

# Multimedia Plocka

## **Manuale Utente**

Multimedia Plocka

© 1994 SIH Läromedel Göteborg, Sweden

Programma realizzato da Patrick Poon, Peter Head: P<sup>2</sup> Risorse Tecnologiche, UK

Manuale Utente realizzato da Patrick Poon, Peter Head: P<sup>2</sup> Risorse Tecnologiche, UK

Distributore italiano:

Auxilia S.a.s.

Via Vaccari, 72 – 41100 Modena

Tel: 059/216311

Fax: 059/220543

Email: [info@auxilia.it](mailto:info@auxilia.it)

## Sommario

<b>Introduzione</b>	
Multimedia Plocka – Prefazione .....	7
Installazione e attivazione .....	9
<b>Esercitazioni di prova</b>	
<i>Esempio 1: Sizes (Dimensioni)</i> .....	15
<i>Esempio 2: Colour and Pattern (Colore e forma)</i> .....	17
<i>Esempio 3: Move It! (Sposta l'oggetto!)</i> .....	18
<b>Modifica degli esercizi</b>	
Come modificare i colori e le forme .....	23
<b>Creazione di nuovi esercizi</b>	
Alcuni concetti fondamentali .....	29
<b>Sezione per la consultazione</b>	
<i>Elenco alfabetico e spiegazione dei comandi</i> .....	39



# Introduzione



## Multimedia Plocka - Prefazione

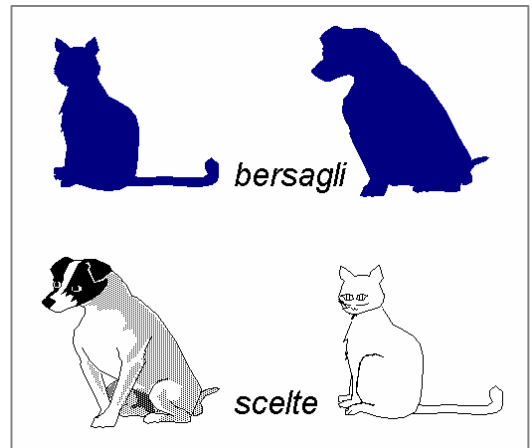
## Come utilizzare Plocka

Multimedia Plocka consente ad utenti in età prescolare o che frequentano le elementari, di utilizzare uno o due sensori esterni per associare, classificare, raggruppare e riordinare gli oggetti che appaiono sullo schermo. Tali oggetti possono essere:

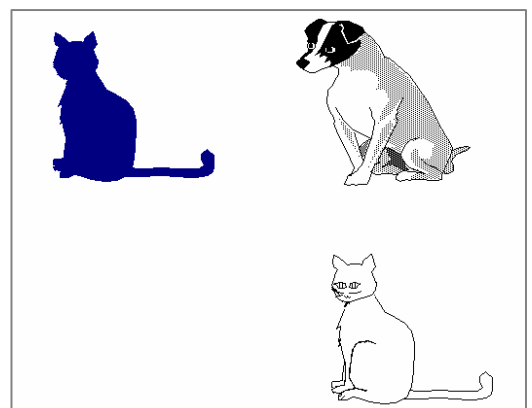
- figure di vario genere – nel programma è inclusa una libreria di figure appositamente realizzata per gli utenti;
- figure geometriche;
- simboli – nel programma è compresa una raccolta di simboli e pittogrammi appositamente realizzati;
- testo.

Un esercizio di Plocka contiene sempre oggetti che possono essere spostati (si tratta delle cosiddette *scelte*), e oggetti ai quali andranno associate le scelte (si tratta dei *bersagli*). Possono esserci, inoltre, oggetti che, se selezionati, attivano un determinato comando come, ad esempio, la funzione Undo (Annulla), ma tali *bottoni* costituiscono delle opzioni. L'utente, dunque, prima effettuerà la scansione e la selezione di una scelta e, poi, di un bersaglio; la scelta si sposterà, quindi, su quel determinato bersaglio.

## Esempio



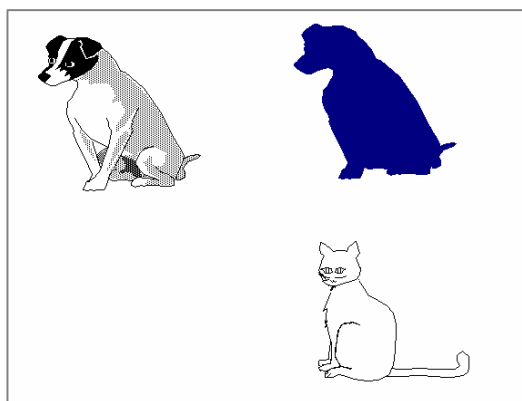
In questo esempio, il compito dell'utente è quello di associare correttamente le figure in fondo allo schermo alle sagome in alto. Se l'utente seleziona la figura del cane, ad esempio, e poi la sagoma del cane, la figura del cane si sposterà sulla sagoma corrispondente:



## Multimedia Plocka - Introduzione

Se l'opzione di associazione è *disattivata*, l'utente potrebbe abbinare la figura del cane alla sagoma del gatto:

sostituire la figura del gatto, nell'esercizio precedente, con quella di un altro animale.



Plocka, in genere, non distingue le risposte sbagliate da quelle corrette. Tuttavia, se l'opzione di associazione è *attivata*, l'utente potrà abbinare la figura selezionata soltanto alla sagoma corrispondente.

### Gli esercizi di Plocka

Gli esercizi di Plocka sono contenuti in appositi *file* chiamati "libri", nei quali, in ogni pagina, compare un esercizio. Plocka dispone di una serie di libri esemplificativi, cioè già pronti per l'uso. In questo modo, *non* avrete bisogno di realizzare o modificare altre esercitazioni.

Il programma Vi consente, comunque, di creare anche altri esercizi o di cambiare quelli esistenti, secondo le esigenze e gli interessi di ogni singolo utente. Potreste, ad esempio, voler modificare la posizione degli oggetti sullo schermo, o i loro colori, oppure

## Installazione e attivazione

### Come installare Plocka

Per installare il programma Plocka sul Vostro disco fisso da Windows, inserite il CD Multimedia Plocka nel lettore CD del Vostro computer (ad esempio, nell'unità d:), selezionate il comando **Esegui** dal menù File, e poi digitate:

**D:\PROGRAM.ENG\SETUP.EXE**  
(sostituire alla lettera **D** la lettera corrispondente all'unità CD)

Assieme al programma Plocka Multimedia, avete ricevuto due dischetti per la installazione sul Vostro computer degli esercizi in italiano. Per procedere alla installazione seguite queste indicazioni:

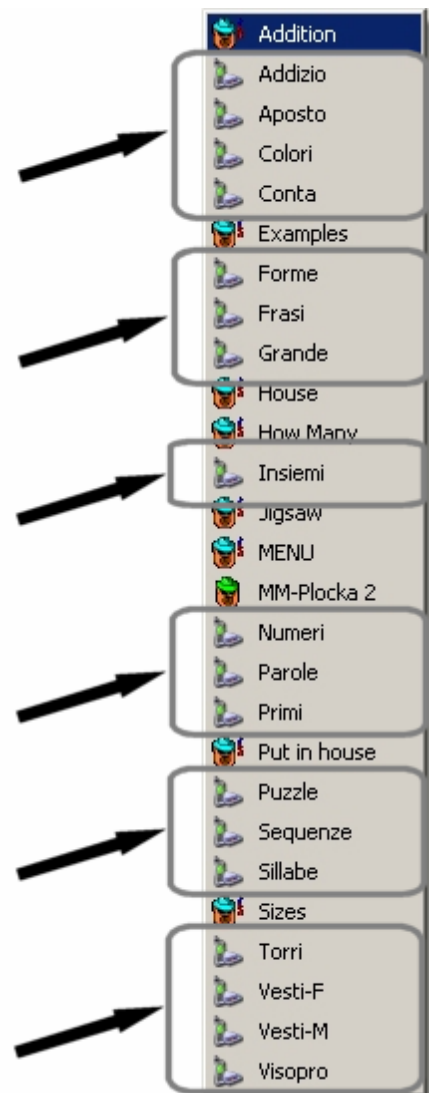
- 1) Inserite il dischetto 1 nel lettore del computer;
- 2) Aprite il menù **Avvio (Start)** e selezionate la voce **Esegui (Run)**
- 3) Nella finestra che compare digitate **A:\SETUP.EXE** e premete **Invio**
- 4) Seguite le indicazioni proposte a video.

### Attivazione di Plocka

Una volta completata l'installazione, verrà aggiunto un nuovo programma chiamato *Multimedia-Plocka* al gruppo

Programmi (bottone **Start** → **Programmi** → **MM-Plocka**).

Agli esempi in lingua inglese verranno aggiunti quelli in italiano, come mostrato in figura:



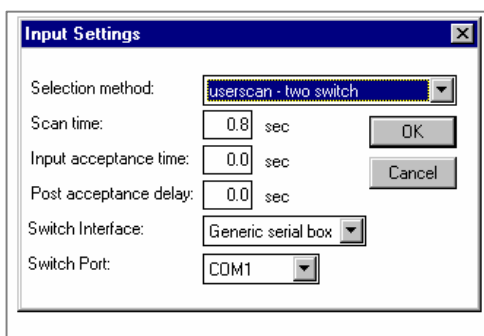
## Multimedia Plocka - Introduzione

Una volta che Plocka è stato installato, dovrete attivarlo. Seguite, quindi, i seguenti passi:

- fate doppio *click* sull'icona di *Plocka Program*; se fate doppio *click* su una delle altre icone, apparirà un messaggio visivo che Vi avvertirà dell'errore;
- apparirà ora un messaggio di benvenuto che Vi darà la possibilità di modificare l'*input* oppure le impostazioni del sintetizzatore vocale (questi ultimi elementi possono essere modificati facilmente anche in seguito, se necessario);
- Fate *click* su Yes (Sì).

### Input Settings (Impostazioni di accesso)

Apparirà la finestra di dialogo Input Settings (Impostazioni di accesso) che Vi dà la possibilità di modificare varie impostazioni come, ad esempio, il metodo di selezione e i tempi di scansione.

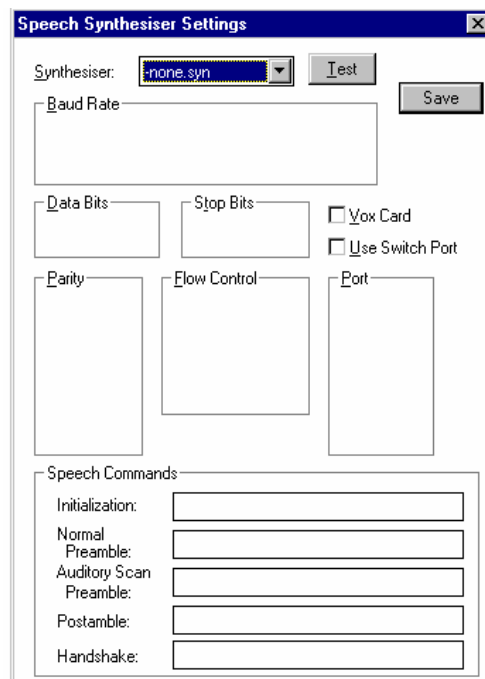


Per ulteriori dettagli, vedete la sezione "Input Settings" (Impostazioni di accesso), nel presente manuale.

### Speech Synthesiser Settings (Impostazioni del sintetizzatore vocale)

La finestra di dialogo Speech Synthesiser Settings (Impostazioni del sintetizzatore vocale) Vi darà la possibilità di modificare sia le impostazioni sia il tipo di sintetizzatore.

- Se disponete di un sintetizzatore vocale collegato al Vostro computer, fate *click* su Yes (Sì); in caso contrario, fate *click* su No e passate alla sezione seguente intitolata "Come iniziare ad utilizzare Plocka".
- Facendo *click* su Yes (Sì), apparirà una finestra di dialogo che Vi mostrerà le varie opzioni d'impostazione del sintetizzatore vocale:



- Vedete la sezione “Synthesiser Settings” (Impostazioni del sintetizzatore), nel presente manuale;
- selezionate il modello di sintetizzatore di cui disponete; appariranno così le impostazioni predefinite;
- effettuate le modifiche necessarie;
- fate *click* su Save (Salva).

### Come iniziare ad utilizzare Plocka

Ora comparirà un messaggio che Vi suggerirà di iniziare ad usare uno dei libri esemplificativi inclusi in Plocka.

- Fate *click* su OK.
- Apparirà la finestra di Program Manager.
- Se intendete lavorare iniziando dai capitoli introduttivi di questo manuale, fate doppio *click* sull'icona *Examples* (Esempi) del programma Multimedia-Plocka.

