

*Programma a scansione  
per l'apprendimento della scrittura*

# Manuale Utente

Versioni 1.0, 1.1, 1.2

auxilia

**Parole Scandite** è prodotto da Auxilia

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

---

auxilia

# Sommario

CAPITOLO 1 .....	4
<b>SCOPI DI PAROLE SCANDITE</b> .....	4
Introduzione .....	5
La scansione .....	5
Criteri per la scelta di un programma a scansione .....	6
CAPITOLO 2 .....	8
<b>NOTE TECNICHE E INSTALLAZIONE</b> .....	8
La confezione di Parole Scandite .....	9
Requisiti tecnici per il funzionamento del programma .....	10
Installazione del programma .....	10
CAPITOLO 3 .....	12
<b>ISTRUZIONI D'USO</b> .....	12
Come consultare il manuale .....	13
Per cominciare .....	13
1) Disposizione dei Campi .....	19
2) Impostazione della Matrice di Scansione .....	20
3) Scegliere il contenuto delle celle .....	22
4) Predisporre il campo dei bersagli .....	27
5) La scelta dei colori e la scansione visiva .....	34
6) La impostazione della scansione .....	39
APPENDICE .....	43
<b>FUNZIONI AVANZATE</b> .....	43
La memorizzazione delle tabelle .....	44
Il trasporto di esercizi ad un altro computer .....	44

# CAPITOLO 1

## ***SCOPI DI PAROLE SCANDITE***

## Introduzione

---

"**Parole Scandite**" è un software con funzionamento a scansione, operante in ambiente Windows, creato con l'obiettivo di facilitare l'apprendimento della scrittura a bambini affetti da grave disabilità motoria.

Progettato come sistema aperto, "**Parole Scandite**", permette di predisporre liberamente sia gli esercizi per l'apprendimento della scrittura, sia le singole matrici di caratteri da sottoporre a scansione in ciascun esercizio. Le matrici possono essere create con differente contenuto alfabetico, differente numero, dimensione e disposizione dei caratteri (lineare o riga-colonna), e diversa modalità grafica di scansione.

Per la predisposizione degli esercizi possono essere impiegate immagini le quali, liberamente disposte sullo schermo, fungano da commento, suggerimento o guida al lavoro dell'utente. Per tutti gli elementi che fanno parte dell'esercizio (lettere, scansione, sfondi) è disponibile un set di colori per rendere più efficace la presentazione dell'esercizio sul piano percettivo.

Parole Scandite è stato progettato come strumento di lavoro personalizzabile sia in relazione al livello di apprendimento della scrittura raggiunto sia in relazione ai vari gradi di abilità acquisita dall'utente nell'uso di un sistema a scansione.

La possibilità di personalizzazione va da semplici esercizi che prevedono la scelta delle sole due o tre lettere necessarie a completare una parola data, all'uso di scansioni crociate sull'intero alfabeto per la scrittura libera di un testo.

## La scansione

---

Quando una lesione neurologica colpisce gravemente il movimento degli arti superiori, l'impiego di carta e penna può essere del tutto precluso e, spesso, lo è anche quello di una tastiera di personal computer, sia essa normale o speciale.

Sarà dunque impossibile utilizzare nei processi di apprendimento sia i supporti cartacei comuni (quaderni, libri, schede, etc.) sia materiale software che implichi l'impiego di una tastiera (programmi di video-scrittura, software didattico, etc.). In questo caso si dovrà ricorrere all'uso, per quanto possibile, di soluzioni artigianali per facilitare la manipolazione di materiale cartaceo e, dove ciò non sia sufficiente, all'impiego di un computer adeguatamente predisposto. Tale predisposizione consiste sostanzialmente di due elementi:

- 1) **il collegamento al computer di speciali pulsanti (i sensori)**, capaci di rilevare efficacemente i pochi movimenti volontariamente prodotti e controllati dalla persona disabile. Sono oggi disponibili sul mercato numerosi sensori appositamente progettati allo scopo di sfruttare qualunque movimento funzionalmente controllabile, per quanto intenso e massivo sia o poverissimo di ampiezza e di forza. La scelta del sensore deve sempre essere effettuata in collaborazione con personale competente e solo a seguito di una attenta valutazione della motricità dell'utente .
- 2) **i programmi con funzionamento a scansione**. Scansione significa che i simboli di un codice (lettere, immagini e altro) presenti sul monitor del computer vengono evidenziati, uno alla volta, da un puntatore. L'azionamento del sensore determinerà la scelta del simbolo che in quel momento è indicato dal puntatore. I programmi con funzionamento a scansione sono indispensabili ogni-qualvolta l'utente possa utilizzare, per lavorare al computer, unicamente sensori. Così come i sensori, anche il programma può essere scelto fra una gamma (purtroppo non vastissima) disponibile sul mercato.

## ***Criteria per la scelta di un programma a scansione***

---

Se la caratteristica del funzionamento a scansione rappresenta la prima discriminante nella ricerca del software per un utente colpito da grave difficoltà motoria, altre ne dovranno essere specificate al fine di identificare uno strumento effettivamente utile ed adeguato.

La scelta di un programma a scansione deve essere guidata da precisi criteri che richiedono valutazioni attente:

- a) **coerenza del compito e delle modalità esecutive con i livelli di apprendimento dell'utente.** In primo luogo, si dovrà verificare che il tipo di attività, compito, esercizi che il programma prevede siano adeguati al livello di apprendimento raggiunto dall'utente. Questo, peraltro, è un criterio ovvio e comune per la identificazione di qualunque software didattico.

Meno banale è l'attenzione ad una compatibilità fra numero e qualità degli elementi sottoposti a scansione (cioè degli elementi che vengo-no messi a disposizione dell'utente per eseguire l'esercizio o l'attività) e livello di apprendimento.

Questo vale, in particolar modo, per i bassi livelli di apprendimento dove sarà necessario scartare tutti i programmi che, pur proponendo problemi semplici, prevedono che l'utente impieghi matrici con moltissime scelte.

Facciamo un esempio: se un utente sta iniziando a riconoscere e ad usare poche lettere, non sarà sufficiente un programma che gli permetta di selezionare queste lettere per completare o formare semplici parole; occorrerà anche che il programma consenta una scansione limitata ai soli simboli che egli conosce e sta iniziando ad utilizzare. Una scansione sull'intero alfabeto potrà risultare infatti confusiva per l'utente ed inutilmente lenta e frustrante.

- b) **coerenza della tipologia di scansione al livello di abilità raggiunto dall'utente.**

Le scansioni si possono classificare, grossolanamente, in **lineari** o **crociate** e in **automatiche** o **manuali** (esistono anche altre modalità diverse o intermedie fra queste, ma sono di interesse alquanto specialistico).

**La scansione lineare** ha una disposizione sequenziale e il puntatore opera direttamente sui simboli, dalla prima all'ultima scelta. Si tratta di un funzionamento abbastanza intuitivo e semplice, adatto a chi approcci un sistema a scansione per la prima volta. Il prezzo della semplicità è la grande lentezza nella selezione dei caratteri (si provi ad immaginare cosa succede ad esempio volendo scrivere la parola "c a r r o": si dovrà attendere che l'intera fila di lettere sia percorsa dal puntatore, tutta, per ben 4 volte).

Sarà dunque adatta solo quando gli elementi da sottoporre a scansione siano pochi, come nel caso dei primissimi apprendimenti della scrittura.

**La scansione crociata** ha una disposizione di tipo matriciale. Il puntatore evidenzia prima un'intera fila di lettere. Se il carattere voluto si trova in quella fila, dovrà essere attivato il sensore. Inizierà allora una scansione su ogni singolo carattere di quella fila fino a nuova attivazione del sensore che determinerà la scelta esatta del carattere.

Se la lettera non si trova in quella riga occorrerà attendere che il puntatore passi alle righe successive e raggiunga quella giusta.

Si tratta di un funzionamento notevolmente più rapido ed efficace rispetto a quello della scansione lineare, ma a prezzo di una notevole complessità d'uso. Sarà dunque una modalità adatta per un utente che padroneggi bene i meccanismi della scrittura e che abbia la necessità di utilizzare rapidamente l'intero alfabeto per comporre testi. In questa situazione sarebbe l'uso di una scansione lineare a rivelarsi del tutto inadeguata.

**La scansione automatica** prevede uno spostamento del puntatore che evidenzia i simboli, appunto di tipo automatico. Normalmente, la velocità di spostamento del puntatore è regolabile.

La scansione automatica può essere applicata sia ad una scansione lineare che ad una crociata le quali verranno rispettivamente definite: **scansione lineare automatica** e **scansione crociata automatica**.

Per utilizzare questa modalità, l'utente deve possedere competenze motorie sufficienti a consentirgli di attivare il sensore nell'unità di tempo (breve o prolungata che sia) su cui è regolato il movimento automatico del puntatore. Se, poniamo, il tempo di permanenza del puntatore su ogni singolo simbolo fosse regolato sui 2 sec., l'utente in quel lasso dovrebbe essere in grado di attivare il sensore: non prima, non dopo.

L'utente dovrà, inoltre, avere la capacità di esaminare prima il compito da svolgere (un esercizio, la scrittura libera di una parola o altro), poi decidere quale simbolo gli occorra, attendere fino a che il cursore lo evidenzia e, solo alla fine, selezionarlo.

Questa modalità di lavoro assai raramente si adatta ad un utente alle prime fasi di apprendimento: sia perchè l'abilità motoria nel controllo del sensore è ancora limitata dalla scarsa dimestichezza, sia perchè egli difficilmente sarà in grado di separare completamente il compito (esaminarne il contenuto e decidere la risoluzione) dalla sua esecuzione.

Per questo è preferibile utilizzare, con i bambini, la *scansione manuale*. Questa prevede che, azionando il sensore, il cursore si sposti e poi resti lì fino ad un nuovo azionamento. Arrivato al simbolo desiderato, l'utente dovrà attivare un secondo sensore con la funzione di conferma.

Questa modalità lascia l'utente del tutto libero di agire sul sensore. Potrà azionarlo nel rispetto sia dei tempi imposti dalla sua difficoltà motoria sia di quelli legati alla riflessione sul compito. E' certamente un lavoro più lento di quello che avviene con le scansioni automatiche, ma di gran lunga più adeguato per un utente che debba contemporaneamente affrontare i problemi dell'apprendimento e quello dell'uso di un sistema a scansione.

Quando, ad esempio, un bambino non sia in grado di governare due sensori, un ottimo metodo adottabile è quello di una collaborazione fra lui ed il suo insegnante. Il bambino aziona il sensore di spostamento fino a raggiungere il simbolo che desidera; a quel punto egli segnala all'insegnante che quel simbolo va bene (lo guarda, compie un gesto o si esprime verbalmente se può farlo) e l'insegnante aziona il sensore di conferma.

Questa modalità operativa si rivela di grande utilità non solo per favorire l'utente sul piano operativo motorio, ma anche per sostenerlo nelle proprie ipotesi cognitive e per modulare l'intervento didattico.

Anche la scansione manuale può essere applicata tanto ad una scansione lineare, quanto ad una scansione crociata: si avranno così rispettivamente una **scansione lineare manuale** ed una **scansione crociata manuale**.

La *scansione crociata manuale* e la *scansione lineare automatica* costituiscono, di norma, i passaggi evolutivi dall'uso iniziale di una scansione lineare manuale all'uso evoluto di una scansione crociata automatica.

---

Il programma "**Parole Scandite**" nasce anche come strumento per guidare l'utente dalle forme più semplici di scansione a quelle via via più complesse in stretta aderenza ai compiti di apprendimento della scrittura che egli va affrontando.

Poichè l'insegnante può completamente e liberamente stabilire il contenuto delle matrici di simboli e le modalità di scansione, è ottenibile un alto livello di personalizzazione delle modalità esecutive di ciascun esercizio proposto all'utente.

