51; 53; 63; 65; 71; 78
MIDI; 14; 51; 52; 53; 54
Modelli Clicker 4; 33

N

Nascondi griglia; 15
numero di serie e di attivazione; 18
Nuovo Documento; 22

O

Opzioni; 59; 61; 62; 80; 82
Opzioni di avvio; 78

P

Play; 54; 56; 57; 58; 68
Posizionamento Celle; 38
Preferenze Utente; 21; 22; 25; 29; 34;
45; 46; 47; 49; 51; 53; 60; 61; 62;
63; 65; 77; 82
Pronuncia; 58
Proprietà Cella; 35; 38; 42; 54; 55; 56;
67; 72; 73; 75; 81

R

Registra; 56; 58; 63
Regolazione posizionamento celle; 15;
38; 39
Rimuovi Immagine; 60

ripetizione in voce; 14; 29; 49; 52; 53;
54; 56; 57

Riproduci Suoni; 57; 58

S

Salva documento; 23
scansione; 70; 71; 72; 73; 74; 75
Scegli griglia a caso dall'elenco; 43
scheda audio; 53; 55
Seleziona Immagine; 60; 61
sensori esterni; 5; 14; 69; 70; 74; 75
Sfoggia; 42
Sinonimi; 50
sintesi vocale; 6; 21; 51; 52; 53; 54;
56; 69
sito Internet; 6; 7; 62; 83
Stampa documento; 23
Suoni e Video; 54; 55; 56; 67
supporto tecnico; 83

T

Torna alla griglia precedente dopo
l'uso della predizione; 45
Tutorial; 6; 19

U

Usa controllo standard per altri errori;
48
Usa elenco di parole semplici; 46

V

video; 14; 67; 68
Vocalizza caratteri in digitazione; 53
Vocalizza frase dopo la punteggiatura;
53
Vocalizza parole con un click; 53
Vocalizza parole dopo lo spazio; 53
Vocalizza testo selezionato; 23; 53