### Avvertenza

**Gli esempi forniti a corredo con Plocka sono stati realizzati dagli autori in lingua inglese. Nella versione distribuita da Auxilia i libri originali sono forniti anche in lingua italiana e altri ne sono stati preparati per aumentare il numero di esempi di attività. Nei prossimi capitoli che vi guidano alla conoscenza di Plocka gli esempi riportati si riferiscono alla versione inglese. Seguire queste istruzioni vi aiuterà comunque a familiarizzare con Plocka e vi risulterà tanto più facile comprendere il funzionamento dei libri tradotti in italiano o preparati in aggiunta da Auxilia.**

## Multimedia Plocka - Introduzione

# Esercitazioni di prova



## Esempio 1: Sizes (Dimensioni)

*Il libro delle esercitazioni contiene diverse pagine di esercizi che mostrano l'efficacia di Multimedia-Plocka.*

### Come iniziare ad usare il libro delle esercitazioni

- Innanzitutto, inserite il gruppo del programma Multimedia-Plocka nella finestra di Program Manager.
- Fate doppio *clic* sull'icona *Examples* (Esempi), nel programma Multimedia-Plocka.

### Come selezionare un esercizio

Il programma dovrebbe funzionare nella modalità pre-impostata, adatta ad un piccolo utente, senza che compaia nessuna barra dei menù sullo schermo. Se, invece, tale barra è visibile, selezionate il comando **Run** (Esegui), dal menù Special (Speciale).

Apparirà l'indice del libro *Examples* (Esempi). Potrete così provare i vari esercizi per l'utente. Il metodo di selezione da Voi impostato per Plocka è ora funzionante (vedete la sezione sull'installazione e l'attivazione di Plocka, all'inizio del presente manuale).

Se non utilizzate sensori esterni, potete utilizzare la barra spaziatrice ed il tasto [Invio] sulla tastiera standard:

- la barra spaziatrice per effettuare la scansione;
- il tasto [Invio] per effettuare la selezione.

In alternativa, potete anche utilizzare il *mouse* oppure uno schermo sensibile al tatto, per selezionare gli oggetti.

Selezionate l'esempio chiamato Sizes (Dimensioni). Aspettate qualche istante e l'esercizio verrà visualizzato.

### Come provare l'esercizio

Lo scopo fondamentale di questo esercizio è quello di far sì che l'utente riesca ad associare in modo corretto la figura del cane che compare sullo schermo in basso alla sagoma della stessa dimensione.

Questo esercizio contiene oggetti che si possono spostare (che noi chiameremo *scelte*), oggetti ai quali tali scelte verranno associate (*bersagli*), ed oggetti che rappresentano dei *bottoni* in grado di trasmettere determinati comandi a Plocka.

In questo esempio, ci sono tre oggetti da selezionare:

## Multimedia Plocka - Esercitazioni



una volta che questo oggetto è stato selezionato, potrete scegliere anche una delle sagome (bersagli) in alto sullo schermo;



questo è il bottone Undo (Annulla): se selezionato, l'ultimo oggetto scelto viene riportato alla sua posizione iniziale, cioè sullo schermo in basso;



questo è il bottone Turn Page (Volta pagina): se selezionato, si passerà all'esercizio della pagina successiva.

- Selezionate la figura del cane; essa verrà racchiusa da un rettangolo tratteggiato che indica che la selezione è stata effettuata.
- Selezionate una delle sagome che costituiscono i bersagli. Osservate che l'opzione di associazione, in questo esercizio, è *attivata*. Di conseguenza, la figura del cane potrà essere abbinata soltanto al bersaglio corretto.

Una volta che avete associato il cane al bersaglio corrispondente, sullo schermo in basso apparirà un cane più grande, pronto per essere selezionato.

- Selezionate il bottone Undo (Annulla) per annullare l'ultima

operazione. Notate che il comando può essere ripetuto più volte.

- Una volta che tutti e tre i cani sono stati associati alle sagome corrispondenti, selezionate il bottone Turn Page (Volta pagina), per passare alla pagina successiva.

## Esempio 2: Colour and Pattern (Colore e forma)

### Come provare l'esercizio

Questo esercizio consente all'utente di modificare la forma ed il colore dei tre animali che compaiono sullo schermo in alto.

Vi sono nove oggetti che possono essere selezionati:

#### colori



queste quattro possibilità di scelta permettono di modificare il colore del bersaglio selezionato;

#### forme



queste quattro possibilità di scelta consentono di modificare la forma del bersaglio selezionato;



questo è il bottone Turn Page (Volta pagina): quando viene selezionato, si passa all'esercizio della pagina successiva. Poiché la pagina corrente in cui Vi trovate è l'ultima del libro *Examples* (Esempi), la pagina successiva è la prima pagina, cioè l'indice.

- Selezionate uno dei quattro colori; esso verrà così racchiuso da un

rettangolo tratteggiato, per indicare che è stato selezionato.

- Selezionate uno dei bersagli rappresentato dagli animali.

Il colore del bersaglio selezionato verrà così sostituito dal colore che avete appena scelto.

- Provate ad effettuare lo stesso esercizio con gli altri colori e le altre forme.

**Nota:** il colore e la forma che possono essere selezionati si comportano in modo diverso rispetto alle “scelte” dell'esercitazione illustrata nel paragrafo precedente, in quanto essi *non si spostano* sul bersaglio selezionato.

- Una volta terminato questo esercizio (che si trova nell'ultima pagina del libro *Examples*), selezionate il bottone **Turn Page** (Volta pagina) per passare alla prima pagina del libro, cioè l'indice.
- Ora scegliete l'esercitazione chiamata “Move It!” (Sposta l'oggetto!), descritta nella sezione seguente.

### Esempio 3: Move It! (Sposta l'oggetto!)

#### Come provare l'esercizio

Si tratta di un esercizio molto semplice: premendo un sensore esterno oppure il tasto [Invio] sulla tastiera standard, l'oggetto selezionato si sposterà sullo schermo.

Ci sono due oggetti che possono essere selezionati:



questa figura, quando selezionata, si sposterà sulla destra dello schermo, accompagnata dagli appositi messaggi sonori. Essa, quindi, scomparirà e apparirà, invece, un nuovo oggetto pronto per essere selezionato;



questo è il bottone Turn Page (Volta pagina). Quando verrà selezionato, si passerà all'esercizio della pagina successiva.

- Fate varie prove con questo esercizio.

**Nota:** il bersaglio, in questa esercitazione, non è visibile e non se ne può effettuare la scansione, poiché c'è soltanto questo bersaglio. Una volta che l'utente ha effettuato la scelta di un oggetto, Plocka seleziona automaticamente il bersaglio.

- Sebbene non ci sia il bottone Undo (Annulla), premendo [CTRL+Z] sulla tastiera standard, il comando di annullamento dell'ultima operazione effettuata verrà ugualmente attivato.

#### Comandi da tastiera attivi durante l'esecuzione degli esercizi:

[ESC]	ferma il libro in una determinata pagina;
[CTRL+Z]	annulla l'ultima operazione;
[SHIFT+ESC]	modifica le impostazioni;
[CTRL+Pag ↑]	riporta alla pagina precedente;
[CTRL+ SHIFT+Pag ↑]	riporta alla prima pagina;
[CTRL+Pag ↓]	porta alla pagina successiva;

[CTRL+SHIFT+ Pag↓] porta  
all'ultima  
pagina;

Facendo *clic* su di un oggetto:  
esso verrà selezionato. Osservate  
che, se selezionate un oggetto che si  
è spostato su di un bersaglio, esso  
verrà riportato alla sua posizione  
iniziale.

[CTRL] + trascinamento di un oggetto:  
l'oggetto si sposterà (trascinatelo  
tenendo premuto [CTRL]).

Per un elenco più dettagliato dei  
comandi da tastiera attivi durante  
l'esecuzione e durante la modifica  
degli esercizi, vedete gli appositi  
paragrafi nella “Sezione per la  
consultazione” del presente manuale,  
alla voce “Commands” (Comandi).

## **Altri esercizi**

- Provate le altre esercitazioni  
contenute in questo libro *Examples*  
(Esempi).
- Per terminare l'applicazione e  
chiudere Plocka, premete [ESC] e  
fate *clic* su Yes (Sì) nella finestra di  
dialogo che comparirà.



# Modifica degli esercizi



## Come modificare i colori e le forme

*Qui di seguito troverete alcuni suggerimenti utili per apportare semplici modifiche alle pagine del libro Examples (Esempi).*

### Come iniziare ad utilizzare il libro *Examples* (Esempi)

- Prima di tutto, inserite il gruppo del programma Multimedia-Plocka nella finestra di Program Manager.
- Fate doppio *clic* sull'icona *Examples* (Esempi), del programma Multimedia-Plocka.

### Come effettuare le modifiche

Apparirà la pagina iniziale, cioè l'indice, del libro *Examples* (Esempi). Il programma dovrebbe funzionare nella modalità pre-impostata, adatta ad un piccolo utente, senza che sullo schermo compaia la barra dei menù.

- Premete [SHIFT+ESC] per effettuare modifiche nel libro (mentre premete [ESC], tenete premuto anche il tasto [SHIFT]).
- Fate *clic* su Yes (Sì), affinché appaia la finestra di dialogo Make Changes (Effettua modifiche).

- Fate *clic* su Yes nella finestra di dialogo che appare, per fermare il libro in quella determinata pagina.

Aspettate qualche istante ed il libro si fermerà. Comparirà, inoltre, la barra dei menù. Osservate che, sullo schermo, non appare la pagina intera. Per visualizzare gli oggetti che si trovano più in basso a destra, dovrete utilizzare la barra di scorrimento.

### Come modificare i colori e le forme

Selezionate il comando **Go to Page** (Vai alla pagina), nel menù Page (Pagina).

- Scorrete l'elenco completo delle pagine, finché non trovate Colour (Colore) e Pattern (Forma). Selezionate queste voci.
- Fate *clic* su OK.

### Come modificare i colori

- Fate *clic* su uno qualsiasi dei *colori* indicati. Appariranno dei piccoli quadrati neri (si tratta dei cosiddetti "indicatori di selezione"), intorno all'oggetto. Essi indicano che l'oggetto è stato selezionato.

## Multimedia Plocka – Modifica degli esercizi

- Selezionate il comando **Colour** (Colore), nel menù Object (Oggetto). Apparirà così la finestra di dialogo Object Colour (Colore dell'oggetto). Notate che potete spostare la finestra di dialogo (per vedere le scelte di colore effettuate), facendo semplicemente *clic* sulla barra con il titolo e trascinando la finestra.
- Selezionate un colore diverso per l'oggetto scelto e fate *clic* su OK.
- Provate lo stesso esercizio con altri colori.
- Selezionate il comando **Run** (Esegui), dal menù Special (Speciale) per utilizzare i nuovi colori da Voi scelti.

### Come modificare le forme

- Premete [ESC], per fermare il libro alla pagina che desiderate modificare.
- Fate *clic* su Yes (Sì), nella finestra di dialogo che appare.
- Fate *clic* su una qualsiasi delle *forme* che appaiono.
- Selezionate il comando **Pattern** (Forma), dal menù Object (Oggetto). Apparirà la finestra di dialogo Object Pattern (Forma dell'oggetto).
- Selezionate una nuova forma per l'oggetto da Voi scelto e fate *clic* su OK.
- Fate altre prove con diverse forme per gli oggetti selezionati.

- Selezionate **Run** (Esegui) dal menù Special (Speciale), per attivare di nuovo il funzionamento del libro e per utilizzare le nuove forme da Voi scelte.

### Come spostare i bersagli

- Premete [ESC] per fermare il libro alla pagina desiderata e fate *clic* su Yes (Sì) nella finestra di dialogo che appare.
- Fate *clic* sulla figura del pappagallo e trascinatela in fondo allo schermo. Mentre effettuate questo spostamento, il puntatore del *mouse* assumerà la forma di due doppie frecce incrociate.
- Spostate la figura del gatto sulla sinistra della pagina.
- Spostate il pappagallo fra il gatto ed il cavallo.
- Per utilizzare di nuovo il libro con le modifiche effettuate, selezionate **Run** (Esegui), dal menù Special (Speciale).

### Come dimensionare le figure

- Premete [ESC] per fermare il libro alla pagina desiderata e fate *clic* su Yes (Sì), nella finestra di dialogo che appare.
- Fate *clic* sulla figura del pappagallo.
- Spostate il puntatore del *mouse* sugli indicatori di selezione (costituiti da piccoli quadrati neri), in fondo a destra. Il puntatore del

*mouse* assumerà così la forma di due frecce.

- Fate *clic* sul pulsante del *mouse* e trascinate gli indicatori di selezione per dimensionare il pappagallo secondo le Vostre esigenze.
- Allo stesso modo, dimensionate gli altri due bersagli.

- Per utilizzare il nuovo bersaglio da Voi selezionato, attivate **Run** (Esegui), dal menù Special (Speciale).

## Come modificare un disegno

- Premete [ESC] per fermare il libro alla pagina desiderata e fate *clic* su Yes (Sì) nella finestra di dialogo che appare.
- Fate *clic* sulla figura del pappagallo.
- Selezionate il comando **Get ClipArt** (Prendi una figura ClipArt), dal menù Object (Oggetto). Aspettate qualche istante e apparirà l'Indice del libro Plocka ClipArt.
- Fate doppio *clic* sulla voce Animals (Animali), nell'indice. Apparirà così la pagina ClipArt degli animali.
- Fate doppio *clic* sulla figura del cane per selezionarla.
- Fate *clic* su Yes (Sì), nella finestra di dialogo che appare: il cane sostituirà così il pappagallo.
- Impostate un unico colore di riempimento per il cane (ad esempio, il marrone), utilizzando il comando **Colour** (Colore) nel menù Object (Oggetto).