## CAPITOLO 2

### ***NOTE TECNICHE E INSTALLAZIONE***

## La confezione di Parole Scandite

---

Nella confezione con cui viene fornito il programma trovate:

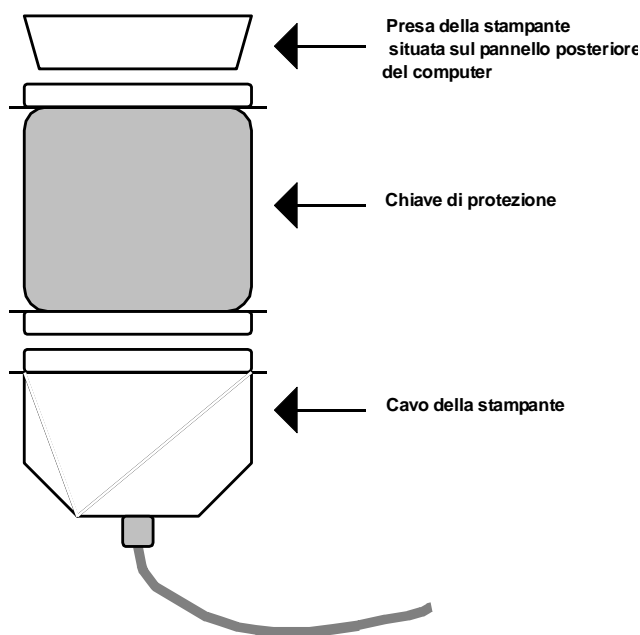
- 1) questo manuale d'uso
- 2) il libro delle figure
- 3) cinque dischetti di installazione o, nelle ultime versioni, un CD-ROM

Per il funzionamento delle **prime versioni** del programma era indispensabile che fosse installata sul computer una **chiave** speciale. La chiave è invece assente nelle ultime versioni del software.

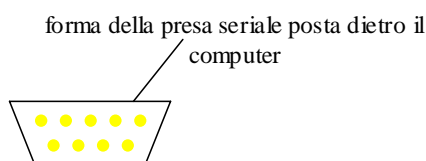
### Installazione della chiave

Se non ne siete già in possesso, perchè precedentemente acquistata con altri programmi, occorre richiederla ad Auxilia. E' necessario che vi sia una chiave su ciascun computer sul quale viene utilizzato il programma.

Per eseguire il programma la protezione deve essere collegata al personal computer nella porta di comunicazione parallela, adibita alla stampante. Il connettore della stampante, a sua volta, va a collegarsi posteriormente alla protezione, come nello schema:



I sensori esterni impiegati dall'utente si collegano al personal computer attraverso un **adattatore** che si inserisce nella porta seriale dell'elaboratore:



Se la porta seriale disponibile sul computer è più larga di quella indicate in figura (con 25 contatti anzichè 9), occorre un adattatore reperibile nei negozi di materiale elettronico o di informatica.

Il programma funziona anche senza adattatore (ad esempio, per la preparazione di nuovi esercizi da parte dell'insegnante), ma questo accessorio è indispensabile per l'utilizzo di sensori esterni.

---

**Con il programma non sono forniti sensori, che debbono essere valutati e scelti a parte, sulla base delle specifiche abilità dell'utente.**

---

## ***Requisiti tecnici per il funzionamento del programma***

---

Sono di seguito elencate le caratteristiche tecniche **di minima** del personal computer, indispensabili per un buon funzionamento di Parole Scandite:

- processore Intel 486 DX o superiori
- memoria centrale 4 Mb minimo (16 Mb ottimale)
- 30 Mb liberi su disco fisso
- scheda grafica e monitor SVGA a colori
- 1 porta seriale libera
- stampante
- Windows 3.1 o successivi

## ***Installazione del programma***

---

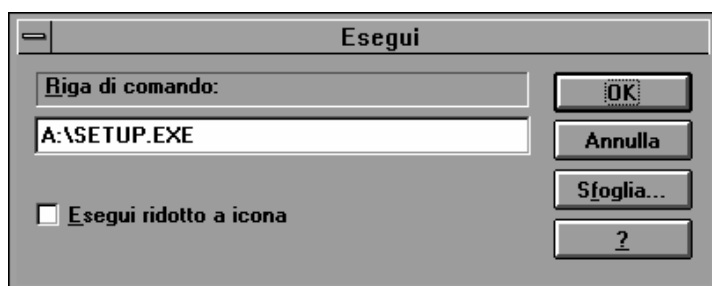
Dopo aver acceso il computer e avviato Windows, inserite il dischetto n°. 1 e operate come segue:

su Windows 3.1 o 3.11:

- scegliete **Esegui** dal menù **File** del Program Manager
- digitate **A:\SETUP.EXE** e premete **Invio**

su Windows 95

- fate *click* su **Avvio** e scegliete **Esegui**
- digitate **A:\SETUP.EXE** e premete **Invio**

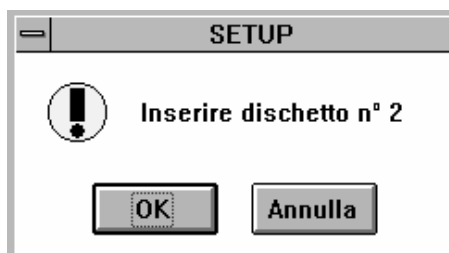


Comparirà la finestra qui riportata:



Il programma di installazione propone di installare Parole Scandite nella directory PAROLE. A questo punto potete proseguire con la installazione, facendo *click* sul pulsante **C**ontinua, o indicare un diverso percorso di installazione, alternativo a C:\PAROLE .

Dopo aver completato la installazione del **Disco 1** il programma via via chiederà di inserire il dischetto successivo, fino al **Disco 5** :



Inserite il disco richiesto, quindi fate *click* sul pulsante **OK** .

Al termine, il programma di installazione avrà creato su Windows un gruppo di programmi denominato Auxilia contenente l'icona di Parole Scandite.

Per avviare il programma fate *doppio click* sull'icona o sulla dicitura **Parole Scandite**.

## CAPITOLO 3

### ***ISTRUZIONI D'USO***

## Come consultare il manuale

---

Questo manuale contiene tutte le informazioni necessarie per utilizzare Parole Scandite nella preparazione di nuovi esercizi e nella esecuzione di quelli già disponibili.

Le istruzioni sono organizzate secondo la sequenza ottimale da seguire per la preparazione di un esercizio.

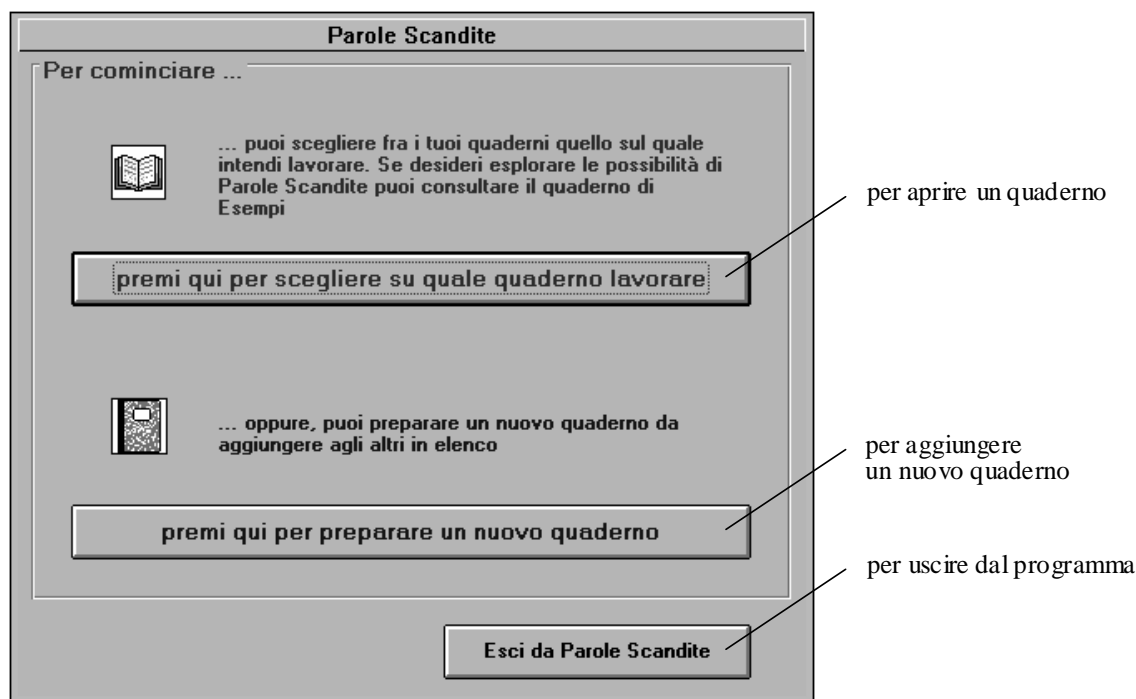
Se siete già esperti, potrete consultare solo le parti che vi interessano utilizzando l'indice generale o l'indice analitico di questo manuale.

Se non lo siete, al termine di ogni capitolo, troverete una sezione dal titolo **'Prepariamo un Esercizio'**: è dedicata a tutti coloro che sono inesperti nell'uso di programmi Windows e dei relativi manuali. Questa sezione ha lo scopo di facilitare la conoscenza delle funzioni di Parole Scandite attraverso la concreta preparazione di un esercizio. Vi consigliamo di seguire passo passo le indicazioni lì contenute, soprattutto se avete poca familiarità con programmi di questo tipo.

## Per cominciare

---

Non appena avviato, il programma presenta la finestra raffigurata qui sotto:



Sulla finestra sono rappresentati tre soli bottoni, corrispondenti alle tre scelte che potete compiere all'inizio:

- 1) *apertura di un quaderno* già esistente, per rivedere o modificare esercizi già fatti o aggiungerne di nuovi;
- 2) *creazione di un nuovo quaderno*, per iniziare a preparare un nuovo gruppo di esercizi
- 3) *uscita dal programma* e ritorno a Windows

Per preparare un nuovo quaderno, fate *click* sul bottone "**premi qui per preparare un nuovo quaderno**".

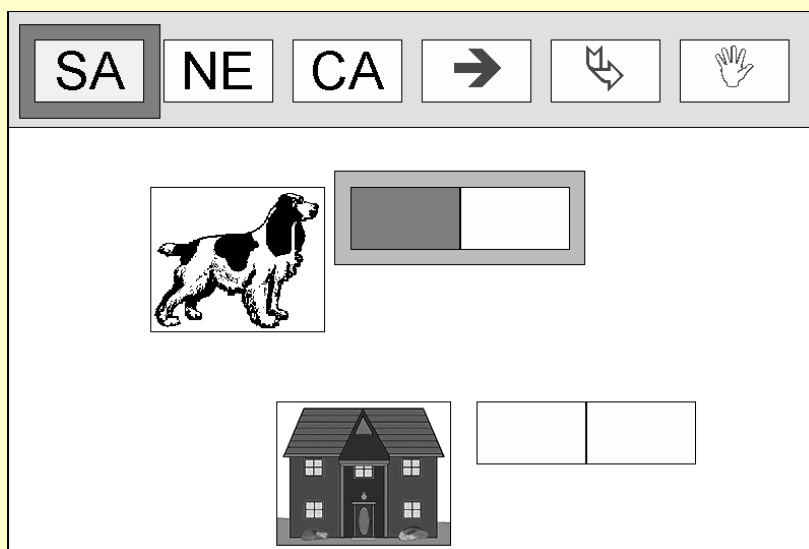
## PREPARIAMO UN ESERCIZIO

Vi ricordiamo che questa sezione è dedicata a quanti consultino il manuale per la prima volta. Può essere saltata da persone già esperte nell'uso di programmi in ambiente Windows e dei relativi manuali.

Il suo scopo è di guidare il lettore alla conoscenza delle funzioni di Parole Scandite, attraverso la concreta preparazione di un esercizio.

Di tanto in tanto, troverete una pagina come questa con le indicazioni per la creazione dell'esercizio. Seguitele.

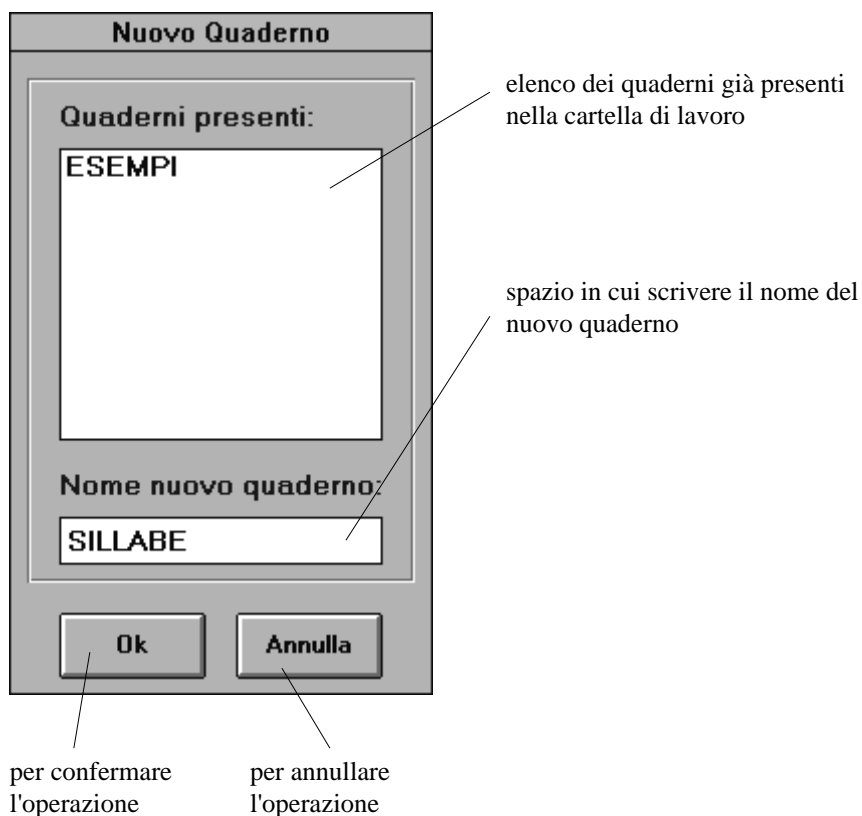
Alla fine del nostro lavoro avremo ottenuto l'esercizio seguente:



Iniziamo.