**Multimedia Plocka – Modifica degli esercizi**

# Creazione di nuovi esercizi

**Multimedia Plocka – Modifica degli esercizi**

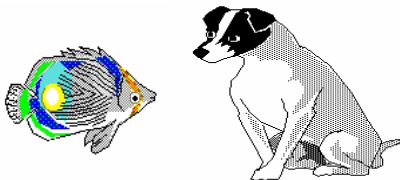
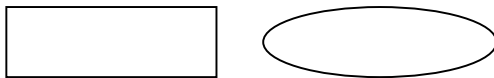
## Alcuni concetti fondamentali

### Come realizzare un nuovo libro

- Inserite il programma Multimedia-Plocka nella finestra di Program Manager.
- Fate doppio *clic* sull'icona *Plocka Program*, nel gruppo del programma Multimedia-Plocka.
- Selezionate il comando **Full Menu** (Menù completo), nel menù Edit (Modifica). Da questo momento, utilizzeremo, infatti, dei comandi come, ad esempio, **Kind/Label** (Tipo/Etichetta), che sono disponibili soltanto se l'opzione Full Menu è attivata.

### Come realizzare una libreria di figure

Ora creeremo la seguente impaginazione:



In essa, il pesce ed il cane costituiranno delle “scelte” che dovranno essere associate al bersaglio corrispondente, vale a dire il prato rettangolare, oppure il laghetto ovale.

- Selezionate il comando **Get ClipArt** (Prendi una figura ClipArt), dal menù Object (Oggetto). Verrà così visualizzata una libreria di figure Plocka.
- Se non compare la pagina dell'indice, fate *clic* sul bottone Index (Indice), che si trova vicino alla pagina, in alto.
- Fate doppio *clic* su Geometric Objects (Figure geometriche), nella lista di scorrimento delle pagine; apparirà, così, una pagina di figure geometriche.

### Come inserire le figure del prato e del laghetto

- Fate doppio *clic* sul rettangolo: ne apparirà una copia in alto a sinistra, nel Vostro libro Plocka.
- Fate doppio *clic* sull'ovale: ne apparirà una copia sul Vostro libro.

### Come inserire le figure del cane e del pesce

- Fate *click* sul bottone Index (Indice) per tornare all'indice.
- Fate doppio *click* su *Animals, 1* (Animali, 1), nell'elenco delle varie pagine disponibili: apparirà una serie di animali.
- Fate doppio *click* su una delle figure dei pesci, per inserirla nel Vostro libro.
- Fate *click* sul bottone Next Page (Pagina seguente) per passare alla pagina successiva. Ripetete questa operazione altre due volte, finché non apparirà la pagina *Animals, 4* (Animali, 4).
- Fate doppio *click* su una delle figure dei cani che appaiono.

### Come posizionare gli oggetti

- Fate *click* su di un punto qualsiasi del Vostro nuovo libro Plocka, tranne che sulla pagina della libreria di figure. In questo modo, la libreria di figure si chiuderà automaticamente.
- Fate *click* sul cane e, tenendo premuto il pulsante del *mouse*, trascinatelo sulla pagina in basso a destra.
- Allo stesso modo, posizionate il pesce, l'ovale ed il rettangolo.

### Come dimensionare la figura del prato

- Fate *click* sul rettangolo. Su di esso appariranno dei piccoli quadrati neri

(si tratta degli *indicatori di selezione*) che segnalano che avete *selezionato quell'oggetto*.

- Per ingrandire il rettangolo, trascinate gli indicatori di selezione (il puntatore del *mouse* assumerà la forma di due piccole frecce).

### Come trasformare la figura del prato in un bersaglio

- Mentre il rettangolo è ancora selezionato, attivate il comando **Kind/Label** (Tipo/Etichetta), nel menù Object (Oggetto). Apparirà così la finestra di dialogo Kind/Label.
- Come Kind (cioè Tipo), selezionate **Target** (Bersaglio). Osservate che il comando predefinito è *Visible Target* (Bersaglio visibile).
- Selezionate OK.

### Come sistemare la figura del laghetto

- Fate *click* sull'ovale.
- Ingrandite l'ovale, seguendo gli stessi passi descritti per l'ingrandimento del rettangolo.
- Impostate Kind (Tipo), su **Target** (Bersaglio).
- Mentre l'ovale è ancora selezionato, attivate il comando **Colour** (Colore), nel menù Object (Oggetto). Apparirà la finestra di dialogo Colour.
- Selezionate il colore azzurro. Osservate che l'impostazione predefinita è *Fill colour* (Colore di riempimento), anziché *Line colour*

(Colore del bordo) che resterà, quindi, nero.

- Selezionate OK.

## Come salvare l'esercizio da Voi realizzato

Salveremo il libro da Voi realizzato nella cartella \plockaw\samples, affinché, anche in seguito, possiamo utilizzare i *file* con messaggi sonori in quella cartella.

- Selezionate il comando **Save As** (Salva con nome), nel menù File. Apparirà la finestra di dialogo Save Book As (Salva il libro con nome).
- Fate doppio *clic* su *samples* (modell-campione), nell'elenco delle cartelle.
- Fate *clic* sulla casella Filename (Nome *file*) e digitate il nome che volete attribuire al Vostro libro.
- Selezionate Save (Salva). Mentre il Vostro libro viene salvato sotto il nuovo nome che gli avete attribuito, lo schermo diventerà temporaneamente grigio.

## Come utilizzare il nuovo esercizio

Per simulare le funzioni dei sensori esterni, utilizzeremo la barra spaziatrice ed il tasto [Invio] sulla tastiera standard, la prima per effettuare le scansioni, il secondo per selezionare.

Quando lavorate con un bambino, potreste rendere più interessante l'esercizio inventando una favola in cui

compaiano il pesce, il cane, il prato ed il laghetto.

- Selezionate il comando **Run** (Esegui), dal menù Special (Speciale).
- Premete la barra spaziatrice per effettuare la scansione delle scelte. Osservate che l'indicatore della scansione ed il puntatore del *mouse* si muovono insieme per indicare la scelta corrente.
- Effettuate la scansione del pesce e premete [Invio] per selezionarlo. Il pesce si muoverà un po' e poi, intorno ad esso, comparirà un rettangolo nero tratteggiato, per indicare che la figura è stata effettivamente selezionata.
- Ora verrà evidenziato il bersaglio costituito dal prato. Premete la barra spaziatrice per effettuare la scansione di entrambi i bersagli (prato e laghetto).
- Effettuate la scansione del laghetto e premete [Invio] per selezionarlo. Dopo che l'ovale si sarà mosso un po' per indicare l'avvenuta selezione, il pesce si sposterà al centro di esso.
- Ora verrà, invece, evidenziato il cane. Premete [Invio] per selezionarlo.
- Quando anche il prato verrà evidenziato, premete [Invio] per effettuare la selezione.
- L'esercizio è ora completato.
- Premete [ESC] per fermare lo scorrimento del libro e selezionate Yes (Sì) nella finestra di dialogo che appare. Gli oggetti sulla pagina

## Multimedia Plocka – Modifica degli esercizi

verranno così riportati alle loro posizioni originarie.

### Come modificare l'ordine degli "strati" di una pagina

Ogni oggetto che compare in una pagina si trova su di uno *strato* specifico:

- trascinate il cane sullo schermo, passando attraverso la figura del pesce: osservate che, quando essi si sovrappongono, il cane appare *davanti* (cioè sopra) al pesce.
- Una volta che avete selezionato il cane (intorno ad esso dovrebbero comparire gli indicatori di selezione), attivate il comando **Send Farther** (Sposta indietro di uno strato), nel menù Arrange (Ordina).
- Trascinate di nuovo il cane sullo schermo passando attraverso il pesce: osservate che, ora, il cane appare *dietro* al pesce.

### Come realizzare una serie di scelte

Una *serie* è costituita da un tipo particolare di scelte, nella quale le varie scelte sono raggruppate come un mazzo di carte. Di conseguenza, è visibile soltanto la scelta che compare davanti alle altre. Soltanto dopo che questa è stata spostata sul bersaglio corrispondente, sarà visibile quella successiva, e così via. Ora realizzeremo una serie con il cane e il pesce.

- Una volta che il cane è stato selezionato, tenete premuto il tasto [SHIFT] sulla tastiera standard e fate *clic* sul pesce. Quindi, rilasciate il tasto [SHIFT].
- Il cane ed il pesce sono ora racchiusi da rettangoli neri tratteggiati, per indicare che sono gli oggetti attualmente selezionati.

**Nota:** questo metodo d'impostazione degli oggetti selezionati viene chiamato "*Shift-clicking*", in quanto prevede l'uso combinato del tasto [SHIFT] e del *clic* del *mouse*. Molti comandi come, ad esempio, Kind/Label (Tipo/Etichetta) e Colour (Colore), hanno effetti su tutti gli oggetti attualmente selezionati.

- Selezionate il comando **Kind/Label** (Tipo/Etichetta), dal menù Object (Oggetto).
- Fate *clic* sulla freccia a destra della lista di scorrimento del menù Choice (Scelta), attualmente impostato su Standard, per visualizzare l'elenco completo.
- Fate *clic* su Stack (Serie) e poi su OK. Il pesce ed il cane sono ora ordinati per strati: il pesce apparirà davanti al cane.

**Nota:** non occorre che Voi spostiate il pesce sopra al cane, esattamente al centro di esso. Ciò verrà effettuato automaticamente da Plocka.

- Provate ora l'esercizio per vedere come funziona. Poiché disponete di

una sola scelta, cioè la serie, essa verrà selezionata automaticamente. Voi dovrete soltanto effettuare la scansione e la selezione di un bersaglio.

- Premete [ESC] per fermare lo scorrimento del libro e fate *clic* su Yes (Sì), nella finestra di dialogo che appare.

## Come creare delle scelte a ripetizione

Una *scelta a ripetizione* è un tipo particolare di scelta che fornisce una riserva inesauribile del medesimo oggetto o carattere: una volta che la scelta è stata associata al bersaglio corrispondente, al suo posto compare un suo duplicato. Ora Vi mostreremo come separare le due scelte e renderle “scelte a ripetizione”.

- Fate *clic* sul pesce e poi selezionate il comando Kind/Label (Tipo/Etichetta).
- Selezionate {unstack} (Separa dalla serie) dall’elenco delle opzioni di Choice (Scelta) e poi fate *clic* su OK. Gli oggetti facenti parte della serie ritorneranno così alla loro tipologia originale, cioè Standard Choice (Scelta standard).
- Poiché il pesce e il cane sono ora indicati come oggetti selezionati, attivate il comando Kind/Label (Tipo/Etichetta) ed impostate Kind (Tipo) su Well Choice (Scelta a ripetizione). Poi fate *clic* su OK.
- Fate *clic* su un punto qualsiasi dello schermo, ad eccezione degli oggetti

della serie, per annullare la selezione delle scelte. Quindi, riportate il cane e il pesce alle loro posizioni originarie.

- Provate ora l’esercizio per vedere come funziona la serie.

**Nota:** in qualsiasi momento, mentre il libro è in funzione, potete premere [CTRL+Z] per annullare l’ultima operazione. Per ulteriori informazioni sugli altri comandi che potete attivare, vedete la “Sezione per la consultazione”, alla voce “**Commands while running**” (Comandi attivi durante l’esecuzione degli esercizi).

- Premete [ESC] per fermare il funzionamento del libro e selezionate Yes (Sì) nella finestra di dialogo che appare.

## Effetti sonori

Ora aggiungeremo degli effetti sonori che verranno prodotti quando gli oggetti (nel nostro caso, il pesce o il cane) saranno selezionati. Nella cartella corrente esistono già dei *file* per i messaggi sonori (\plockaw\samples).

- Fate *clic* sul cane per selezionarlo.
- Attivate il comando **Speech/Sound** (Parola/Suono), nel menù Object (Oggetto).
- Quando appare la finestra di dialogo Object Speech/Sound (Parola/Suono dell’oggetto), selezionate Digitised Sound/MIDI (Suono digitale/MIDI).

## Multimedia Plocka – Modifica degli esercizi

- Posizionate la lista di scorrimento su **When object is selected** (Quando l'oggetto viene selezionato) e fate *clik* sulla freccia che compare a destra dell'elenco, per visualizzare la lista completa dei *file* sonori nella cartella corrente.
- Fate *clik* su *bobark.wav* e poi su OK.
- Allo stesso modo, impostate l'opzione **When object is selected** (Quando l'oggetto viene selezionato) per il pesce su *water.wav*.
- Salvate il libro con le modifiche effettuate.
- Provate l'esercizio per sentire i suoni che verranno emessi quando selezionate il cane o il pesce.
- Premete [ESC] per fermare il funzionamento del libro e fate *clik* su Yes (Sì), nella finestra di dialogo che appare.

### Come inserire un bottone Undo Last Move (Annulla l'ultima operazione)

Abbiamo già parlato dei comandi della tastiera standard dei quali un insegnante si può avvalere quando un piccolo utente sta utilizzando un libro. Tuttavia, si possono inserire dei comandi, in modo che *l'utente* stesso se ne possa servire. Vi mostreremo ora come aggiungere il comando Undo Last Move (Annulla l'ultima operazione).

- Attivate il comando **Get ClipArt** (Prendi una figura ClipArt) e, se non

è già visualizzata, andate alla pagina che contiene l'indice.

- Andate alla pagina Buttons (Bottoni) e fate doppio *clik* sulla figura della faccia che fa le boccacce, in fondo a destra.
- Fate *clik* sulla pagina del Vostro esercizio, per chiudere la libreria di figure. Quindi, spostate il disegno della faccia che fa le boccacce sulla pagina in fondo a destra.
- Impostate l'opzione Kind (Tipo) per la figura della faccia su Button (Bottone) e poi, dall'elenco di scorrimento dei vari comandi, selezionate Undo Last Move (Annulla l'ultima operazione).
- Salvate il libro con le modifiche effettuate.
- Provate l'esercizio per vedere il funzionamento del nuovo comando da Voi inserito.
- Premete [ESC] per fermare il funzionamento del libro e fate *clik* su Yes (Sì), nella finestra di dialogo che appare.

### Continuate a fare prove!

Il modo migliore per imparare più cose possibili sul funzionamento di Multimedia-Plocka consiste nel fare varie prove per sperimentarne le molteplici caratteristiche e funzioni. Plocka è stato progettato come uno strumento di lavoro estremamente versatile e, quindi, potete sentirVi davvero liberi di fare tutti gli esperimenti che desiderate, a seconda delle varie esigenze dei singoli utenti.

Pur utilizzando soltanto i comandi dei menù di cui si è parlato finora, potrete scoprire molte opzioni alle quali non si è ancora fatto riferimento nel presente manuale. Basti pensare, ad esempio, all'opzione Instant move to Target (Spostamento immediato sul bersaglio), nella finestra di dialogo Kind/Label (Tipo/Etichetta).

Per iniziare una nuova pagina nel Vostro libro Plocka, pronta per la creazione di un nuovo esercizio, selezionate il comando **New Page** (Nuova pagina), dal menù Page (Pagina). Per ulteriori dettagli su questo ed altri comandi di menù, vedete la “Sezione per la consultazione”, nelle pagine seguenti.

## Multimedia Plocka – Modifica degli esercizi

# Sezione per la consultazione



## Elenco alfabetico e spiegazione comandi

### About Plocka (Informazioni su Plocka)

Menù: **Special** (Speciale)  
Combinazione di tasti: nessuna  
Funzione: visualizza un messaggio con informazioni riguardanti il programma, incluso il numero della sua versione.

### Background Colour (Colore dello sfondo)

Menù: **Page** (Pagina)  
Combinazione di tasti: nessuna  
Funzione: visualizza una finestra di dialogo per impostare il colore dello sfondo della pagina corrente. Tale impostazione non riguarderà, invece, le altre pagine.

#### ***Tavolozza dei colori***

Il colore attualmente selezionato viene mostrato nel pannello grande centrale. Se desiderate sostituirlo con un altro, fate *clic* su uno dei quadratini che rappresentano i diversi colori disponibili.

#### ***Creazione di nuovi colori***

Potete creare nuove tonalità modificando semplicemente la quantità di rosso (Red), verde (Green) e blu (Blue) che vengono utilizzati per realizzare i vari colori. Cambiate, dunque, tale quantità, secondo le Vostre esigenze. Tenete presente che, ciascuno dei tre colori, può avere un valore compreso fra 0 e 255.

- Per effettuare le modifiche dei colori dello sfondo con la tastiera standard, premete il tasto [Tab] finché il cursore non raggiunge il colore desiderato (oppure, fate semplicemente *clic* sul colore stesso). Quindi, premete uno dei seguenti tasti:

[↑]:	diminuisce il valore di 1
[↓]:	aumenta il valore di 1
[Pag ↑]:	diminuisce il valore di 16
[Pag ↓]:	aumenta il valore di 16
Home:	imposta il valore su 0
End:	imposta il valore su 255

## Book Settings (Impostazioni del libro)

Menù:	<b>Special</b> (Speciale)
Combinazione di tasti:	nessuna
Funzione:	visualizza una finestra di dialogo con le opzioni disponibili per le diverse impostazioni dei libri di Plocka. Esse, una volta selezionate, verranno applicate all'intero libro.

### ***Digitised Sound/MIDI (Suono digitale/MIDI)***

Selezionate questa opzione per consentire l'emissione di suoni digitali e MIDI (per effettuare questa operazione, è necessario che disponiate di una scheda audio installata sul Vostro computer).

### ***Speech Synthesiser Box or Card (Sintetizzatore vocale o scheda audio)***

Selezionate questa opzione per consentire l'attivazione del sintetizzatore vocale (affinché ciò avvenga, occorre che disponiate di una scheda audio installata sul Vostro computer, oppure di un sintetizzatore vocale, ad esso collegato).

- Una volta che questa opzione è stata selezionata, potete specificare il tipo di sintetizzatore vocale di cui disponete, utilizzando il comando **Synthesiser Settings** (Impostazioni del sintetizzatore), nel menù Special (Speciale).

### **Monologue Software Synthesiser (Sintetizzatore vocale Monologue)**

Selezionate questa opzione, se desiderate utilizzare il sintetizzatore vocale Monologue. Per attivare questa funzione, è necessario acquistare ed installare il programma Monologue, sul Vostro computer.

- Una volta che questa opzione è stata attivata, apparirà una finestra di dialogo che Vi chiederà dove sono stati memorizzati i *file* del programma Monologue. La cartella predefinita è c:\monologw. Se necessario, modificate il nome della cartella e, quindi, selezionate OK.

### **Play Video Clips (Filmati video)**

Selezionate questa opzione, se desiderate vedere i filmati video negli esercizi che li contengono. Ad esempio, potreste avere l'esigenza di nascondere gli eventuali video di un esercizio, affinché l'utente possa concentrarsi soltanto sulla selezione di scelte e bersagli.

**Nota:** per visualizzare i video, è necessario acquistare ed installare sul Vostro computer il programma Microsoft *Runtime Video for Windows*.

### **Display Scan Frame (Mostra la cornice di scansione)**

La cornice di scansione è costituita dal rettangolo che indica che è stata effettuata la scansione dell'oggetto corrente. Quando l'utente inizia ad usare un libro, selezionate tale opzione per visualizzare questa cornice.

- Attivate questa opzione per gli utenti che, per effettuare le scansioni, utilizzano i sensori esterni, oppure la barra spaziatrice sulla tastiera standard.

- Disattivate questo comando per gli utenti che utilizzano il *mouse*, oppure uno schermo sensibile al tatto.

**Nota:** questa impostazione interessa soltanto la schermata *iniziale* di un libro in funzione. Anche se l'opzione è disattivata, la cornice di scansione apparirà non appena si inizia ad effettuare la scansione degli oggetti.

### **Thick Scan Frame (Cornice di scansione più spessa)**

Selezionate questa opzione per ottenere una cornice di scansione più evidente (particolarmente utile nel caso di uno sfondo colorato).

### **Scanning Click (Clic di scansione)**

Selezionate questa opzione, se desiderate che venga emesso un segnale acustico di *clic* ogni volta che si effettua la scansione di un oggetto.

### **Exact Match to Label (Associazione esatta all'etichetta)**

Selezionate questa opzione per consentire soltanto un'associazione corretta degli oggetti. In questo modo, una scelta potrà essere abbinata soltanto al bersaglio con l'etichetta corrispondente. Per ulteriori dettagli, vedete la sezione "Kind/Label" (Tipo/Etichetta), più avanti nel presente manuale.

## Bring Closer (Porta più avanti di uno strato)

Menù: **Arrange** (Ordina), se è attivato il Full Menu (Menù completo)

Combinazione di tasti: [CTRL+↑]

Funzione: porta l'oggetto (o gli oggetti) attualmente selezionato in avanti di uno "strato" (a tal proposito, si veda il paragrafo *Come modificare l'ordine degli "strati" di una pagina*, nella sezione "Creazione di nuovi esercizi" del presente manuale).

## Bring to Front (Porta davanti)

Menù: **Arrange** (Ordina), se è attivato il Full Menu (Menù completo)

Combinazione di tasti: [CTRL+SHIFT+↑]

Funzione: porta l'oggetto (o gli oggetti) attualmente selezionato, davanti (cioè sopra) a tutti gli altri (a tal proposito, si veda il paragrafo *Come modificare l'ordine degli "strati" di una pagina*, nella sezione "Creazione di nuovi esercizi" del presente manuale).

## Clear (Cancella)

Menù: **Edit** (Modifica)  
Combinazione di tasti: [CANC]  
Funzione: cancella l'oggetto (o gli oggetti) attualmente selezionato.

- Se un oggetto viene cancellato per errore, selezionate il comando **Undo** (Annulla), dal menù Edit (Modifica), oppure premete [CTRL+Z], sulla tastiera standard.

## Colour (Colore)

Menù: **Object** (Oggetto)  
Combinazione di tasti: [CTRL+L], oppure [CTRL+doppio *clic*] sull'oggetto (mentre fate doppio *clic* sull'oggetto, tenete premuto il tasto [CTRL]).  
Funzione: visualizza una finestra di dialogo per impostare il colore dell'oggetto (o degli oggetti) attualmente selezionato.

### **Fill Colour (Colore di riempimento)**

Selezionate questa opzione per impostare il colore di *riempimento* dell'oggetto selezionato.

### **Line Colour (Colore del bordo)**

Selezionate questa opzione per impostare il colore del *bordo* dell'oggetto selezionato.

### **Tavolozza dei colori**

Il colore attualmente selezionato viene mostrato nel pannello grande centrale. Il colore di riempimento o del bordo verrà indicato soltanto se l'opzione Fill Colour (Colore di riempimento) o Line Colour (Colore del bordo) è stata attivata. Se desiderate sostituire un colore con un altro, fate *clic* su uno dei quadratini che rappresentano i diversi colori disponibili.

### **Creazione di nuovi colori**

Potete creare nuove tonalità modificando semplicemente la quantità di rosso (Red), verde (Green) e blu (Blue), che vengono utilizzati per realizzare i vari colori. Cambiate, dunque, tale quantità, secondo le Vostre esigenze. Tenete presente che, ciascuno dei tre colori, può avere un valore compreso fra 0 e 255.

## Multimedia Plocka – Consultazione

- Per effettuare le modifiche dei colori dello sfondo con la tastiera standard, premete il tasto [Tab] finché il cursore non raggiunge il colore desiderato (oppure, fate semplicemente *clic* sul colore stesso). Quindi, premete uno dei seguenti tasti:

[↑]:	diminuisce il valore di 1
[↓]:	aumenta il valore di 1
[Pag ↑]:	diminuisce il valore di 16
[Pag ↓]:	aumenta il valore di 16
Home:	imposta il valore su 0
End:	imposta il valore su 255

centrale che mostra soltanto il colore di riempimento *oppure* il colore del bordo).

### **See Through (Oggetto trasparente)**

Selezionate questa opzione, se volete rendere un oggetto trasparente. In questo modo, il suo colore verrà mantenuto ma, attraverso di esso, si potrà vedere qualsiasi oggetto che si trovi “sotto” l’oggetto trasparente.

- Quando un oggetto trasparente è sovrapposto ad un altro, il colore della zona di sovrapposizione varia secondo i colori dei due oggetti e dipende dalla scheda grafica installata sul Vostro computer. Ciò non sarà, pertanto, determinato da Plocka o Windows.
- Per rendere un oggetto *completamente* trasparente e del tutto incolore, utilizzate il comando **Pattern** (Forma) per impostare la sua forma su “None” (nessuna).

### **Sample (Modello-campione)**

Il piccolo rettangolo mostra *sia* il colore di riempimento, *sia* il colore del bordo attualmente selezionati (a differenza del pannello grande

## Commands while editing (Comandi attivi durante la modifica degli esercizi)

I seguenti comandi potranno essere attivati durante la modifica di una pagina di Plocka.

### **Editing (Modifica)**

**Full Menu** (Menù completo): [CTRL+SHIFT+F]

- Se desiderate attivare tutte le opzioni disponibili del menù, selezionate il comando Full Menu (Menù completo) dal menù Edit (Modifica).

**Multiple Selection** (Selezione multipla): [SHIFT+clic]

- Per selezionare più oggetti contemporaneamente, fate *clic* su uno di essi e poi, mentre fate *clic* sugli altri, tenete premuto il tasto [SHIFT].
- Molti dei comandi di modifica (come, ad esempio, Colour, Kind/Label, Flip), vengono applicati a tutti gli oggetti facenti parte di una scelta multipla. Di conseguenza, la selezione multipla è un valido strumento per la modifica di più oggetti contemporaneamente.

**Esempio:** per attribuire a diversi oggetti lo stesso colore, prima di selezionare il comando Colour (Colore), potete attivare la selezione multipla.

**Move object(s)** (Sposta l'oggetto/i): tasto con freccia, [SHIFT+tasto con freccia]

- L'oggetto (o gli oggetti) attualmente selezionato può essere spostato premendo uno dei tasti con le frecce sulla tastiera standard.
- Premete [SHIFT+tasto con freccia] per ampliare la grandezza dello spostamento.