Nella finestra Parole Scandite fate *click* sul bottone "premi qui per preparare un nuovo quaderno".

Comparirà questa finestra:



La finestra propone l'elenco dei quaderni già presenti sul computer e, sotto, uno spazio all'interno del quale si può scrivere il titolo del nuovo quaderno. Scrivetelo (ad es.: sillabe, vocali, oppure un nome di persona, etc.), quindi fate *click* su **Ok**.

---

*Il bottone **Annulla** può essere utilizzato se desiderate chiudere la finestra senza creare un quaderno nuovo: ad esempio, nel caso in cui abbiate richiamato questa funzione per errore.*

---

### PREPARIAMO UN ESERCIZIO

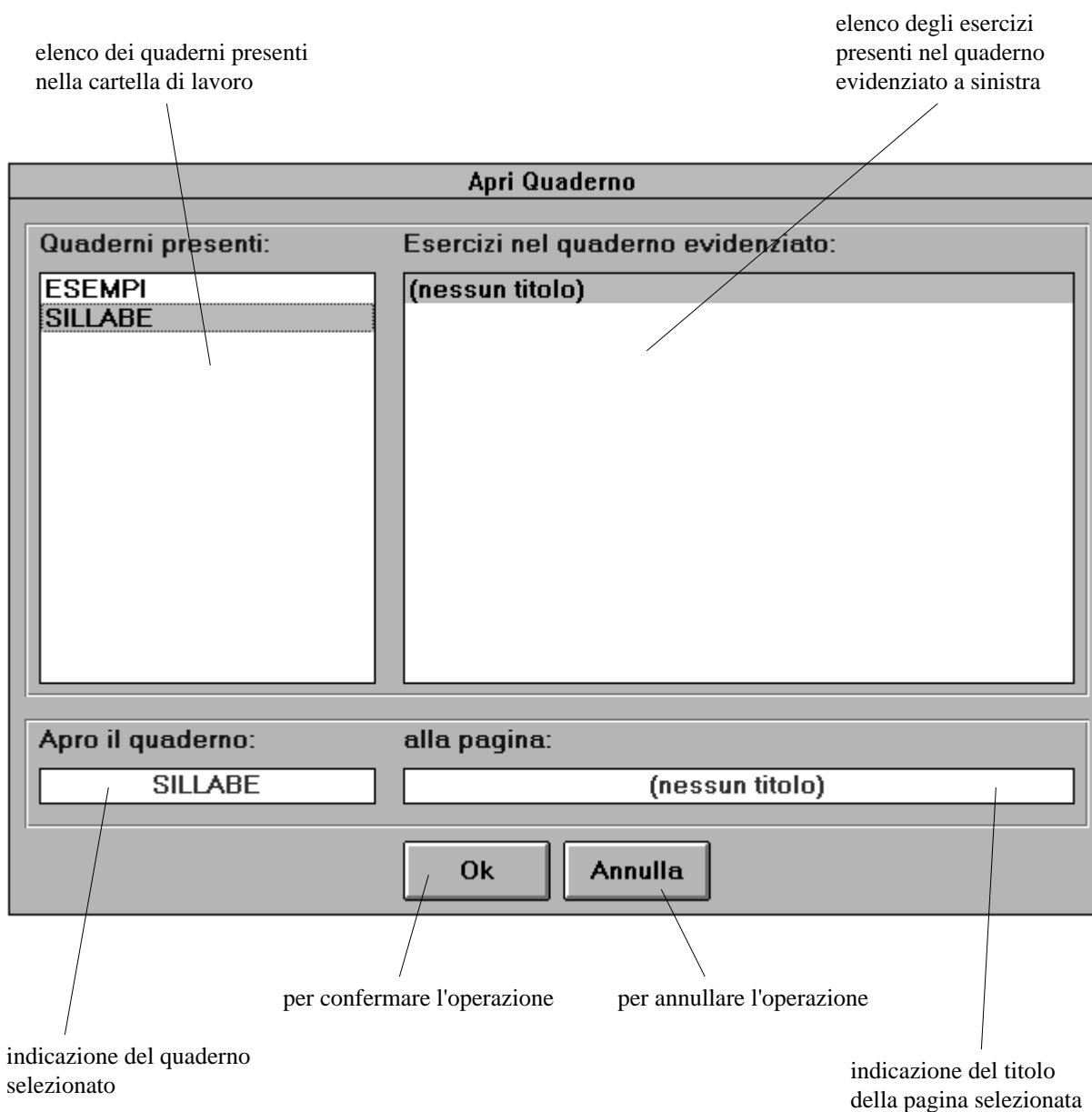
Nella finestra Nuovo Quaderno scrivete: *SILLABE*.  
Fate *click* su **Ok**.

Per aprire un quaderno già esistente (che avete appena preparato o che era già stato creato), fate *click* sul bottone "**premi qui per scegliere su quale quaderno lavorare**".

## PREPARIAMO UN ESERCIZIO

Nella finestra Parole Scandite fate *click* su "premi qui per scegliere su quale quaderno lavorare". Si aprirà la finestra Apri Quaderno nella quale troverete il quaderno SILLABE che avete appena creato.

Il programma presenta questa finestra:



L'elenco di sinistra presenta i quaderni disponibili: troverete **ESEMPI**, creato sul computer al momento della installazione del programma, e quello o quelli aggiunti in seguito.

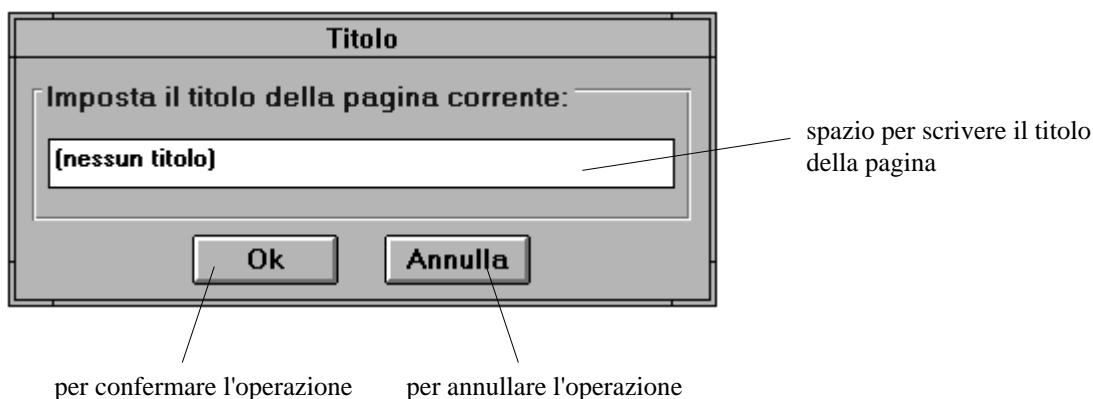
Ora fate *click* sul quaderno che vi interessa (ad es.: SILLABE o altro nome): nell'elenco di destra, contenente i vari titoli degli esercizi contenuti nel quaderno, appare una voce: **(nessun titolo)**

Questa voce indica che nel quaderno è presente una pagina bianca, identificata appunto da **(nessun titolo)**.

**(nessun titolo)** indica che alla pagina non è ancora stato assegnato un titolo. Troverete sempre questa voce in coda all'elenco degli esercizi già preparati: corrisponde alla prima pagina bianca in fondo al quaderno, quella da aprire per aggiungere un nuovo esercizio.

Se volete preparare un nuovo esercizio fate *click* su **(nessun titolo)**, poi su **Ok** (anche in questa finestra, il bottone **Annulla** può essere scelto per chiudere la finestra e tornare indietro se ci si è sbagliati).

Come prima cosa, il programma vi chiede di assegnare un titolo alla pagina-esercizio:



Ora cancellate "(nessun titolo)" all'interno dello spazio bianco e indicate il titolo del vostro primo esercizio (ad es.: CA-SA-NE o altro che sia indicativo del tipo di esercizio che volete approntare). Quindi fate *click* su **Ok** per confermare l'operazione.

### PREPARIAMO UN ESERCIZIO

Nella finestra Apri Quaderno fate *click* su SILLABE.

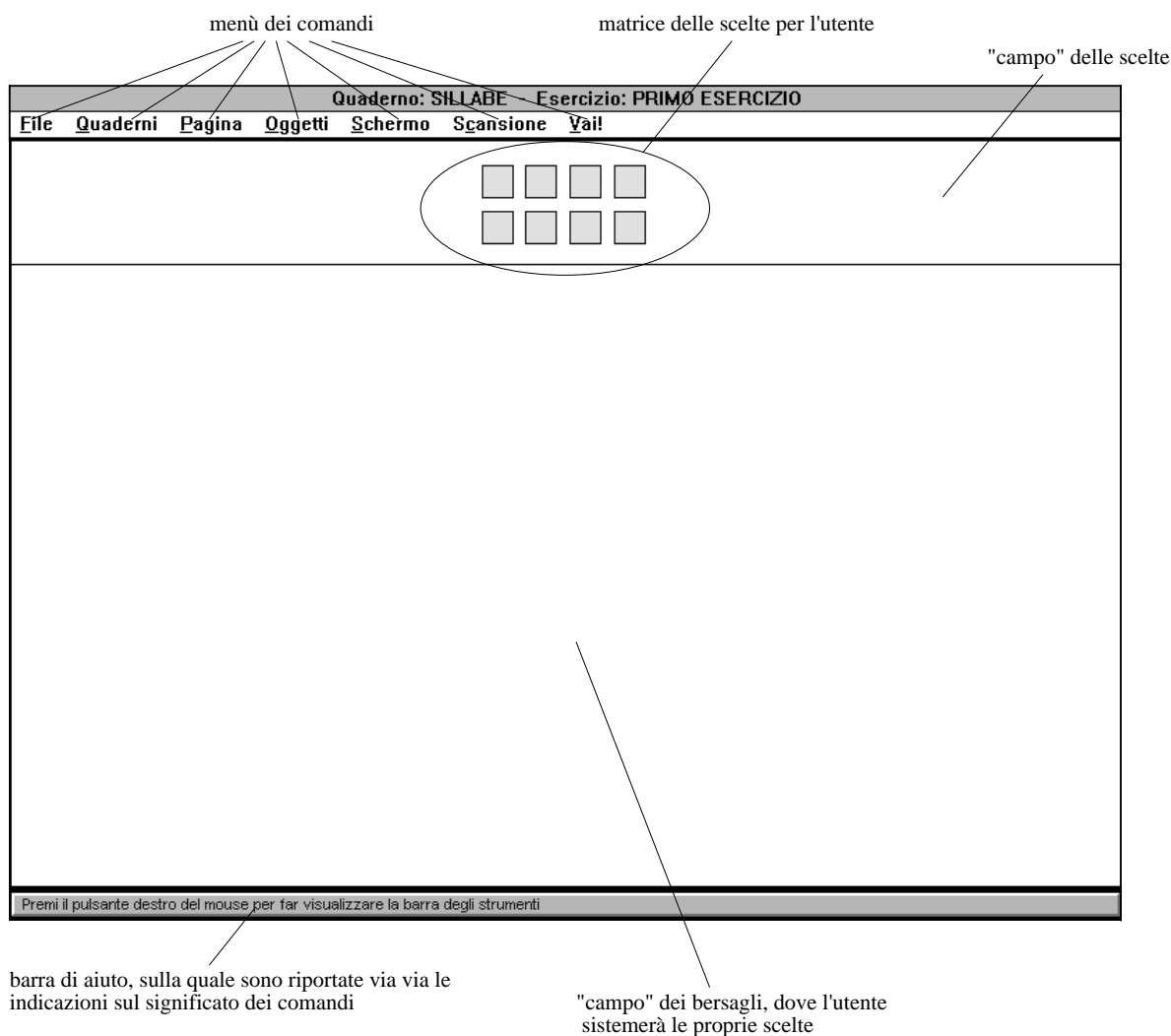
Ora fate *click* su **(nessun titolo)**.

Nella finestra che si è aperta, col nome Titolo, cancellate "(nessun titolo)" e scrivete ca-sa-ne.

Questo è il nome del nostro esercizio.

Fate *click* su **Ok**.

Il programma presenta ora la pagina in bianco, pronta per la preparazione di un esercizio:



La pagina presenta, in alto, il **menù dei comandi**, di cui vedremo più avanti il dettaglio delle funzioni. La parte vera e propria dell'esercizio occupa quasi tutta la superficie del video ed è divisa orizzontalmente in due parti: il **campo delle scelte** ed il **campo dei bersagli**.

---

*Il **campo delle scelte** è la parte dell'esercizio che contiene i caratteri messi a disposizione dell'utente per completare un compito (esempio: le vocali A E I O U per permettere di scegliere l'iniziale o la finale di una parola).*

*Il **campo dei bersagli** rappresenta invece la parte dell'esercizio in cui andare a predisporre gli spazi vuoti (**bersagli**) che l'utente dovrà riempire (ad esempio: una parola o una frase da completare).*

---

### Importante

---

*Almeno all'inizio, vi consigliamo di disegnare sempre gli esercizi sulla carta prima di realizzarli. Avrete modo di concentrarvi meglio sulla progettazione didattica e solo dopo affronterete i problemi legati allo strumento tecnico.*

---

Per predisporre un esercizio, vanno compiute alcune operazioni di cui vi suggeriamo, nei prossimi paragrafi, la sequenza ottimale.

## 1) Disposizione dei Campi

Occorre anzitutto determinare quale dovrà essere la disposizione ottimale dello schermo in funzione del tipo di esercizio: potete optare per una sistemazione verticale o per una orizzontale.

**Disposizione dei due Campi**

**Orizzontale**

scelte sopra, bersagli sotto

scelte sotto, bersagli sopra

**Verticale**

scelte a sinistra, bersagli a destra

scelte a destra, bersagli a sinistra

Ok Annulla

Con il mouse fate *click* nella voce di menù **Schermo**, quindi sulla voce **Disposizione Campi**. Comparirà la finestra riportata in figura. A fianco di ogni opzione è riportata la suddivisione corrispondente dello schermo. Provate: fate *click* sulla opzione 'scelte sotto, bersagli sopra' poi su **Ok**; avete invertito la posizione di scelte e bersagli.

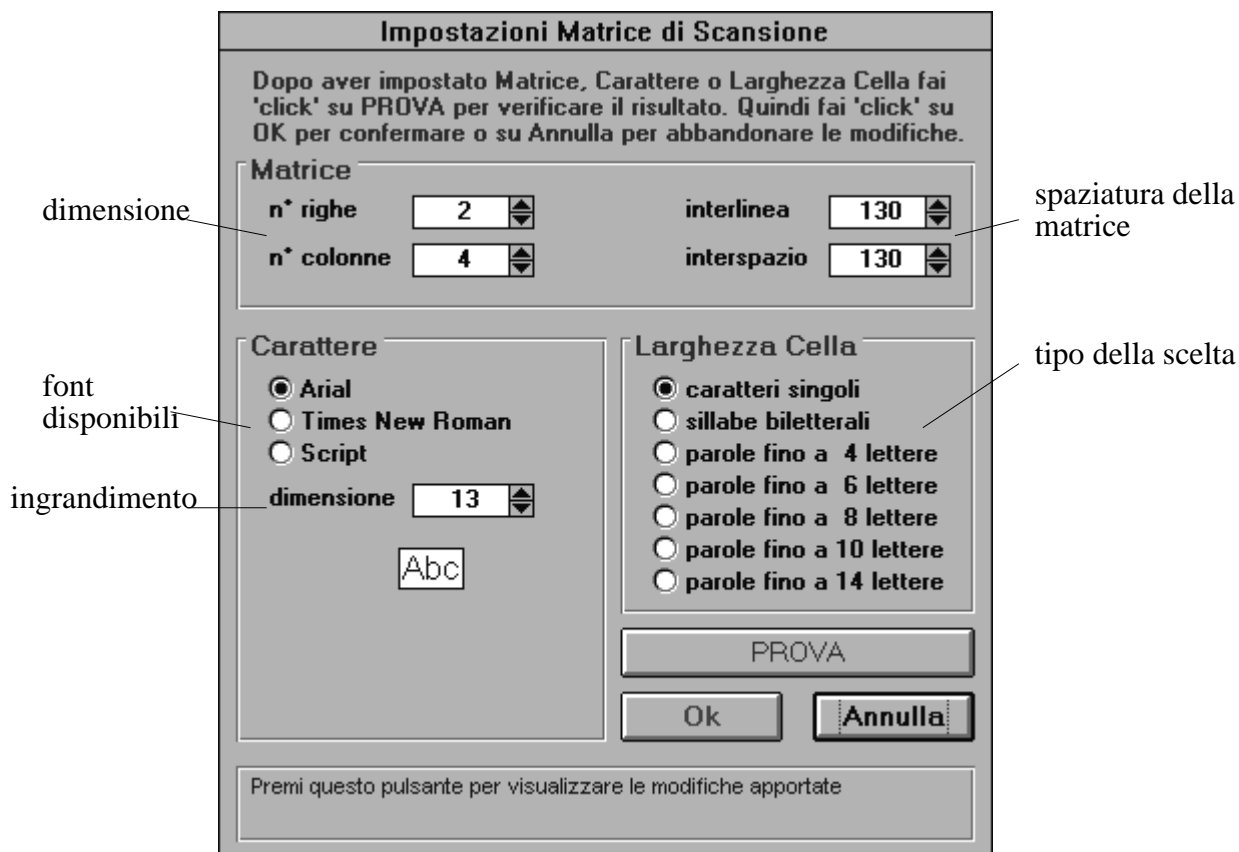
Ripetete l'operazione: scegliete una delle due disposizioni verticali, poi selezionate **Ok**. Ora, vedrete che lo schermo si trova diviso fra uno spazio destro ed uno sinistro. L'adozione di una particolare organizzazione dei due campi può essere dettata da esigenze di ottimizzazione dello spazio video a disposizione ma anche dalla necessità di massimizzare la leggibilità e la visibilità dell'esercizio da parte dell'utente.

### PREPARIAMO UN ESERCIZIO

Con il mouse fate *click* nella voce di menù **Schermo**, quindi sulla voce **Disposizione Campi**. Dopo aver verificato il funzionamento di questa maschera con alcune prove, scegliete la disposizione **ORIZZONTALE - SCELTE SOPRA, BERSAGLI SOTTO**. Fate *click* su **Ok**.

## 2) Impostazione della Matrice di Scansione

Con il mouse fate *click* nella voce di menù **Schermo**, quindi sulla voce **Imposta matrice**. Comparirà la finestra riportata in figura:



La finestra è suddivisa in tre parti: **Matrice**, **Carattere** e **Larghezza Cella**.

### 2.1) **Carattere**

E' importante conoscere il tipo e l'entità delle eventuali difficoltà visive dell'utente e aver valutato in che misura un carattere ingrandito o una certa configurazione dei colori possono facilitarlo nel compito. La dimensione del carattere deve quindi essere impostata per prima: da questa dipendono alcune delle scelte successive. Iniziamo con l'impostare il tipo di **Carattere**.

Sono stati scelti tre *font*:

- . **Arial**, un carattere semplice, stilizzato, altamente leggibile
- . **Times New Roman**, il carattere tipografico
- . **Script**, il corsivo

Per scegliere uno dei tre font fate *click* nel cerchietto a fianco della dicitura o sulla dicitura stessa. Provate.

Per aumentare o diminuire l'ingrandimento del carattere, fate *click* su una delle due frecce poste a fianco del numero che indica la dimensione (freccia in alto per incrementare, freccia in basso per decrementare). Fate qualche prova. Sotto, il riquadro **Abc** anticipa visivamente l'esito delle vostre modifiche.

### PREPARIAMO UN ESERCIZIO

Con il mouse fate *click* nella voce di menù **Schermo**, quindi sulla voce **Imposta matrice**.  
Per il nostro esercizio impostate il carattere tipo *Arial* e la dimensione *39*.

## 2.2) **Larghezza Cella**

A questo punto impostate il tipo di cella necessaria a contenere la scelta su cui desiderate basare l'esercizio. Avete a disposizione:

- . **caratteri singoli**
- . **sillabe biletterali**
- . **parole fino a 4 lettere**
- . **parole fino a 6 lettere**
- . **parole fino a 8 lettere**
- . **parole fino a 10 lettere**
- . **parole fino a 14 lettere**

nell'area della finestra intitolata **Larghezza Cella**.

Provate a fare *click* su una delle voci. Per vedere come si è modificata la matrice fate *click* sul bottone **PROVA** (eventualmente spostate la finestra se questa ricopre parzialmente la matrice). Continuate le prove, finchè avrete compreso bene come funziona.

---

*I bersagli sono spazi sui quali l'utente può spostare le scelte che ha a disposizione; ricordate, quindi, che ciascuno dei bersagli che predisporrete avrà le stesse dimensioni impostate per le scelte nella matrice.*

---

### PREPARIAMO UN ESERCIZIO

Per il nostro esercizio impostate la Larghezza di Cella "*sillabe biletterali*".

## 2.3) **Matrice**

Infine dovete dimensionare la matrice, cioè stabilire di quante celle avete bisogno per il vostro esercizio e come debbono essere disposte.

Per far questo utilizzate l'area **Matrice** e fate *click* sulle frecce poste accanto a **n° righe** e **n° colonne**.

Le **righe** sono le file orizzontali di celle; le **colonne** sono le file verticali di celle.

Per gli esercizi più semplici, con un numero ridotto di scelte, queste possono essere poste su una sola riga o su una sola colonna, allo scopo di semplificare al massimo la

presentazione visiva all'utente. Anche per queste opzioni, per osservare come si modifica la matrice fate *click* sul bottone **PROVA**.

---

*Se avevate scelto una dimensione grande di carattere con un numero eccessivo di righe-colonne o con una cella larga, il programma vi segnalerà che le scelte determinano una **matrice che non può essere contenuta all'interno dello schermo**. Modificate le impostazioni in modo da rientrare nei limiti:*

- . **riducendo il numero di scelte***
  - . **aggiungendo una riga o una colonna***
  - . **disponendo la matrice in verticale anzichè in orizzontale** (o viceversa)*
  - . **riducendo leggermente la dimensione del carattere**, se si rimane entro i margini di una buona visibilità per l'utente*
  - . **modificando il valore di interspazio**; in quest'ultimo caso, il programma potrebbe segnalarvi che è impostata una scansione con cornice e che non è possibile ridurre ulteriormente l'interspazio. Consultate il paragrafo 'Scelta dei Colori' per eliminare, eventualmente, la cornice di scansione al fine di poter ridurre ulteriormente il valore di interspazio.*
- 

I due valori di **interlinea** e **interspazio** rappresentano rispettivamente:

- **interlinea** la distanza tra una fila orizzontale e l'altra della matrice,
- **interspazio** la distanza tra una cella e l'altra in orizzontale.

Questi valori vengono impostati automaticamente dal programma in funzione della dimensione del carattere e del tipo di scansione grafica adottata, come vedremo più avanti. Possono essere corretti manual-mente se si desidera ottenere una maggiore spaziatura.

Quando avete completato le diverse impostazioni e ne avete verificato la correttezza con il pulsante **PROVA** potete fare *click* sul pulsante di **Ok** per confermare o su quello di **Annulla** per ripristinare la situazione precedente.

### PREPARIAMO UN ESERCIZIO

Per il nostro esercizio impostate n° righe: 1 - n. colonne: 6.  
Interlinea e interspazio restano al valore già impostato dal programma.  
Ora, fate *click* su **PROVA**, POI SU **Ok**.

## 3) Scegliere il contenuto delle celle

---

Dopo aver predisposto forma e dimensione della matrice delle scelte, potete inserirne il contenuto. Fate *click*, ad esempio, sulla prima cella in alto a sinistra della matrice: comparirà la finestra qui riportata, intitolata **Scegli il contenuto della cella**. Avete a disposizione due voci : **lettera, sillaba, parola e funzione**

ciascuna cella può avere come contenuto o una lettera, una sillaba, una parola, oppure una *funzione*

**Scegli il contenuto della cella**

lettera, sillaba, parola

funzione

Ok

Annulla

(nessuna)

Seleziona questo se vuoi che la cella contenga una lettera, sillaba o parola

### 3.1) **Lettera, sillaba, parola**

Per riempire la cella con una o più lettere fate *click* su **lettera, sillaba, parola**.