**Move object(s)** (Sposta l'oggetto/i): trascinamento, [CTRL+trascinamento]

- Spostate un oggetto facendo *clic* su di esso e poi trascinandolo nella posizione desiderata.
- Se sono stati selezionati più oggetti, essi possono essere spostati contemporaneamente facendo *clic* su uno di essi e poi trascinandoli tutti nella posizione desiderata.
- Per uno spostamento in direzione orizzontale o verticale, prima di fare *clic* su di un oggetto e di trascinarlo nella posizione desiderata, tenete premuto il tasto [CTRL].

**Object popup menu** (Menù Oggetto a tendina): doppio *clic* + pressione continua del tasto del *mouse*

- Questa tecnica offre un'alternativa all'utilizzo del menù Object (Oggetto), per l'impostazione delle caratteristiche di un oggetto (testo, tipo/etichetta, tasti, colore, forma, stile, parola/suono, filmati video).
- Fate doppio *clic* sull'oggetto, ma continuate a tenere premuto il pulsante del *mouse*, anche dopo il secondo *clic*. Dopo qualche istante, apparirà un menù a tendina dal quale potrete selezionare una delle varie caratteristiche elencate. Se non volete effettuare alcuna selezione, spostate il puntatore del *mouse* dal menù a tendina e, quindi, rilasciate il tasto del *mouse*.

**Select next object** (Seleziona l'oggetto seguente): [TAB]

**Select previous object** (Seleziona l'oggetto precedente): [SHIFT+TAB]

- Quando il tasto [TAB] (oppure i tasti [SHIFT+TAB]) viene premuto prima di modificare una pagina, ci sarà una breve pausa, durante la quale Plocka analizzerà gli oggetti che compaiono sulla pagina.

## Multimedia Plocka – Consultazione

- Premete [TAB] più volte per visualizzare l'ordine di scansione di scelte, bersagli e bottoni, mentre l'utente sta effettuando l'esercizio.

**Repeat last command** (Ripeti l'ultima operazione): [F12]

- Questa opzione attiva di nuovo l'ultimo comando di menù selezionato.

*Esempio:* per impostare diversi colori da attribuire a più oggetti, modificate innanzitutto il colore del primo oggetto; poi, selezionate l'oggetto successivo e premete [F12] per attivare di nuovo il comando Colour (Colore). Osservate che ora appare la finestra di dialogo Colour (Colore); all'oggetto corrente *non* viene automaticamente attribuito lo stesso colore dell'oggetto precedente.

- Per effettuare gli stessi cambiamenti su diversi oggetti, ricordate che molti comandi possono essere attivati con la selezione multipla.

### **Navigation (Come spostarsi all'interno di un libro)**

**Go to Page** (Vai alla pagina): [CTRL+SHIFT+G]

- Quando viene attivato il comando Go to Page, appare una finestra di dialogo che elenca le diverse pagine del libro corrente. Fate *clic* sulla pagina che desiderate aprire e poi su OK.

**Turn to previous page** (Vai alla pagina precedente): [CTRL+Pag↑]

**Turn to next page** (Vai alla pagina seguente): [CTRL+Pag↓]

**Turn to first page** (Vai alla prima pagina): [CTRL+SHIFT+Pag↑]

**Turn to last page** (Vai all'ultima pagina): [CTRL+SHIFT+Pag↓]

### **Sound/Speech/Video (Suono/Parola/Video)**

**Play effect for When Scan Starts** (Effetto sonoro o visivo quando inizia la scansione):

*clic* destro del *mouse* sullo sfondo

**Play effect for When Scanned** (Effetto sonoro o visivo quando è avvenuta la scansione):

*clic* destro del *mouse* sull'oggetto

**Play effect for When Selected** (Effetto sonoro o visivo quando è avvenuta la selezione)

*clic* destro del *mouse* sull'oggetto

- **Nota:** per attivare i comandi sopra elencati occorre utilizzare il pulsante destro del *mouse*; essi non possono, pertanto, funzionare se si dispone di un *mouse* con soltanto un pulsante.
- I messaggi sonori sintetizzati (Synthesised speech) o digitali (Digitised sound) ed i filmati video (Play Video Clips) saranno attivati soltanto se è stata selezionata l'opzione corrispondente nella finestra di dialogo **Book Settings** (Impostazioni del libro).

### Commands while running (Comandi attivi durante l'esecuzione degli esercizi)

I seguenti comandi potranno essere attivati mentre l'utente sta utilizzando Plocka.

#### **Editing (Modifica)**

**Release mouse cursor** (Rilascia il puntatore del *mouse*): [CTRL+SHIFT+*clic* sullo sfondo]

- Mentre l'utente sta utilizzando un libro di Plocka, il puntatore del *mouse* si muove, in genere, con la cornice di scansione per dare un'ulteriore indicazione della selezione dell'oggetto corrente. Per rilasciare il puntatore del *mouse* affinché possiate utilizzare uno dei comandi indicati qui di seguito, fate *clic* su un punto qualsiasi dello schermo (non su di un oggetto), mentre tenete premuti i tasti [CTRL] e [SHIFT]. Ripetete l'operazione per collegare di nuovo l'azione del *mouse* alla cornice di scansione.

**Flip to next object in a stack** (Passa all'oggetto successivo di una serie): [SHIFT+*clic* sulla serie]

- Tenete premuto il tasto [SHIFT] (il cursore diventerà un punto interrogativo) e fate *clic* sull'oggetto di una serie. L'oggetto davanti a tutti gli altri si sposterà in fondo alla serie mostrando così un nuovo oggetto, pronto per essere selezionato. (Ricordiamo che le serie di oggetti sono disposte come un mazzo di carte, in modo che soltanto l'oggetto davanti è visibile).

**Move object** (Sposta l'oggetto):  
[CTRL+trascinamento]

- Tenete premuto il tasto [CTRL] (il cursore diventerà così un '+') e poi fate *clic* su di un

oggetto e trascinatelo nella posizione desiderata.

**Select object** (Seleziona l'oggetto): *clic* sull'oggetto

- Facendo *clic* su di una scelta che è stata associata ad un bersaglio, essa ritornerà alla sua posizione originaria.

**Undo last move** (Annulla l'ultima operazione):  
[CTRL+Z]

- Questo comando può essere attivato anche dopo che l'utente ha selezionato un oggetto e sta effettuando la scansione dei bersagli; premendo [CTRL+Z] verrà annullata la selezione e la scansione ricomincerà di nuovo.

#### **Navigation (Come spostarsi all'interno di un libro)**

**Go to Page** (Vai alla pagina): [CTRL+SHIFT+G]

- Quando viene attivato il comando Go to Page, appare una finestra di dialogo che elenca le diverse pagine del libro corrente. Fate *clic* sulla pagina che desiderate aprire e poi su OK.

**Turn to previous page** (Vai alla pagina precedente): [CTRL+Pag↑]

**Turn to next page** (Vai alla pagina seguente):  
[CTRL+Pag↓]

**Turn to first page** (Vai alla prima pagina):  
[CTRL+SHIFT+Pag↑]

**Turn to last page** (Vai all'ultima pagina):  
[CTRL+SHIFT+Pag↓]

## Multimedia Plocka – Consultazione

### **Printing (Stampa)**

Stampa della pagina corrente: [CTRL+P]

Stampa di tutte le pagine utilizzate del libro corrente: [CTRL+A]

- I due comandi sopra elencati consentono di stampare soltanto i bersagli, le scelte da associare e gli oggetti che non possono essere selezionati. I bottoni e le scelte che non possono essere associate vengono stampati soltanto se è attivata l'opzione Always Print (Stampa sempre). A tal proposito, vedete l'apposita voce nella sezione "Kind/Label" (Tipo/Etichetta), di questo manuale.

**Print all objects on current page** (Stampa *tutti* gli oggetti sulla pagina corrente):

[CTRL+SHIFT+P]

**Print all objects on pages used** (Stampa *tutti* gli oggetti sulle pagine utilizzate del libro corrente):

[CTRL+SHIFT+A]

### **Settings (Impostazioni)**

**Change Settings** (Modifica le impostazioni):

[SHIFT+ESC]

### **Settings or editing (Impostazioni o modifiche)**

Se un libro inizia a funzionare automaticamente, potete fermarlo e visualizzare il menù attivando il comando **Change Settings** (Modifica le impostazioni). Per farlo, premete [SHIFT+ESC] e selezionate Yes (Sì) sulle due finestre di dialogo che appariranno, una dopo l'altra.

### **Sound/Speech/Video (Suono/Parola/Video)**

**Play effect for When Scan Starts** (Effetto sonoro o visivo quando inizia la scansione):

*clic* destro del *mouse* sullo sfondo

**Play effect for When Scanned** (Effetto sonoro o visivo quando è avvenuta la scansione):

*clic* destro del *mouse* sull'oggetto

**Play effect for When Selected** (Effetto sonoro o visivo quando è avvenuta la selezione)

*clic* destro del *mouse* sull'oggetto

- **Nota:** per attivare i comandi sopra elencati occorre utilizzare il pulsante destro del *mouse*; essi non possono, pertanto, funzionare se si dispone di un *mouse* con soltanto un pulsante.
- I messaggi sonori sintetizzati (Synthesised speech) o digitali (Digitised sound) ed i filmati video (Play Video Clips) saranno attivati soltanto se è stata selezionata l'opzione corrispondente nella finestra di dialogo **Book Settings** (Impostazioni del libro).

## Compact Book (Libro compatto)

Menù:	<b>File</b>
Combinazione di tasti:	nessuna
Funzione:	salva il libro corrente nella forma più sintetica possibile. Un messaggio visivo Vi ricorderà che tutte le modifiche da Voi effettuate verranno salvate e che la “sintesi” del libro potrebbe richiedere qualche minuto.

Quando un libro viene salvato dopo aver effettuato delle modifiche in uno o più esercizi, possono essere salvate anche eventuali informazioni riguardo agli oggetti cancellati o di altro genere. Questo rende il lavoro del comando Save (Salva) il più rapido possibile, ma può far risultare un *file* di dimensioni maggiori rispetto a quelle realmente necessarie.

Una volta che le operazioni di modifica sono terminate, selezionate il comando Compact Book (Libro compatto) per rendere il libro il più sintetico possibile.

- Ricordate che un libro, nella sua versione più sintetica, richiede meno memoria da parte del Vostro disco fisso ed è più veloce da caricare.
- Potreste salvare un libro nella sua versione sintetica prima di farlo utilizzare agli utenti.

## Copy (Copia)

Menù:	<b>Edit</b> (Modifica)
Combinazione di tasti:	[CTRL+C]
Funzione:	ricopia l’oggetto (o gli oggetti) attualmente selezionato negli Appunti di Windows. La pagina corrente <i>non</i> subirà alcuna modifica.

L’oggetto (o gli oggetti) ricopiato può poi essere incollato su qualsiasi pagina del libro corrente, oppure di un qualunque altro libro di Plocka.

### Cut (Taglia)

Menù: **Edit** (Modifica)  
Combinazione di tasti: [CTRL+X]  
Funzione: ricopia l'oggetto (o gli oggetti) attualmente selezionato negli Appunti di Windows e poi lo elimina dalla pagina corrente.

L'oggetto "tagliato" può essere incollato su qualsiasi pagina del libro corrente oppure di un altro libro di Plocka.

- Se per sbaglio "tagliate" un oggetto, selezionate il comando **Undo** (Annulla) dal menù Edit (Modifica), oppure premete [CTRL+Z] sulla tastiera standard.

### Define Scan Order (Definisci l'ordine di scansione)

Menù: **Arrange** (Ordina), se il Full Menu (Menù completo) è attivato  
Combinazione di tasti: [CTRL+SHIFT+S]  
Funzione: consente di specificare l'ordine con cui si effettuerà la scansione di scelte, bersagli e bottoni.

Utilizzate questo comando per modificare l'ordine di scansione predefinito, vale a dire, da sinistra verso destra, e dall'alto verso il basso della pagina.

Una volta che il comando è stato selezionato, ogni scelta, bersaglio e bottone sulla pagina corrente viene racchiuso da un rettangolo tratteggiato. Apparirà anche un messaggio che Vi indicherà come impostare il nuovo ordine di scansione.

- Fate *click* su OK per nascondere la finestra di dialogo con questo messaggio.
- Fate *click* sull'oggetto di cui volete effettuare la scansione per primo. Sentirete un segnale acustico (bip) e scomparirà il rettangolo tratteggiato intorno all'oggetto.
- Ripetete questa operazione per gli altri oggetti.
- Fate doppio *click* sullo sfondo.

Non occorre che facciate *click* su *tutti* gli oggetti: di tutti quelli non selezionati con il *click*, verrà effettuata la scansione nell'ordine predefinito, dopo quelli di cui si è modificato l'ordine.

- Per ritornare all'ordine di scansione predefinito per tutti gli oggetti, selezionate il comando **Use Default Order** (Utilizza l'ordine di scansione predefinito) dal menù Arrange (Ordina).

## Delete Page (Cancella pagina)

Menù: **Page** (Pagina), se il Full Menu (Menù completo) è attivato

Combinazione di tasti: nessuna

Funzione: elimina la pagina corrente dal libro. Prima che essa venga cancellata, appare una finestra di dialogo per chiederVi una conferma.

- Se cancellate per sbaglio una pagina, *non* potete utilizzare il comando **Undo** (Annulla) per ripristinarla. Potete, tuttavia, aprire di nuovo il libro e, quando appare la finestra di dialogo che Vi chiede se volete salvare il libro, selezionate NO. La pagina cancellata verrà così ripristinata, ma andranno perse tutte le modifiche da Voi effettuate in precedenza e non ancora salvate.

### Edit Background (Modifica lo sfondo)

Menù: **Edit** (Modifica)  
Combinazione di tasti: [CTRL+B]  
Funzione: consente di inserire oggetti nello sfondo della pagina corrente, oppure di effettuare modifiche su di essi. L'etichetta che appare in fondo alla barra dei menù diventerà "EDITING BACKGROUND" (Modifica dello sfondo).

Una volta che questo comando è stato attivato, gli oggetti in primo piano continuano ad essere visibili, ma non possono essere selezionati con il *mouse*. Il puntatore del *mouse*, quando si troverà su di un oggetto dello sfondo che può essere selezionato facendo *clic*, si trasformerà in un piccolo rettangolo bianco su sfondo nero.

Gli oggetti dello sfondo fanno parte dell'aspetto grafico di una pagina e servono soltanto a migliorarlo e a stimolare l'interesse dell'utente: di essi, pertanto, non si può effettuare né la scansione, né la selezione e, di conseguenza, non può essere attribuita loro alcuna caratteristica come, ad esempio, Kind (Tipo).

- Gli oggetti dello sfondo appaiono sempre *dietro* i bersagli e le scelte. Se desiderate che essi appaiano, invece, *davanti*, dovete impostarli come oggetti che non possono essere selezionati, anziché come oggetti dello sfondo. A tal proposito, vedete la sezione relativa al comando **Kind** (Tipo), nel presente manuale.

- Per ritornare agli oggetti da scegliere sulla pagina, selezionate di nuovo il comando **Edit Background** (Modifica lo sfondo).

## Exit (Esci)

Menù: **File**  
Combinazione di tasti: nessuna  
Funzione: consente di uscire dal programma Multimedia-Plocka. Apparirà prima una finestra di dialogo che Vi chiederà una conferma.

Se avete effettuato dei cambiamenti nel libro, apparirà una seconda finestra di dialogo che Vi chiederà se li volete salvare. Selezionate:

**Yes (Sì)** per salvare le modifiche e, poi, uscire da Multimedia-Plocka;  
**No (No)** per uscire dal programma senza salvare le modifiche effettuate;  
**Cancel (Annulla)** per annullare il comando Exit (Esci) e continuare ad utilizzare Multimedia-Plocka.

## First (Prima pagina)

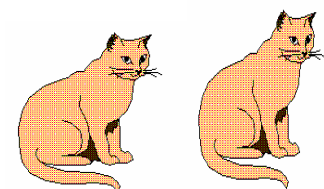
Menù: **Page (Pagina)**  
Combinazione di tasti: [CTRL+SHIFT+Pag↑]  
Funzione: porta alla prima pagina del libro corrente.

## Flip Horizontal (Inversione orizzontale)

Menù: **Arrange** (Ordina)  
Combinazione di tasti: nessuna  
Funzione: inverte in senso orizzontale la posizione dell'oggetto (o degli oggetti) selezionato.

### *Esempio:*

prima:            dopo:

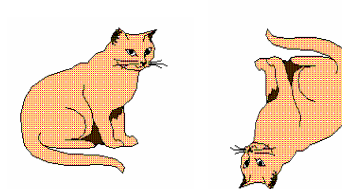


## Flip Vertical (Inversione verticale)

Menù: **Arrange** (Ordina)  
Combinazione di tasti: nessuna  
Funzione: inverte in senso verticale la posizione dell'oggetto (o degli oggetti) selezionato.

### *Esempio:*

prima:            dopo:



## Full Menu (Menù completo)

Menù: **Edit** (Modifica)  
 Combinazione di tasti: [CTRL+SHIFT+F]  
 Funzione: se tale menù è attivato (cioè compare un segno grafico accanto ad esso), sarà disponibile l'intero elenco di opzioni di menù. Se è, invece, disattivato (non compare, cioè, il segno grafico accanto ad esso), alcune opzioni di menù non saranno disponibili.

Quando s'inizia ad utilizzare Multimedia-Plocka, il Full Menu è disattivato.

I seguenti comandi richiedono l'attivazione del Full Menu:

**Bring Closer** (Porta più avanti di uno strato)  
**Bring to Front** (Porta davanti)  
**Define Scan Order** (Definisci l'ordine di scansione)  
**Delete Page** (Cancella pagina)  
**Group** (Raggruppa)  
**Kind/Label** (Tipo/Etichetta)  
**New Book** (Nuovo libro)  
**New Page** (Nuova pagina)  
**Page name** (Nome della pagina)  
**Save Book As** (Salva libro con nome)  
**Send to Back** (Porta dietro)  
**Send Farther** (Sposta indietro di uno strato)  
**Ungroup** (Separa il gruppo)  
**Use Default Order** (Utilizza l'ordine di scansione predefinito)

## Full Screen (Schermo intero)

Menù: **Special** (Speciale)  
 Combinazione di tasti: [CTRL+F]  
 Funzione: visualizza la pagina a schermo intero, senza nessuna barra dei menù o di scorrimento. Per ritornare alla visualizzazione normale, premete di nuovo la stessa combinazione di tasti.

Utilizzate questo comando per vedere come appare lo schermo quando il libro è in funzione. Per ripristinare la visualizzazione normale, con la barra dei menù visibile, premete di nuovo [CTRL+F], oppure [ESC].

- Ricordate che, quando la barra dei menù è nascosta, potete ugualmente effettuare delle modifiche, utilizzando le combinazioni di tasti sulla tastiera standard come, ad esempio, [CTRL+B] per modificare lo sfondo, oppure [CTRL+L] per modificare i colori. Potete, inoltre, usare il menù Oggetto a tendina per impostare le caratteristiche degli oggetti come, ad esempio, il colore ed il tipo. A tal proposito, vedete la sezione "Commands while editing" (Comandi attivi durante la modifica degli esercizi), nelle pagine precedenti.

### Get ClipArt (Prendi una figura ClipArt)

Menù: **Object** (Oggetto)  
Combinazione di tasti: [CTRL+A]  
Funzione: apre la libreria di figure utilizzata più recentemente. In questo modo, le figure possono essere ricopiate sul Vostro libro.

Seguite le istruzioni che trovate nella pagina dell'indice della libreria di figure per ricopiare gli oggetti sul Vostro libro.

### ***Change clipart book (Cambia libreria di figure)***

Per aprire un'altra libreria di figure, attivate il comando Open Clipart Book (Apri libreria di figure), nel menù File.

### ***Close Clipart book (Chiudi libreria di figure)***

Per chiudere una libreria di figure:

- fate *clik* su di un punto qualsiasi della pagina corrente;
- *oppure* selezionate il comando **Exit** (Esci), dal menù File della libreria di figure;
- *oppure* selezionate il comando **Switch to Plocka** (Passa a Plocka), nel menù Clipart della libreria di figure.

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

Per realizzare una nuova libreria di figure, selezionate il comando **New Clipart Book** (Nuova libreria di figure), dal menù File della libreria di figure. Potete, poi, posizionare le figure sulle pagine del nuovo libro nei seguenti modi:

- utilizzate un altro programma di disegno per creare delle figure. Ricopiatele sugli Appunti di Windows; incollate, quindi, i disegni sulla Vostra libreria di figure utilizzando il comando **Paste Graphic** (Incolla figure), dal menù Clipart;
- *oppure* potete riportare il disegno utilizzando il comando **Import Graphic File** (Importa un *file* grafico), del menù Clipart.

## Go to Page (Vai alla pagina)

Menù: **Page** (Pagina)  
Combinazione di tasti: [CTRL+SHIFT+G]  
Funzione: visualizza una finestra di dialogo che contiene un elenco di nomi di pagine da selezionare.

Utilizzate il *mouse*, oppure i tasti con le frecce della tastiera standard per evidenziare la pagina a cui volete passare. Quindi, fate *click* su OK.

- Il nome della pagina corrente viene visualizzato sulla destra della barra dei menù, insieme al numero della pagina.
- Osservate che il numero della pagina corrente è indicato anche in fondo allo schermo, in una piccola casella sulla sinistra della barra di scorrimento orizzontale (questa barra è nascosta quando è impostata la visualizzazione a schermo intero). E', inoltre, indicato il numero delle pagine del libro corrente.

## Group (Raggruppa)

Menù: **Arrange** (Ordina), se è impostato il Full Menu (Menù completo)  
Combinazione di tasti: [CTRL+G]  
Funzione: raggruppa gli oggetti attualmente selezionati per formare un oggetto unico.

Per raggruppare due o più oggetti, fate *click* su uno di essi. Quindi, premete [SHIFT] e fate *click* sugli altri (i rettangoli tratteggiati intorno agli oggetti indicheranno quelli selezionati finora). Attivate poi il comando **Group** (Raggruppa), dal menù Arrange (Ordina).

### **Oggetti che possono essere raggruppati**

Possono essere raggruppati oggetti con diverse caratteristiche di Tipo, purché appartenenti ad una delle seguenti categorie:

- scelta standard;
- bersaglio (visibile o invisibile);
- speciale.

### **“Tipo” di oggetti raggruppati**

Se nessuno degli oggetti selezionati è un bersaglio, il nuovo oggetto raggruppati sarà una scelta standard. Se uno o più oggetti selezionati sono, invece, bersagli, il nuovo oggetto raggruppati sarà allora un bersaglio. Per ulteriori dettagli, vedete i paragrafi seguenti.

### **Separazione di un gruppo**

Per separare degli oggetti raggruppati insieme, fate *click* sul gruppo e poi selezionate il comando **Ungroup** (Separa il gruppo), dal menù Arrange (Ordina).

### **Come modificare un gruppo**

Per cambiare le caratteristiche di un gruppo (ad esempio, il colore o il tipo), si possono utilizzare i normali comandi di modifica. Un gruppo può, inoltre, essere dimensionato secondo le esigenze dell'utente. Ricordate che le modifiche apportate riguardano *tutti* gli oggetti facenti parte del gruppo.

Per modificare, invece, *soltanto* un oggetto del gruppo (ad esempio, per cambiare il testo di un oggetto, oppure il colore), seguite queste indicazioni:

- separate l'oggetto dal gruppo. Gli oggetti raggruppati saranno racchiusi da rettangoli tratteggiati per indicarne l'avvenuta selezione;
- fate *click* su un punto qualsiasi della pagina, tranne che sugli oggetti selezionati. Scompariranno così i rettangoli tratteggiati;
- fate *click* sull'oggetto che volete modificare;
- effettuate i cambiamenti desiderati;
- una volta che le modifiche sono state completate, formate di nuovo il gruppo.

### **Bersaglio costituito da oggetti raggruppati**

Quando una scelta si sposta verso un gruppo di oggetti che costituiscono un bersaglio, essa verrà automaticamente associata ad uno degli oggetti che formano il gruppo-bersaglio.

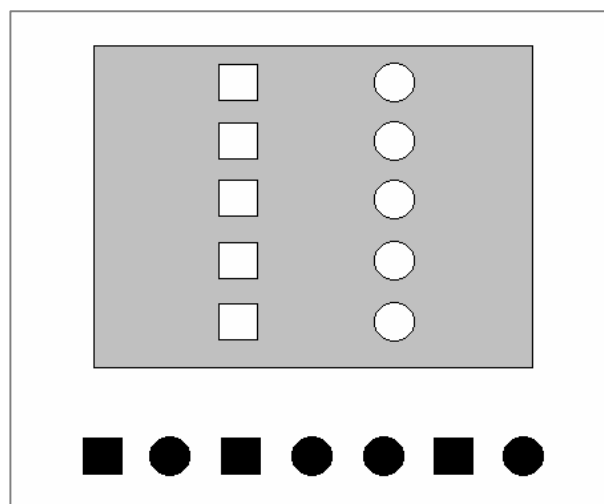
Sarà il programma stesso a determinare a quale bersaglio andrà associata la scelta: l'oggetto del gruppo con caratteristiche più simili alla scelta (etichetta, colore, dimensione, forma e testo), sarà automaticamente preso dal gruppo e sistemato, nella maniera più logica possibile, fra i potenziali oggetti ai quali essere abbinato.

Questo metodo di associazione automatica non è particolarmente preciso e funziona meglio per le scelte che non fanno parte di un gruppo di oggetti.

Per un'associazione *esatta*, impostate le etichette della scelta e del bersaglio in modo che siano identiche e che non possano essere confuse con altre.

Osservate che gli oggetti di un gruppo vengono impostati per l'associazione automatica tenendo conto del loro ordine di "strati", in maniera crescente (cioè dall'ultimo al primo). Come mostra il seguente esempio, potete utilizzare questa caratteristica per la realizzazione di diversi esercizi di aritmetica.