Ora scrivete il contenuto, ad esempio A: osservate che ciò che scrivete viene riportato, simultaneamente, all'interno della cella. Se la larghezza della cella che avete precedentemente impostato è per caratteri singoli o sillabe, la cella risulterà troppo stretta per contenere una parola e viceversa. [Se desiderate modificare la larghezza delle celle contenenti le scelte, rivedete il capitolo 2) *Impostazioni matrice di Scansione*, al paragrafo 2.2) *Larghezza cella*.]

Dopo aver scritto il contenuto della prima cella fate *click* su **Ok**.

Fate adesso *click* sulla seconda cella del vostro esercizio; nella finestra, fate *click* su **lettera, sillaba, parola** e inserite il contenuto della seconda cella. Proseguite così finché avrete completato il lavoro.

#### PREPARIAMO UN ESERCIZIO

Per il nostro esercizio dovranno essere riempite le prime tre celle, rispettivamente con la sillaba *SA, NE, CA*.

Fate *click* sulla prima cella a sinistra della matrice: comparirà la finestra intitolata **Scegli il contenuto della cella**.

Fate *click* su **lettera, sillaba, parola**.

Scrivete con la tastiera *SA* e fate *click* su **Ok**.

Ripetete la stessa operazione anche per le altre due celle.

### 3.2) **Funzione**

Nella parte inferiore della finestra sono riportati dodici pulsanti corrispondenti alle funzioni che potete mettere a disposizione dell'utente.

Vediamone il significato:



*stampa parziale*

Stampa solo il contenuto del campo bersagli, senza le scelte.

La parte dell'esercizio che contiene e raffigura il lavoro svolto dall'utente è la zona dei bersagli; usate questa funzione se desiderate che l'utente stampi solo il proprio lavoro e non la matrice delle scelte che ha utilizzato.



*stampa completa*

Stampa l'intero esercizio, scelte e bersagli.

Vi sono situazioni in cui è preferibile che l'utente possa eseguire una stampa completa dell'esercizio: ad esempio, nel caso in cui una stampa completa ritagliata e incollata sul quaderno possa favorire l'utente nel ricordare a posteriori il lavoro che ha eseguito, o se l'insegnante ritenga significativo conservare traccia dell'esercizio svolto con le scelte che l'utente aveva a disposizione.



*chiamata*

Funzione di allarme per richiamare l'attenzione.

A volte è opportuno lasciare l'utente da solo di fronte alla risoluzione di un problema per lui adeguato e sostenibile. Questa funzione di chiamata può essere adottata, nel *dialogo* con l'insegnante, per offrire all'utente la opportunità di richiamarne l'attenzione nell'ambito del compito che sta svolgendo.



*bersaglio successivo*

Per passare al bersaglio successivo nello stesso esercizio.

Se una stessa pagina-esercizio contiene più bersagli da completare (ad esempio: tre diverse parole) l'utente deve avere la possibilità di scegliere su quale lavorare. Questa funzione permette di passare sequenzialmente da un bersaglio al successivo.

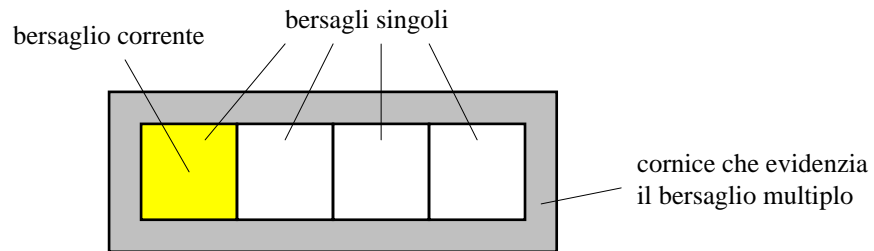


*avanzamento e arretramento in un bersaglio multiplo*

Per passare al bersaglio successivo o arretrare a quello precedente all'interno di un bersaglio multiplo.

Quando all'utente viene proposto il compito di completare una parola, (con singole lettere o sillabe) o una breve frase (con parole intere), egli dovrà riempire un

bersaglio multiplo, rappresentato da una fila di bersagli singoli, come descritto in figura:

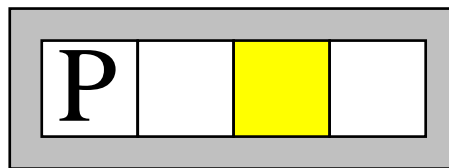


*Ecco come appare un bersaglio multiplo per la scrittura di una parola di quattro lettere*

Nella modalità utente, il bersaglio multiplo sul quale andranno a disporsi, una dopo l'altra, le scelte viene evidenziato con una cornice colorata; all'interno del bersaglio multiplo, il singolo bersaglio *corrente*, quello cioè che ospiterà la prossima scelta dell'utente, viene evidenziato con una diversa tonalità di colore.

Nel corso dell'esecuzione del compito può essere necessario spostare il *bersaglio corrente* avanti o indietro, per correggere una scelta o per inserire una lettera in una posizione diversa da quella indicata.

La funzione del bersaglio corrente è perciò la stessa del comune  *cursore* nei normali programmi di videoscrittura: segnalare la posizione di inserimento dei caratteri.



*Ecco come appare il bersaglio multiplo dopo che il bambino ha inserito la lettera iniziale e spostato avanti il bersaglio corrente.*



*passa alla pagina-esercizio precedente o successiva*

Per passare all'esercizio-pagina successivo o all'esercizio-pagina precedente.

In un impiego avanzato di Parole Scandite, può risultare utile offrire all'utente la possibilità di sfogliare da solo il quaderno all'interno di una sequenza di pagine-esercizio opportunamente predisposta. Egli potrà così scegliere su quale esercizio lavorare e iniziare a prendere più attivamente confidenza con la intercambiabilità e la variabilità del contenuto del video e delle funzioni. Per limitare lo sfogliamento a, poniamo, una sequenza di tre pagine-esercizio, è sufficiente inserire entrambe le funzioni, avanti e indietro, nella pagina centrale, la sola funzione di avanzamento nella prima pagina e la sola funzione di arretramento nell'ultima.



*spazio bianco*

Spazio bianco di separazione fra le parole nella scrittura libera.

Nell'utilizzo più evoluto del programma, l'utente può esercitare la scrittura libera, non vincolata da bersagli. In questa modalità è indispensabile disporre dello spazio

bianco di separazione delle parole, l'equivalente della barra spaziatrice sulle tastiere di computer e macchine per scrivere. Quando l'utente sceglie questa funzione viene introdotta nel testo una abbondante spaziatura, allo scopo di facilitare la identificazione e la lettura delle singole parole.



*cancellazione*

Cancellazione dell'ultimo carattere nella scrittura libera.

Nella modalità di scrittura libera occorre che nella matrice venga inserita la funzione di cancellazione, che permette di eliminare l'ultimo carattere scritto. Questa funzione equivale al tasto di *backspace* nel computer e nelle macchine da scrivere (il tasto posto sopra l'*Invio*).



*annullamento di una scelta*

Per riportare indietro dal bersaglio e annullare una scelta.

Questa funzione permette all'utente di riportare indietro una scelta già inserita in un bersaglio. La funzione, quando richiamata, svuota il *bersaglio corrente*, ovvero il bersaglio evidenziato. Un bersaglio singolo, una volta riempito, rimane *bersaglio corrente* finché l'utente non sceglie la funzione *bersaglio successivo*; anche all'interno di un bersaglio multiplo il singolo bersaglio, una volta riempito, rimane evidenziato, a meno che l'insegnante non abbia predisposto l'avanzamento automatico nella finestra **Scansione** (vedi più avanti nel manuale).



*ricominciare daccapo*

Per riportare indietro tutte le scelte e ricominciare daccapo

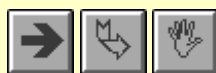
Può risultare utile, in particolari situazioni, offrire all'utente la possibilità di azzerare e ricominciare il compito. Quando viene richiamata questa funzione, tutti i bersagli già riempiti fino a quel momento vengono svuotati e all'utente si ripresenta la situazione iniziale. Per ridurre al minimo le possibilità che questa funzione sia scelta per errore, annullando di colpo tutto il lavoro già svolto, introducetela solo dopo aver osservato nell'utente una buona competenza nella interazione con la scansione.

Anche per le funzioni, fate *click* sulla cella da riempire. Nella finestra, scegliete **funzione** e fate *click* sul simbolo che vi interessa. Fate *click*, infine, su **Ok**.

Ripetete questa stessa operazione per tutte le celle che debbono contenere una funzione.

## PREPARIAMO UN ESERCIZIO

Per il nostro esercizio dovranno essere riempite le ultime tre celle, rispettivamente con:



Fate *click* sulla quarta cella: comparirà la finestra intitolata *Scegli il contenuto della cella*. Fate *click* su **funzione**.

Selezionate il simbolo:



e fate *click* su **Ok**.

Ripetete la stessa operazione anche per le due celle rimanenti.

### 4) **Predisporre il campo dei bersagli**

---

Ora vedremo come preparare il *campo dei bersagli* (vedi fig. pag. 18). L'area dei bersagli può essere predisposta utilizzando cinque diversi componenti:

- . *bersagli singoli*
- . *bersagli multipli*
- . *finestra per la scrittura libera*
- . *figure*
- . *testi non modificabili* (es.: titoli, didascalie, etc)

#### **Attenzione**

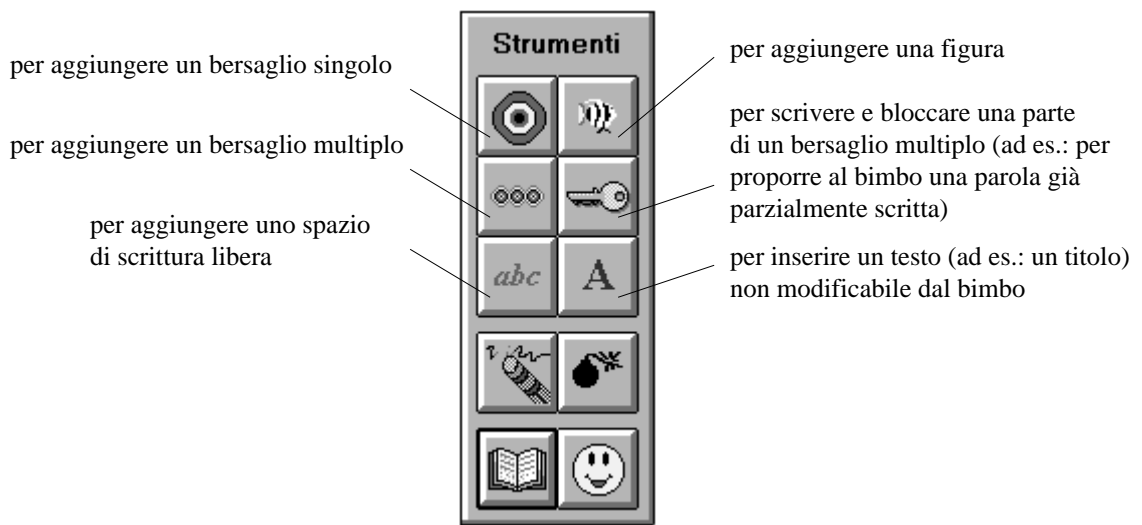
*I bersagli, singoli o multipli che siano, e la finestra per la scrittura libera non possono essere presenti contemporaneamente all'interno del campo bersagli.*

#### 4.1) **La barra degli Strumenti**

Tutti i componenti per la preparazione di questa parte dell'esercizio sono raggruppati all'interno di una piccola finestra, richiamabile fa-cendo *click* con il pulsante destro del mouse in una zona qualunque del *campo dei bersagli*: provate.

La finestra che appare, chiamata **barra degli Strumenti**, contiene dieci pulsanti.

Prendiamo in esame i primi sei:



*bersaglio singolo*

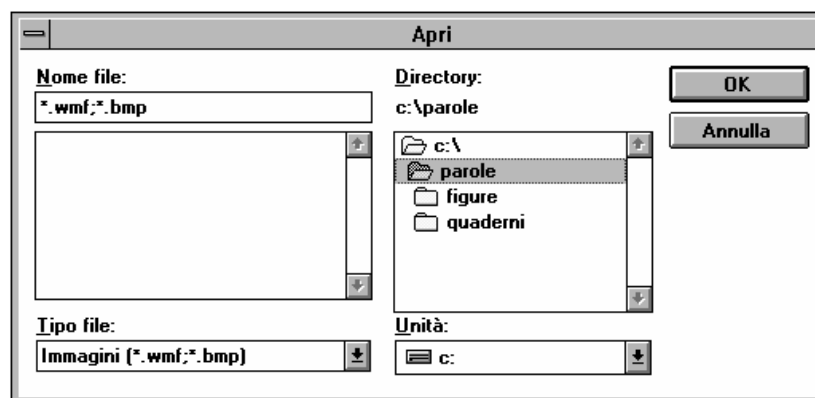
... fate *click* su questo pulsante: apparirà in alto a sinistra nel campo bersagli un rettangolo della dimensione delle celle della matrice: è un bersaglio singolo; per spostarlo è sufficiente posizionarvi sopra il puntatore del mouse, premere e mantenere premuto il *click*, e contemporaneamente spostare il mouse; una volta raggiunta la posizione voluta rilasciate il pulsante del mouse.



*figura*

... fate *click* su questo pulsante: apparirà in alto a sinistra un rettangolo; per scegliere la figura da inserire fate *doppio click* all'interno del rettangolo.

Comparirà questa finestra:



con il mouse scegliete la directory del disco in cui si trova la figura voluta: provate, ad esempio, facendo doppio click su **figure**: nel riquadro a sinistra apparirà l'elenco delle immagini fornite con il programma. Ora fate *click* sul nome di una delle immagini nell'elenco di sinistra, quindi fate *click* sul pulsante di **OK**. Per spostare una figura operate come descritto per i bersagli singoli.

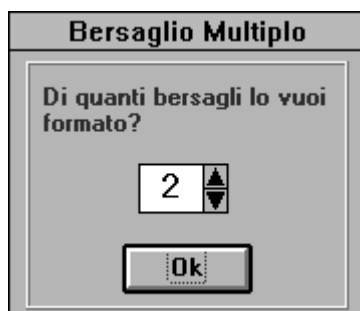
## Ricordate

Potete utilizzare qualunque immagine in formato **bmp** o **wmf**; con l'ausilio di un piccolo scanner potreste catturare immagini da fotografie di oggetti, persone o animali che siano significative per l'utente, memorizzarle e utilizzarle per la preparazione degli esercizi.



*bersaglio multiplo ...*

... fate *click* su questo pulsante: apparirà la finestra qui riportata, per impostare il numero di spazi di cui deve essere composto:

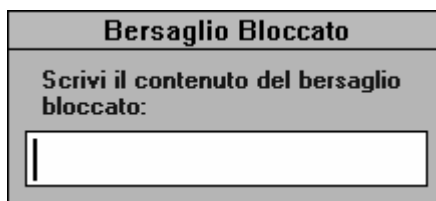


facendo *click* sulle due frecce poste a fianco del **2**, aumentate o diminuite il numero di celle di cui deve essere composto il bersaglio multiplo; scegliete, ad esempio, **4** quindi fate *click* su **Ok**. Apparirà a sinistra una fila di bersagli; provate ora a spostarla: i bersagli si muovono tutti insieme, per facilitarne il posizionamento sullo schermo.



*per fissare una parte del bersaglio multiplo ...*

... fate prima *click* sulla parte del bersaglio multiplo che intendete riempire e bloccare (ad esempio, sul primo bersaglio a sinistra): lo spazio inizia a lampeggiare in rosso; a questo punto richiamate con il pulsante destro del mouse la barra degli strumenti e fate *click* sul pulsante con la chiave; apparirà questa finestra:



Scrivete una lettera o sillaba, ad esempio **C** o **CA** , poi premete *Invio*. La parte che avete appena scritto non risulterà modificabile dall'utente, che dovrà invece riempire le parti rimanenti del bersaglio multiplo. Per sbloccare la parte che avete fissato, ripetete l'operazione daccapo: fate *click* sulla parte bloccata quindi fate *click* sul pulsante contrassegnato dalla chiave nella barra degli strumenti.



la finestra per la scrittura libera ...

... fate *click* su questo pulsante: comparirà a sinistra un rettangolo. Spostate il puntatore del mouse all'interno del rettangolo e fate *doppio click*. Apparirà questa finestra:



La sua funzione è quella di permettervi di impostare le dimensioni della finestra e il colore di scrittura.

Per diminuire o aumentare le dimensioni della finestra di testo libero trascinate con il mouse i cursori delle dimensioni **larghezza** e **altezza** o fate *click* sulle freccette a sinistra e a destra. Nella parte **Colore Testo** potete scegliere il colore di scrittura facendo *click* su uno dei sei pulsanti. Al termine fate *click* su **Ok**. La finestra di testo libero può essere spostata ovunque all'interno del campo bersagli.



per inserire un testo fisso ...

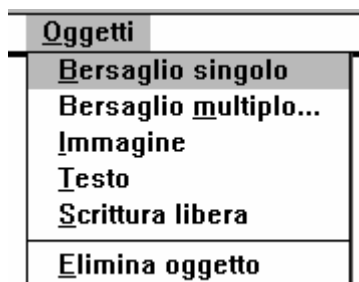
... fate *click* su questo pulsante: comparirà un piccolo rettangolino a sinistra. Spostate il puntatore del mouse all'interno del rettangolo e fate *doppio click*: apparirà questa finestra, per la impostazione del testo, del colore e del tipo di carattere di scrittura:



Scrivete il contenuto del testo, quindi impostate con il mouse colore e tipo di carattere, facendo *click* sulle opzioni desiderate. Al termine, fate *click* su **Ok**.

**La possibilità di modificare il tipo di carattere è stata inserita per consentire la creazione di esercizi di copiatura, lettura o confronto con parole scritte in modo diverso: ad esempio, in stampatello e corsivo.**

Cinque delle sei funzioni sin qui descritte, presenti nella barra degli strumenti, sono accessibili anche nel menù di Parole Scandite sotto la voce **Oggetti**:



## PREPARIAMO UN ESERCIZIO

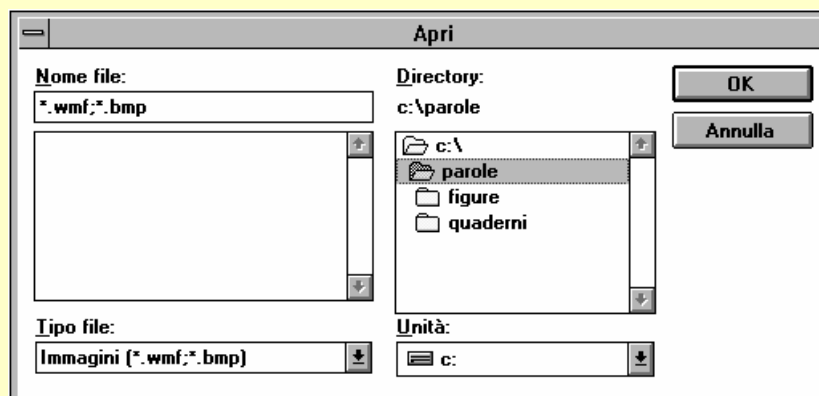
Riprendiamo il nostro esercizio.

Richiamate la barra col titolo **Strumenti**, facendo *click* col pulsante destro del mouse in un punto del *campo dei bersagli*:

Fate *click* su:



Comparirà la finestra che vi permette di richiamare una figura:



Selezionate la voce **FIGURE** e poi, nel riquadro a sinistra la voce **CANE7.BMP**. Fate *click* su **Ok**. Sullo schermo sarà apparsa la figura del cane. Per spostarla, dovete posizionarvi sopra il puntatore del mouse, poi premere e tenere premuto il *click* (pulsante sinistro del mouse) e contemporaneamente muovere il mouse, fino a raggiungere la posizione desiderata.

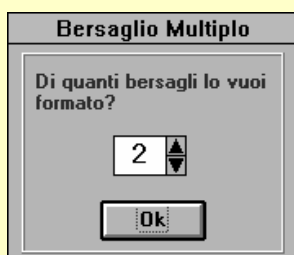
## PREPARIAMO UN ESERCIZIO

Richiamate di nuovo la *barra degli Strumenti* e ripetete le stesse operazioni per ottenere il disegno della casa (CASA3.BMP). Sistemate anche questa immagine.

Ancora richiamate la *barra degli Strumenti* e fate *click* sul simbolo del bersaglio multiplo:



Vi comparirà questa maschera:



Poichè le parole del nostro esercizio sono composte di due sillabe, va bene il valore 2 che già compare. Fate *click* su *Ok*.

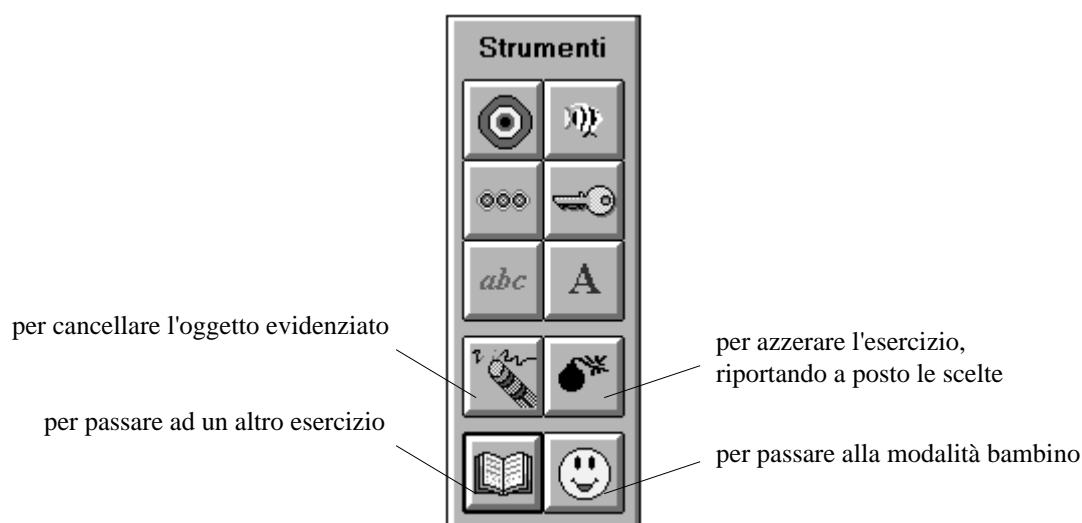
Vi comparirà un *bersaglio multiplo* composto di due celle. Sistematelo a fianco della figura del cane.

All'interno del *bersaglio multiplo* vedrete lampeggiare una casella. E' una indicazione che vi servirebbe se doveste riempire una parte del bersaglio e poi bloccarla. Non è il nostro caso. Ignorate questo lampeggio e proseguite nel lavoro.

Richiamate di nuovo la *barra degli Strumenti*, fate *click* sul simbolo del *bersaglio multiplo* e comportatevi come in precedenza, portando il bersaglio a fianco della figura della casa.

#### 4.2) Altri comandi nella barra degli Strumenti

Vediamo ora il significato e la funzione dei rimanenti quattro pulsanti nella barra degli strumenti:



*per cancellare un oggetto ...*

fate prima *click* sull'oggetto da cancellare: verrà evidenziato da una cornice tratteggiata. A questo punto richiamate la barra degli strumenti, con il pulsante destro del mouse, e fate *click* sul pulsante con la gomma. Questa funzione è richiamabile anche dal menù **Oggetti**.



*per azzerare l'esercizio ...*

fate *click* su questo pulsante. Dopo aver utilizzato un esercizio, anche se solo per verificarne il funzionamento, è consigliabile riportare a posto le scelte ripristinando la situazione iniziale, con i bersagli vuoti.



*per passare ad un altro esercizio ...*

fate *click* su questo pulsante. Apparirà la stessa finestra **Apri Quaderno** descritta nella sezione *Per cominciare* di questo manuale. Da questa finestra è possibile scegliere un diverso quaderno di lavoro e passare ad un altro esercizio.