### **Esempio di bersagli raggruppati**



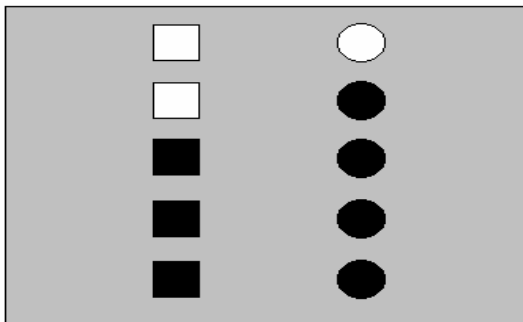
In questo esempio, i quadrati e i cerchi neri costituiscono delle scelte standard, mentre il bersaglio è costituito dal gruppo.

L'utente dovrà scoprire se ci sono più quadrati, oppure più cerchi.

Per fare questo, egli potrà spostare tutti i cerchi e i quadrati sul gruppo-bersaglio che si trova sullo schermo in alto. Quando l'utente seleziona una scelta (un quadrato o un cerchio), essa verrà automaticamente spostata nella prima posizione libera disponibile nella colonna corrispondente del bersaglio.

Notate che non è necessario che l'utente scelga il bersaglio: dato che ce n'è soltanto uno, esso verrà selezionato automaticamente. Inoltre, dato che il bersaglio è costituito da un *gruppo*, il programma sposterà automaticamente la scelta sul primo quadrato o cerchio libero del gruppo.

Una volta che tutte le scelte sono state associate al bersaglio, esso apparirà come mostra la figura seguente:



### **Come definire l'ordine di riempimento di un gruppo-bersaglio**

Il bersaglio può essere costruito nel seguente modo:

- create cinque quadrati bianchi, cinque cerchi bianchi ed un grande rettangolo grigio;
- posizionate gli oggetti come mostra la figura precedente;
- fate *clic* sul quadrato nero più in basso e attivate il comando **Bring to Front** (Porta davanti), nel menù Arrange (Ordina);
- ripetete le stesse operazioni per gli altri quadrati neri, in modo da formare una colonna. Ciò permetterà un'associazione automatica dei quadrati che si trovano in fondo, con quelli posizionati nella colonna in alto;
- ripetete le stesse operazioni per formare una colonna di cerchi bianchi;
- fate *clic* su una qualsiasi delle forme bianche. Quindi, premete [SHIFT] e fate *clic* su tutte le altre, finché tutte le forme bianche non sono state selezionate;
- attivate il comando **Kind/Label** (Tipo/Etichetta), nel menù Object (Oggetto) ed impostate gli oggetti selezionati come bersagli visibili;
- facendo *clic* sul rettangolo grigio, premete [SHIFT] e selezionate il comando Group (Raggruppa).

### **Messaggio sonoro per un gruppo-bersaglio**

Quando una scelta si sposta su uno degli oggetti facenti parte di un gruppo-bersaglio, verrà emesso un segnale acustico che indica la selezione di quell'oggetto.

## Hotkey (Tasti)

Menù: **Object** (Oggetto)  
Combinazione di tasti: [CTRL+H]  
Funzione: visualizza una finestra di dialogo che contiene l'elenco dei vari tasti che possono essere utilizzati per selezionare un oggetto.

Utilizzate il *mouse* o i tasti con le frecce della tastiera standard per evidenziare il tasto che volete usare. Quindi, fate *clic* su OK. I tasti che possono essere utilizzati sono: [F1], [F2], [F3], etc, fino a [F8]; i tasti delle lettere, dalla A alla Z; i tasti dei numeri, da 0 a 9.

I tasti sono particolarmente utili e pratici quando l'utente di Multimedia-Plocka sta utilizzando una tastiera sensibile al tatto (ad esempio, un *overlay*). Ogni scelta, bersaglio e bottone su questa tastiera dovrebbe trasmettere la combinazione di tasti assegnata alla figura corrispondente che compare sullo schermo.

I tasti così assegnati danno all'insegnante la possibilità di aiutare l'utente in modo discreto nella selezione di scelte, bersagli o bottoni.

- Per annullare questa opzione, impostate Hotkey (Tasti) su None (Nessuno): è la prima opzione che compare nell'elenco della finestra di dialogo Hotkey.

## Import Graphic File (Importa un *file* grafico)

Menù: **Object** (Oggetto)  
Combinazione di tasti: [CTRL+I]  
Funzione: visualizza una finestra di dialogo che consente di specificare il nome e la cartella del *file* grafico che andrà incollato sulla pagina corrente.

### **Vector graphic files (File grafici vettoriali)**

Possono essere utilizzati i seguenti formati di *file* grafici vettoriali:

.cgm	Computer graphics metafile
.drw	Micrografx Draw format
.eps	Encapsulated Postscript
.tif	Tagged image file
.wmf	Windows metafile

### **Bitmap graphic files (File grafici bitmap)**

Possono essere utilizzati i seguenti formati di *file* grafici *bitmap*:

.bmp	Bitmap
.dib	Device-independent bitmap

### **Dimensionamento dei bitmap**

I *bitmap* importati non possono essere dimensionati in Multimedia-Plocka.

Ad ogni modo, i *bitmap* incollati su una pagina dagli Appunti di Windows *possono* essere dimensionati. Create il *bitmap* utilizzando un programma come Paint; selezionate la figura ed attivate il comando **Copy** (Copia). Quindi, spostateVi nella finestra di Plocka e selezionate il comando **Paste** (Incolla).

## Input Settings (Impostazioni di accesso)

Menù:	<b>Special</b> (Speciale)
Combinazione di tasti:	nessuna
Funzione:	visualizza una finestra di dialogo che mostra le varie opzioni disponibili per le impostazioni di accesso.

### **Metodo di selezione**

Vi sono varie alternative per effettuare la selezione:

**autoscan** (scansione automatica), per utenti di uno o due sensori esterni.

- Con questo metodo, gli oggetti vengono selezionati automaticamente mentre viene rilasciato il sensore esterno.
- Si tratta di un metodo particolarmente efficace per gli utenti che non sono in grado di mantenere premuto a lungo un sensore esterno, ma che riescono a premerlo momentaneamente, per poi rilasciarlo.
- Se si utilizza un solo sensore esterno: aspettate finché l'oggetto desiderato non viene evidenziato; quindi, premete il sensore per selezionarlo.
- Se si utilizzano due sensori esterni: aspettate finché l'oggetto desiderato non viene evidenziato; quindi, premete il sensore 1 per fermare la scansione; il sensore 2 per effettuare la selezione e di nuovo il sensore 1 per ricominciare la scansione degli oggetti;

**userscan** (scansione effettuata dall'utente) – per utenti di uno o due sensori esterni.

- Con questo metodo, la scansione degli oggetti viene effettuata mentre si preme il sensore esterno.
- Questo metodo è particolarmente efficace per gli utenti che sono in grado di mantenere premuto a lungo un sensore esterno.
- Se si utilizza un solo sensore esterno: premete il sensore e aspettate finché l'oggetto desiderato non viene evidenziato. Quindi, rilasciate il sensore per effettuare la selezione.
- Se si utilizzano due sensori esterni: premete il sensore 1 e aspettate finché l'oggetto desiderato non viene evidenziato; quindi, rilasciate il sensore per fermare la scansione. Premete poi il sensore 2 per effettuare la selezione e di nuovo il sensore 1 per ricominciare la scansione degli altri oggetti;

**single-step** (passo singolo): per utenti di due sensori esterni.

- Con questo metodo, la scansione degli oggetti viene effettuata premendo e poi rilasciando, in successione, i sensori esterni; è necessario utilizzare due sensori esterni.
- Tale metodo è particolarmente indicato per gli utenti che non sono in grado di effettuare la scansione e la selezione in breve tempo. Ciò significa che l'oggetto successivo viene evidenziato solo dopo un determinato lasso di tempo.
- Premete il sensore 1 per evidenziare l'oggetto successivo, quindi rilasciatelo. Continuate a premere e a rilasciare il sensore finché non viene evidenziato l'oggetto desiderato; quindi, premete il sensore 2 per selezionarlo;

**no switches** (senza sensori esterni):

- si tratta di un metodo particolarmente efficace per coloro che utilizzano il *mouse*, oppure uno schermo sensibile al tocco, per effettuare una selezione diretta degli oggetti, o per coloro che

## Multimedia Plocka – Consultazione

utilizzano la tastiera standard al posto dei sensori esterni (la barra spaziatrice per effettuare la scansione, il tasto [Invio] per la selezione).

### **Scan Time (Tempo di scansione)**

Determina il tempo entro il quale deve avvenire la scansione dell'oggetto affinché sia pronto per poter essere selezionato.

### **Input acceptance time (Tempo di accettazione di un comando)**

Determina il tempo entro il quale il sensore esterno deve essere premuto e poi rilasciato, prima che il comando da esso inviato venga accettato e, quindi, attivato.

### **Post acceptance delay (Termine di accettazione di un comando)**

Determina il tempo dopo il quale non può essere accettato nessun altro comando inviato da un sensore esterno.

### **Switch Interface (Interfaccia del sensore esterno)**

Permette di scegliere la modalità di collegamento dei sensori esterni al computer.

### **Per gli utenti italiani:**

potete scegliere fra le opzioni **Generic serial box** (Scatola seriale generica) e **Joystick**.

- L'opzione **Generic serial box** permette di utilizzare l'adattatore seriale a tre ingressi, disponibile presso Auxilia, che dovrete collegare ad una porta seriale libera del Vostro computer.
- L'opzione **Joystick** dovrà essere selezionata, invece, per utilizzare l'adattatore Auxilia a quattro ingressi (lo stesso già adottato anche per la precedente versione di Plocka). Questo

adattatore deve essere collegato alla presa Joystick/MIDI del computer.

### **Switch port (Ingresso del sensore esterno)**

Selezionate l'ingresso a cui sono collegati i sensori esterni. Le opzioni disponibili sono: none (nessuna), COM1, COM2, COM3 e COM4.

## Kind/Label (Tipo/Etichetta)

Menù:	<b>Object</b> (Oggetto), se il Full Menu (Menù completo) è attivato
Combinazione di tasti:	[CTRL+K], oppure doppio <i>clic</i> sull'oggetto
Funzione:	visualizza una finestra di dialogo che consente d'impostare le varie caratteristiche relative a Kind (Tipo) e Label (Etichetta) dell'oggetto (o degli oggetti) attualmente selezionato.

### **Object label (Etichetta dell'oggetto)**

Determina il testo che identifica un oggetto. Se, ad esempio, l'oggetto è un gatto e non volete distinguerlo da altri oggetti presenti nella pagina corrente, basta che digitiate la parola "gatto". Se, invece, volete distinguere, ad esempio, un gatto nero da altri gatti presenti in quella pagina, potete digitare "gatto nero", come etichetta da attribuire a quell'oggetto.

L'etichetta viene utilizzata quando l'utente seleziona un gruppo-bersaglio. Plocka determina poi verso quale oggetto del gruppo si sposterà la scelta selezionata. Se uno degli oggetti del gruppo ha la stessa etichetta della scelta, esso sarà, allora, il bersaglio più probabile per quell'oggetto selezionato.

### **Exact Match to Label (Associazione esatta all'etichetta)**

Se l'opzione Exact Match to Label (Associazione esatta all'etichetta) è attivata nella finestra di dialogo Book Settings (Impostazioni del libro), una determinata scelta potrà spostarsi soltanto sul bersaglio con la stessa etichetta. Poiché l'etichetta

viene impostata indipendentemente dal colore, dalla dimensione o dall'aspetto grafico di un oggetto, essa consente la più completa libertà nella determinazione di una "corretta" scelta di bersaglio.

### **Choice (Scelta)**

Le scelte sono oggetti che possono essere spostati dall'utente. Ci sono tre tipi di scelte:

<b>standard</b>	si tratta di una scelta singola;
<b>stack</b> (serie)	si tratta di una serie di scelte raggruppate come un mazzo di carte. Di conseguenza, soltanto la scelta davanti alle altre sarà visibile. Quando essa viene associata ad un bersaglio, sarà visibile la scelta successiva, e così via. Utilizzate la "serie" per offrire all'utente una sequenza di scelte disponibili;
<b>well</b> (ripetizione)	si tratta di una scelta che può essere selezionata più volte. Una volta che essa è stata associata al bersaglio corrispondente, al suo posto ne compare un duplicato. Potete fare utilizzare questo tipo di scelta all'utente, in modo che egli la possa selezionare più volte nella medesima sessione di lavoro;
<b>colour</b> (colore)	questo tipo di scelta non può essere spostato. Esso determina soltanto che il colore del bersaglio selezionato sia uguale a quello della scelta;
<b>pattern</b> (forma)	questo tipo di scelta non può essere spostato. Esso imposta soltanto la stessa forma per il bersaglio e per la scelta;

**{unstack}** (Separa dalla serie) selezionate questa opzione per separare uno o più oggetti da una serie e farli ritornare oggetti singoli, ciascuno con le proprie caratteristiche originarie.

La scelta viene *selezionata automaticamente* se, sulla pagina corrente, ne compare soltanto una, se vi è più di un bersaglio e se non c'è nessun bottone.