*per passare alla modalità utente ...*

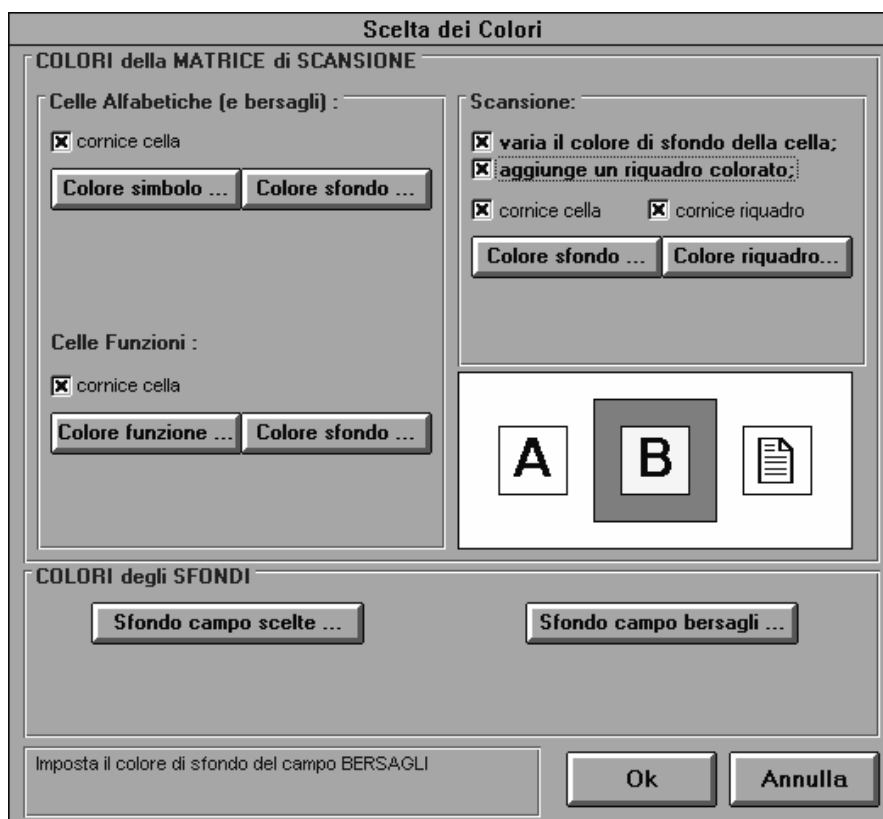
fate *click* su questo pulsante. Si tratta della stessa funzione richiamabile nel menù del programma alla voce **Vai!**.

## 5) La scelta dei colori e la scansione visiva

La impostazione di tutti gli aspetti visivi di un esercizio riveste una grande importanza e deve essere svolta con molta cura, non solo per ragioni legate ad eventuali difficoltà percettive dell'utente. La scelta dei colori e la definizione della forma visiva della scansione, ad esempio, se mantenute invariate nel tempo per un gran numero di esercizi, potranno facilitare l'utente nel riconoscere le costanti di funzionamento del programma e distinguere più chiaramente il campo delle scelte a disposizione, la scansione, i bersagli nel loro insieme, il bersaglio corrente, etc..

Vediamo come procedere per impostare i vari colori all'interno di un esercizio. Fate *click* sulla voce di menù **Schermo** quindi sulla voce **Imposta colori** nella lista sottostante.

Apparirà questa finestra:



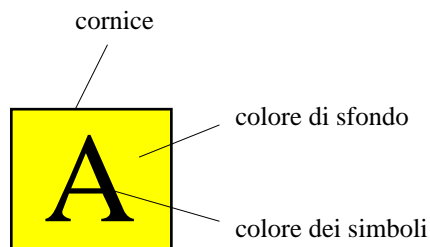
All'interno della finestra vi sono quattro diversi raggruppamenti di pulsanti, denominati:

- . *Celle Alfabetiche (e bersagli)*
- . *Celle Funzioni*
- . *Scansione*
- . *Colori degli Sfondi*

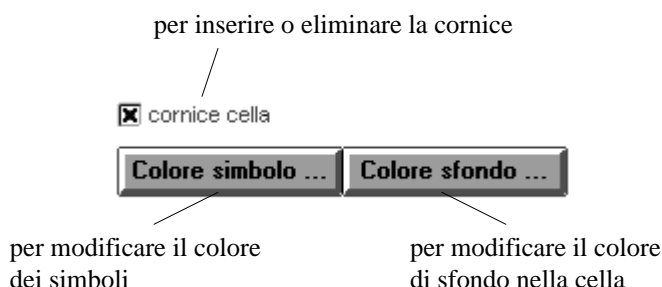
Esaminiamoli uno alla volta.

### 5.1) Celle Alfabetiche (e bersagli)

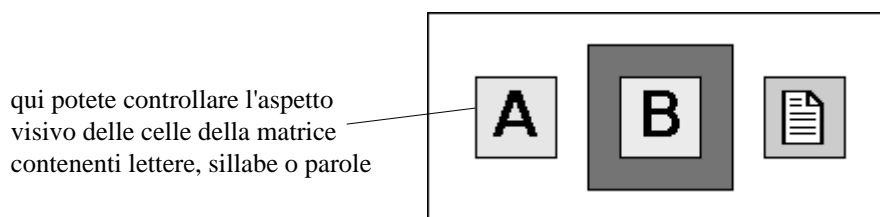
Ciascuna cella (e ciascun bersaglio, una volta riempito) appaiono co-me in figura. Le scelte relative ai colori riguardano: il colore di scrittura della lettera o della parola, il colore di sfondo e la presenza o meno della cornice attorno alla cella.



I comandi a disposizione all'interno della finestra dei colori sono, corrispondentemente:



Fate *click* sul pulsante **Colore simbolo ...**; sotto il pulsante comparirà una piccola tavolozza con i colori disponibili. Fate *click* su uno dei colori. Nella zona centrale della finestra potete verificare come risulterebbe l'aspetto della matrice delle scelte con quel colore.



Ora fate *click* sul pulsante **Colore sfondo ...** e scegliete un colore, verificandone la validità nel riquadro al centro della finestra. Provate differenti combinazioni di colori scrittura-sfondo.

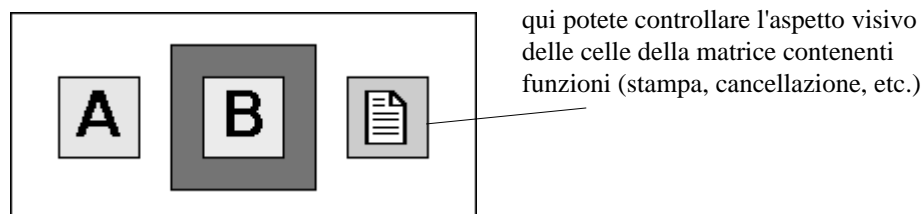
---

*Dipendentemente dalla modalità video impostata sul vostro computer per Windows, i colori potranno risultare più pieni e densi oppure puntinati (retinati). Per la migliore resa cromatica, il video dovrebbe essere impostato a 256 colori. Inoltre, per avere un rapporto ottimale fra la dimensione delle immagini disponibili e la dimensione dello schermo vi consigliamo di adottare la risoluzione di 800x600 punti.*

---

## 5.2) Cella Funzioni

Le funzioni a disposizione dell'utente (stampa, cancellazione, etc.) possono essere colorate in modo diverso dalle altre scelte nella matrice, per aiutare l'utente a distinguerle dalle celle con contenuto alfabetico. L'impostazione dei colori per le funzioni avviene secondo la stessa modalità descritta per le celle alfabetiche, utilizzando i controlli posti nella finestra sotto l'indicazione **Celle Funzioni**. Per vagliare i colori prescelti potete controllare il riquadro al centro della finestra, nella terza cella a destra:

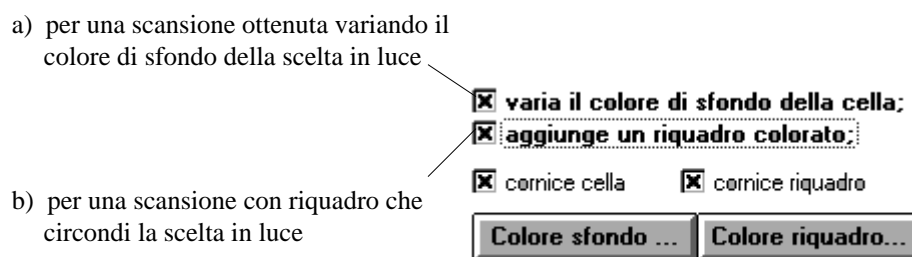


## 5.3) Scansione

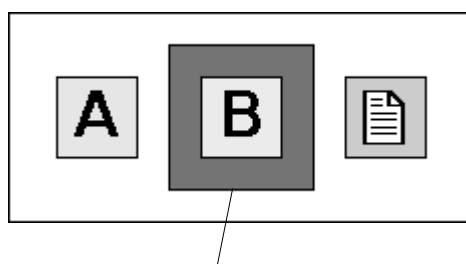
Con questo gruppo di controlli potete definire forma e colore della scansione sulle scelte. La scansione visiva, per evidenziare una scelta o un gruppo di scelte rispetto alle altre, si può produrre in tre diversi modi:

- a) *variando* il colore di sfondo della scelta in luce
- b) *circondando* la scelta in luce con un riquadro
- a+b) con *entrambe* le modalità sopra citate

Le prime due opzioni nei controlli che avete a disposizione vi permettono di scegliere separatamente per un tipo di scansione o l'altro. Fate *click* nel quadratino a fianco delle due descrizioni:



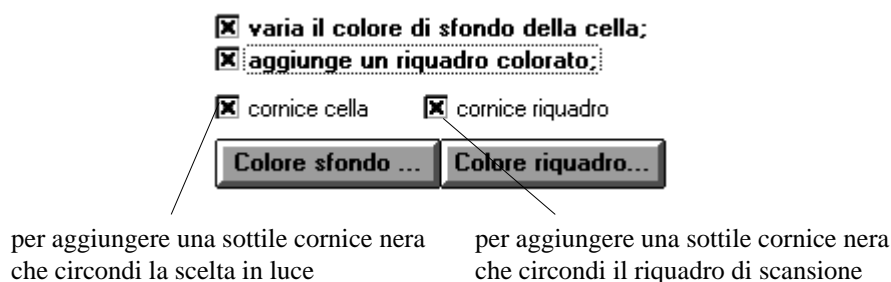
Alternativamente, facendo *click* di nuovo, il programma visualizza o elimina una parte dei controlli sottostanti, a seconda di quanto avete scelto. Nella zona al centro della finestra potete verificare come apparirà la scansione all'utente:



qui potete controllare l'aspetto visivo della scansione

L'impostazione dei colori per la scansione avviene secondo la stessa modalità descritta per le celle alfabetiche. Utilizzate il pulsante **Colore sfondo ...** per accedere alla tavolozza di colori disponibili per la variazione dello sfondo; con il pulsante **Colore riquadro ...** potete scegliere il colore del riquadro di scansione.

Allo scopo di migliorare il contrasto cromatico della scansione, è possibile circondare con una sottile cornice nera la scelta in luce e il riquadro di scansione. Fate *click* separatamente sulle opzioni **cornice cella** e **cornice riquadro** e osservate nella zona al centro della finestra come apparirà la scansione.



Ora provate nella modalità utente differenti combinazioni di colore e forma per la scansione. Ecco alcune indicazioni:

- 1) *impostate il colore di sfondo delle celle e delle funzioni uguale al colore di sfondo del campo delle scelte; eliminate la cornice attorno alle scelte; optate per una scansione con variazione del colore di sfondo della cella e provate in modalità utente; quindi, optate per una scansione aggiungendo un riquadro colorato e provate di nuovo...*
- 2) *impostate una scansione variando il colore di sfondo e con riquadro colorato; scegliete lo stesso colore per lo sfondo e il riquadro, **con** cornice riquadro e **senza** cornice cella ...*
- 3) *impostate una scansione **con** variazione del colore di sfondo, **senza** riquadro colorato (per lo sfondo scegliete un colore chiaro); sempre nella scansione, optate per la cornice cella; provate in modalità utente ...*
- 4) *impostate una scansione **con** riquadro colorato, **senza** variazione del colore di sfondo; provate in modalità utente ...*

#### 5.4) **Colori di sfondo**

Questa area vi dà la possibilità di assegnare un diverso colore al *campo delle scelte* e al *campo dei bersagli*.

Per variare i colori fate *click* sul pulsante **Sfondo campo scelte** e di nuovo *click* su un quadretto della tavolozza. Verificate la validità della vostra scelta nel riquadro al centro della finestra. Provate differenti combinazioni di colori fino a trovare quella che vi sembra la migliore.

Eseguite la stessa operazione con **Sfondo campo bersagli**: sotto la finestra presente a video vedrete variare il colore di quest'area dello schermo e vi farete un'idea della presentazione visiva complessiva. Modificate la scelta se non vi piace.

Quando avete terminato le vostre impostazioni della finestra **Scelta dei Colori**, fate *click* su **Ok**.

## PREPARIAMO UN ESERCIZIO

Fate *click* sulla voce di menù **Schermo** quindi sulla voce **Imposta colori** nella lista sottostante. Riprendiamo l'esercizio che stiamo preparando.

Nella finestra Scelta dei Colori, selezionate queste impostazioni:

a) *Area Cella Alfabetiche*

- X cornice cella
- colore simbolo: *nero*
- colore sfondo: *giallo pallido*

b) *Area Cella Funzioni*

- X cornice cella
- colore funzione: *rosso*
- colore sfondo: *giallo pallido*

c) *Colori degli Sfondi*

- sfondo campo scelte: *azzurro chiaro*
- sfondo campo bersagli: *blu*

d) *Scansione*

- X varia il colore di sfondo della cella
- X aggiunge un riquadro colorato
- X cornice cella
- X cornice riquadro
- colore di sfondo: *giallo*
- colore riquadro: *azzurro scuro*

Fate *click* su **Ok**, quando avete terminato le impostazioni.

## 6) La impostazione della scansione

Vediamo ora come impostare i diversi parametri che regolano il funzionamento della scansione. Fate *click* sulla voce **Scansione** nel menù del programma. Compare la finestra qui raffigurata:

The image shows a software window titled "Scansione" with the following sections and controls:

- Modalità di scansione:** Radio buttons for "Automatica" and "Manuale" (selected).
- Tipologia di scansione:** Radio buttons for "Lineare" (selected) and "Riga - Colonna".
- Parametri di scansione:** Spinners for "Tempo di Scansione" (60), "Latenza" (20), and "Soglia" (0).
- Avanzamento all'interno dei Bersagli Multipli:** Radio buttons for "Manuale" and "Automatico, dopo ogni scelta" (selected).
- Bip acustico:** Radio buttons for "Non attivo" (selected) and "Attivo".
- Spostamento della Scelta sul Bersaglio:** Radio buttons for "con Animazione" (selected) and "Diretto, senza Animazione".
- Collegamento dei Sensori:** A dropdown menu for "Porta seriale n\*" set to "1".
- Buttons for "Ok" and "Annulla" at the bottom right.

Questa finestra contiene sei diversi gruppi di controlli. Esaminiamoli uno alla volta, dall'alto verso il basso.

### 6.1) **Modalità e Tipologia di scansione**

La modalità di scansione **manuale** prevede, di norma, l'utilizzo di due sensori: uno per far avanzare la scansione (ad ogni pressione avanza l'indicatore e viene evidenziata la scelta successiva) ed uno per confermare la scelta. E' la modalità più utilizzata con bambini piccoli o al primo approccio con sistemi a scansione; in queste situazioni, spesso, il bambino governa il sensore di avanzamento e l'adulto quello di selezione (ad un cenno affermativo del bambino l'adulto conferma). In questa modalità, mantenendo premuto il sensore di avanzamento si può ottenere la progressione automatica dell'indicatore; la velocità di progressione è regolata dal parametro *latenza*, spiegato più avanti.

La scansione **automatica** richiede la attivazione di un solo sensore: l'avanzamento dell'indicatore avviene in automatico secondo una temporizzazione regolabile. Quando l'indicatore è posizionato sulla scelta voluta l'utente attiva la scelta voluta per confermare.

<b>Modalità di scansione</b> <input type="radio"/> Automatica <input checked="" type="radio"/> Manuale	<b>Tipologia di scansione</b> <input checked="" type="radio"/> Lineare <input type="radio"/> Riga - Colonna
--	---

La scansione **lineare** scorre sequenzialmente tutte le scelte, dalla prima all'ultima poi di nuovo dall'inizio. E' una forma di scansione molto intuitiva.

La scansione **riga-colonna** si può applicare ad un gruppo di scelte disposto su almeno due righe. La scansione scorre le righe; quando l'utente conferma, la scansione inizia a evidenziare sequenzialmente i simboli all'interno della riga. A questo punto l'utente può selezionare il simbolo voluto. Occorrono, perciò, due attivazioni di sensore per ogni scelta. E' una forma di scansione più complessa, meno intuitiva ma più efficiente, se applicata ad un grande gruppo di scelte (ad esempio, con una matrice composta da lettere dell'alfabeto, simboli di interpunzione, funzioni di correzione e stampa).

Potete optare per quattro diverse combinazioni modalità-tipologia di scansione:

- automatica lineare
- automatica riga-colonna
- manuale lineare
- manuale riga-colonna

Provatele in modalità utente.

## 6.2) Parametri di scansione

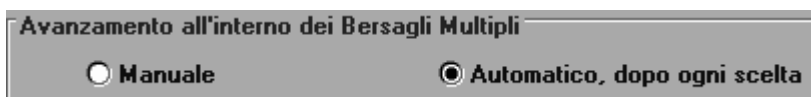
Il *tempo di scansione* si applica soltanto alle scansioni automatiche; non ha effetto con la scansione manuale. Il valore numerico è indicativo del tempo in cui l'indicatore di scansione si sofferma su ciascuna scelta: più il valore è alto, più è lenta la scansione. Fate *click* sulle due frecce poste a lato del numero per incrementare o decrementare il valore.

<b>Parametri di scansione</b>	
Tempo di Scansione	60
Latenza	20
Soglia	0

La *soglia* rappresenta il tempo necessario di attivazione del sensore per ottenere una selezione valida. Ovvero, se si imposta un valore di soglia diverso da zero occorrerà tener premuto il sensore più a lungo, mezzo secondo ad esempio, per farlo "funzionare"; se si terrà premuto il sensore per un tempo inferiore, il programma ignorerà la azione e non accadrà nulla.

La *latenza* rappresenta invece il tempo che deve intercorrere tra una attivazione del sensore e la successiva. Questo parametro viene normalmente impostato ad un valore maggiore di zero, per impedire che tremori degli arti o "rimbalzi" del sensore siano interpretati dal programma come ingressi ripetuti.

### 6.3) Avanzamento all'interno dei bersagli multipli



Avanzamento all'interno dei Bersagli Multipli

Manuale  Automatico, dopo ogni scelta

Negli esercizi contenenti bersagli multipli è possibile impostare il programma in modo che, dopo aver riempito una parte qualunque della parola (ad esempio) viene automaticamente resa bersaglio corrente la lettera o la sillaba successiva. Questa modalità è del tutto analoga al funzionamento del cursore nei normali elaboratori di testo: ad ogni lettera digitata da tastiera il cursore avanza di una posizione.

L'opzione *manuale* impone all'utente di far avanzare volontariamente l'indicatore sul bersaglio successivo, ma ne risulta una modalità più semplice e intuitiva, che lascia il tempo di osservare, pensare ed eventualmente correggere prima di passare alla scelta successiva.

### 6.4) Bip acustico



Bip acustico

Non attivo  Attivo

Questa opzione permette di inserire o disinserire una segnalazione acustica (*bip*) che sottolinea l'avanzamento della scansione.

### 6.5) Spostamento della scelta sul bersaglio



Spostamento della Scelta sul Bersaglio

con Animazione  Diretto, senza Animazione

Dopo ogni selezione, la scelta dell'utente si sposta sul bersaglio corrente. Potete optare per un movimento *animato*, più immediatamente comprensibile, o per la apparizione diretta della scelta sul bersaglio. Quest'ultima modalità viene applicata automaticamente nelle finestre di scrittura libera.

### 6.6) Collegamento dei sensori



Collegamento dei Sensori

Porta seriale n\* 1 ▾

L'adattatore per i sensori deve essere collegato ad una porta seriale del personal computer. Se la porta seriale numero 1 è occupata, ad esempio, dal mouse, occorre predisporre il programma per collegare l'adattatore alla porta numero 2 o 3. Fate *click* sul pulsante posto a fianco del numero per aprire la lista delle porte e scegliete un valore diverso da 1 se questa porta non è disponibile.

Quando avrete completato le impostazioni fate *click* su **Ok** per chiudere questa finestra.

## PREPARIAMO UN ESERCIZIO

Fate *click* sulla voce **Scansione** nel menù del programma.  
Riprendiamo per un'ultima volta il nostro esercizio, che è quasi completo.

Nella finestra Scansione, impostate i seguenti valori:

- a) *Area Modalità di scansione:* manuale
- b) *Area Tipologia di scansione:* lineare
- c) *Area Parametri di scansione:* Tempo di scansione: 50  
Latenza: 10  
Soglia: 0
- d) *Area Avanzamento all'interno dei Bersagli Multipli:* Manuale
- e) *Area Bip Acustico:* Attivo
- d) *Area Spostamento della Scelta sul Bersaglio:* Con animazione

Terminate le impostazioni fate *click* su **Ok**. L'esercizio è completo. Ora, nel menù del programma, fate *click* su **Vail** per attivare l'esercizio nella modalità utente.

## APPENDICE

### ***FUNZIONI AVANZATE***

## La memorizzazione delle tabelle

---

Per velocizzare la preparazione di serie di esercizi simili, aventi tutti la stessa matrice di scelte, è stata introdotta una facilitazione che consente di memorizzare una matrice ed il suo contenuto per riutilizzarla più volte in seguito.

le funzioni per memorizzare e riutilizzare una tabella

<u>F</u> ile
<b>S</b> alva tabella <b>C</b> arica tabella
<b>P</b> repara dischetto di trasporto <b>S</b> alva esercizio su dischetto <b>L</b> eggi esercizi da dischetto
<b>E</b> limina quaderno...
<b>E</b> sci

Sfogliando o utilizzando l'indice dei quaderni posizionatevi sull'esercizio contenente la matrice da registrare. Nel menù **F**ile scegliete la funzione **S**alva tabella; assegnate un nome alla tabella e confermate facendo *click* su **O**k .

Per riutilizzare una tabella precedentemente memorizzata, scegliete il quaderno e aprite una nuova pagina; nel menù **F**ile scegliete la funzione **C**arica tabella, quindi, nell'elenco che compare, fate *doppio click* sul nome della tabella che intendete recuperare.

## Il trasporto di esercizi ad un altro computer

---

Parole Scandite offre all'insegnante la possibilità di preparare gli esercizi su un computer diverso da quello usato per l'utente e di trasportarvi su dischetto.

Alla voce di menù **F**ile sono elencate, fra le altre, tre funzioni specifiche:

<u>F</u> ile
<b>S</b> alva tabella <b>C</b> arica tabella
<b>P</b> repara dischetto di trasporto <b>S</b> alva esercizio su dischetto <b>L</b> eggi esercizi da dischetto
<b>E</b> limina quaderno...
<b>E</b> sci

le funzioni per trasferire esercizi su un altro computer

Vediamo come procedere per copiare su dischetto un insieme scelto di esercizi:

### 1) preparare il dischetto

occorre un dischetto già formattato; scegliete nel menù **F**ile la funzione **P**repara dischetto di trasporto; alla richiesta del programma inserite il dischetto nel lettore e

fate *click* sul pulsante di **Ok**; dopo qualche istante il dischetto è pronto per contenere gli esercizi.

## 2) copiare un esercizio per volta

sfogliando o utilizzando l'indice dei quaderni posizionatevi sull'esercizio che intendete trasportare, quindi scegliete nel menù **File** la funzione **Salva esercizio su dischetto**: l'esercizio viene duplicato sul dischetto; se intendete copiare più di un esercizio, posizionatevi su un'altra pagina e scegliete di nuovo la funzione **Salva esercizio su dischetto**. Ripetete l'operazione per ognuno degli esercizi che intendete trasportare.

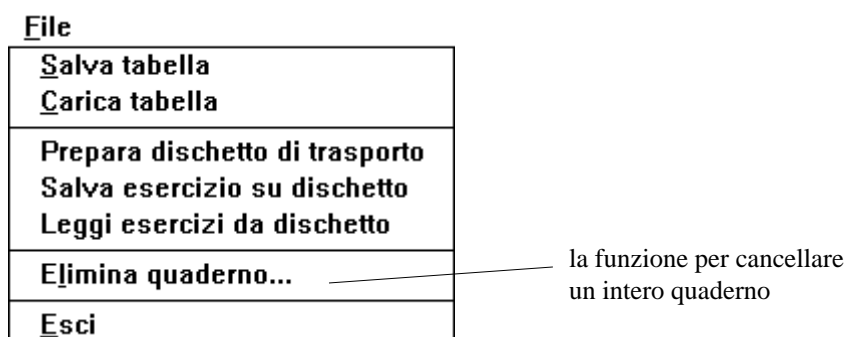
Una volta trasferiti su dischetto gli esercizi, potete copiarli sul computer di destinazione:

avviate Parole Scandite e scegliete il quaderno al quale aggiungere gli esercizi contenuti nel dischetto; quindi scegliete nel menù **File** la funzione **Leggi esercizi da dischetto**; alla richiesta del programma inserite nel lettore il dischetto di trasporto e fate *click* sul pulsante di **Ok**. Gli esercizi vengono comunque ricopiati in coda al quaderno che avete aperto, anche se non siete posizionati sull'ultima pagina. L'indice del quaderno viene aggiornato auto-maticamente.

## La cancellazione di un quaderno

---

Potete cancellare completamente un quaderno di esercizi scegliendo la funzione **Elimina quaderno ...** nel menù **File** :



Nella finestra che si presenta scegliete il quaderno da eliminare e fate *click* sul pulsante di **Ok** per confermare.