### ***Instant Move to Target (Spostamento immediato sul bersaglio)***

Questa opzione è valida soltanto per le scelte. Attivatela affinché una determinata scelta si sposti *immediatamente* (cioè con un unico movimento) su di un bersaglio. Se, invece, questa opzione è disattivata, la scelta si sposterà sul bersaglio con una serie di piccoli scatti.

### ***Always Print (Stampa sempre)***

Questa opzione è valida soltanto per le scelte e i bottoni. Attivatela affinché l'oggetto venga sempre stampato quando viene inviato un comando di stampa, mentre il libro è in funzione (in genere, le scelte che non sono state spostate, non vengono stampate).

---

### **Target (Bersaglio)**

I bersagli sono gli oggetti sui quali si spostano le scelte. Ci sono due tipi di bersagli:

- |                               |   |
|-------------------------------|---|
| <b>visible</b> (visibile)     | il bersaglio è, cioè, visibile mentre il libro è in funzione; |
| <b>invisible</b> (invisibile) | il bersaglio è, cioè, nascosto mentre il libro è in funzione. |

- Avete la possibilità di realizzare un bersaglio costituito da più oggetti incollati assieme. Quando l'utente seleziona un bersaglio di questo tipo, Plocka associa automaticamente la scelta all'elemento corrispondente del bersaglio. A tal proposito, vedete le informazioni relative al comando Group (Raggruppa), nelle pagine precedenti.
- Il bersaglio viene *selezionato automaticamente* se, sulla pagina corrente, ne compare soltanto uno e non c'è nessun bottone Scan Choices (Effettua scansione delle scelte), poiché di esso viene effettuata la scansione insieme al bersaglio.

### ***Maximum Number of Choices on Target (Numero massimo di scelte sul bersaglio)***

Questa opzione è valida soltanto per i bersagli. Essa permette di determinare il numero massimo di scelte che possono essere spostate su di un bersaglio. Il valore può essere compreso fra 0 e 999; quello predefinito è 99.

### ***Hide Choice after moving to Target (Nascondi la scelta dopo lo spostamento sul bersaglio)***

Questa opzione è valida soltanto per i bersagli. Attivatela affinché una scelta, dopo che è stata associata al bersaglio corrispondente, venga nascosta (diventi, cioè, invisibile). Se, invece, questa opzione non è attivata, anche dopo l'avvenuta associazione, la scelta rimarrà visibile.

### ***Keep Choice on top after moving to Target (Mantieni davanti la scelta dopo che è stata associata al bersaglio)***

Questa opzione è valida soltanto per i gruppi-bersaglio. Attivatela se desiderate che la scelta si sovrapponga a qualsiasi altra che è stata associata

ad un bersaglio. Se, invece, questa opzione è disattivata, l'ordine di sovrapposizione delle scelte che vengono associate ai bersagli corrisponderà all'ordine corretto di sovrapposizione degli oggetti che formano il bersaglio.

### **Esempio:**

immaginate che le scelte siano capi di abbigliamento e che il gruppo-bersaglio sia un manichino che andrà vestito con gli abiti corrispondenti. Immaginate, inoltre, che l'utente selezioni le calze *dopo* aver selezionato le scarpe per il manichino. Se l'opzione "Keep Choice on top" (Mantieni davanti la scelta) per il bersaglio è attivata, le calze compariranno sopra alle scarpe (la figura vestita, alla fine, rifletterà l'ordine con cui si sono effettuate le scelte). Se, invece, tale opzione non è attivata, le calze compariranno sotto alle scarpe (la figura vestita, alla fine, sarà corretta, anche se l'ordine con cui sono state effettuate le scelte era sbagliato).

---

### **Button (Bottone)**

I bottoni sono rappresentati da oggetti che consentono all'utente di trasmettere dei comandi a Plocka. Ci sono 13 tipi di bottoni:

#### **Go to Page**

(Vai alla pagina) porta ad una determinata pagina: selezionate la pagina desiderata dall'elenco che appare nella finestra di dialogo;

#### **Next Page**

(Pagina seguente) porta alla pagina successiva rispetto a quella corrente;

#### **Previous Page**

(Pagina precedente) porta alla pagina precedente rispetto a quella corrente;

#### **First Page**

(Prima pagina) porta alla prima pagina del libro corrente;

#### **Last Page**

(Ultima pagina) porta all'ultima pagina del libro corrente;

#### **Print Screen**

(Stampa schermata) permette di stampare la schermata corrente;

#### **Scan Choices**

(scansione scelte) annulla la selezione delle scelte correnti e permette di ricominciare la scansione degli oggetti;

#### **Undo a Move**

(Annulla una operazione) permette di effettuare la scansione delle scelte che sono già state associate ad un bersaglio. Con questo comando, esse possono, infatti, ritornare alla loro posizione originaria;

#### **Undo all Moves**

(Annulla tutte le operazioni) riporta tutte le scelte alle loro posizioni originarie. Per annullare questo comando, selezionatelo di nuovo;

#### **Undo Last Move**

(Annulla l'ultima operazione) riporta l'ultima scelta selezionata alla sua posizione originaria;

#### **Go to Book**

(Vai al libro) porta ad un determinato libro di Plocka: selezionate il libro desiderato dall'elenco che appare nella finestra di dialogo. Ricordate che, per poter aprire

## Multimedia Plocka – Consultazione

un determinato libro, esso deve trovarsi nella stessa cartella del libro corrente;

### **Exit Plocka**

(Esci da Plocka) permette di uscire da Plocka e di ritornare a Program Manager;

### **Prompt**

(Suggerimento) consente l'emissione di un messaggio sonoro o la visualizzazione di un video. Ad esempio, il messaggio "Aiuto" potrebbe essere impostato come messaggio sonoro dell'opzione "When Object is Selected" (Quando l'oggetto viene selezionato). Si effettuerà, poi, di nuovo la scansione delle scelte.

---

### **Special (Speciale)**

Esiste soltanto un tipo di oggetto speciale:

**unselectable** (che non può essere selezionato): viene utilizzato come "sfondo" e di esso non si può effettuare né la scansione, né la selezione.

- Potete utilizzare il comando **Edit Background** (Modifica lo sfondo) per la creazione di oggetti per lo sfondo, di cui non si può effettuare né la scansione, né la selezione (tali oggetti verranno automaticamente impostati come "Unselectable"). Essi verranno visualizzati *dietro* alle scelte e ai bersagli. Se desiderate, invece, che essi appaiano *davanti* a scelte e bersagli, dovete inserirli nella pagina, e non nello sfondo e, poi, impostarli come "Unselectable".

## Last (Ultima pagina)

Menù: **Page** (Pagina)  
Combinazione di tasti: [CTRL+SHIFT+Pag↓]  
Funzione: porta all'ultima pagina del libro corrente.

## Line Style (Stile del bordo)

Menù: **Object** (Oggetto)  
Combinazione di tasti: [CTRL+SHIFT+L]  
Funzione: visualizza una finestra di dialogo con le opzioni disponibili per lo stile del bordo degli oggetti selezionati.

Vengono mostrati diversi tipi di bordo: tratteggiato, solido e di diversi spessori, e l'opzione None (Nessuna), se non si desidera alcun tipo di bordo.

- Fate *clic* sul tipo di bordo desiderato. Nella parte in basso a destra della finestra di dialogo, verrà visualizzato il tipo di bordo correntemente utilizzato.
- Per impostare il colore del bordo, utilizzate il comando **Colour** (Colore), selezionando l'opzione Line Colour (Colore del bordo).

### Magnify (Ingrandisci)

Menù: **Special** (Speciale)  
Combinazione di tasti: [CTRL+M]  
Funzione: visualizza la pagina corrente con un ingrandimento che corrisponde al doppio (questo comando non può essere attivato mentre il libro è in funzione).

- Ripetete l'operazione per ritornare alla visualizzazione normale della pagina.

### Move (Sposta)

Per modificare la posizione di un oggetto, fate *click* su di esso e, quindi, trascinatelo nella posizione desiderata. Mentre l'oggetto viene spostato, il puntatore del *mouse* assumerà la forma di due doppie frecce incrociate.

- E' possibile spostare più oggetti contemporaneamente: fate *click* sul primo di essi che deve essere spostato. Quindi, premete [SHIFT], facendo *click* sugli altri e trascinate uno di essi nella posizione desiderata: si sposteranno tutti contemporaneamente.
- Gli oggetti non possono essere spostati al di fuori della pagina corrente.
- Quando spostate gli oggetti sulla pagina in fondo a destra, attivate il comando **Full Screen** (Schermo intero), premendo [CTRL+F], per visualizzare la pagina intera. Osservate che, premendo [CTRL+F], non verrà annullata la selezione corrente degli oggetti. Premete di nuovo [CTRL+F] oppure [ESC] per ritornare alla visualizzazione normale.

## Next (Pagina seguente)

Menù: **Page** (Pagina)  
Combinazione di tasti: [CTRL+Pag↓]  
Funzione: porta alla pagina  
successiva rispetto a quella  
corrente del libro.

- Se la pagina corrente è l'ultima, questo comando riporta alla prima pagina del libro.

## New Book (Nuovo libro)

Menù: **File**, se il Full Menu  
(Menù completo) è  
attivato  
Combinazione di tasti: [CTRL+N]  
Funzione: permette di realizzare un  
nuovo libro di Plocka.

- Se sono state apportate modifiche al libro corrente dall'ultima volta che è stato salvato, apparirà una finestra di dialogo che Vi darà la possibilità di salvarlo con i cambiamenti effettuati.

### New Page (Nuova pagina)

Menù: **Page** (Pagina), se il Full Menu (Menù completo) è attivato

Combinazione di tasti: nessuna

Funzione: visualizza una finestra di dialogo che consente di impostare il nome della nuova pagina che verrà inserita immediatamente dopo quella corrente.

- Non potete utilizzare il nome di una pagina che è già in uso.
- Osservate che questo comando cancella gli Appunti. Quindi, *prima* di creare una nuova pagina, ricopiateli ed incollateli.

#### **Come duplicare una pagina**

Per ottenere un duplicato della pagina corrente:

- create una nuova pagina con il comando **New Page** (Nuova pagina);
- ritornate alla pagina corrente;
- selezionate tutti gli oggetti presenti sulla pagina con il comando **Select All** (Seleziona tutto) e, quindi, ricopiateli;
- passate alla nuova pagina ed incollate gli oggetti selezionati su di essa.

### Open Book (Apri il libro)

Menù: **File**

Combinazione di tasti: [CTRL+O]

Funzione: visualizza una finestra di dialogo che consente di specificare il nome del *file* e della cartella del libro di Plocka da aprire.

- I libri di Plocka hanno l'estensione .pbk; questa è l'estensione predefinita per l'elenco dei *file* visualizzato.
- Se sono state apportate modifiche al libro corrente dall'ultima volta in cui è stato salvato, apparirà una finestra di dialogo che Vi permetterà di salvarlo con i cambiamenti effettuati.

## Page Name (Nome della pagina)

Menù: **Page** (Pagina), se il Full Menu (Menù completo) è attivato

Combinazione di tasti: nessuna

Funzione: visualizza una finestra di dialogo che Vi consente di modificare il nome della pagina corrente.

- Non potete utilizzare il nome di una pagina che è già in uso.

## Page Settings (Impostazioni della pagina)

Menù: **Page** (Pagina)

Combinazione di tasti: nessuna

Funzione: visualizza una finestra di dialogo che mostra le opzioni disponibili per le diverse impostazioni di una pagina. Tali impostazioni verranno applicate soltanto alla pagina corrente.

### ***Shake Selected Object (Movimento dell'oggetto selezionato)***

Attivate questa opzione affinché un oggetto, quando viene selezionato dall'utente, si muova leggermente, lampeggiando.

### ***Rising tone when choice moves (Messaggi sonori d'intensità crescente quando una scelta si sposta)***

Attivate questa opzione per udire una serie di segnali acustici d'intensità crescente quando una scelta viene associata al bersaglio corrispondente.

### Paste (Incolla)

Menù: **Edit** (Modifica)  
Combinazione di tasti: [CTRL+V]  
Funzione: se uno o più oggetti sono stati copiati da un libro di Plocka, questo comando li incollerà sulla pagina corrente. Questa opzione permette, inoltre, di incollare, negli Appunti di Windows, figure prese da un programma grafico come, ad esempio, Paint.

- Gli oggetti copiati da un libro di Plocka (ad eccezione della libreria di figure) verranno incollati nella stessa posizione che occupavano originariamente sulla pagina. Di conseguenza, se copiate un oggetto sulla pagina corrente e lo incollate, la copia incollata apparirà sopra all'originale.

### Pattern (Forma)

Menù: **Object** (Oggetto)  
Combinazione di tasti: [CTRL+E]  
Funzione: visualizza una finestra di dialogo con l'elenco delle opzioni disponibili per la forma dell'oggetto (o degli oggetti) attualmente selezionato.

#### **Patterns (Forme)**

La forma attualmente selezionata è mostrata nel piccolo pannello sulla destra della finestra di dialogo.

Per modificare la forma, fate *clic* su uno dei piccoli quadrati con i vari tipi di forma disponibili.

#### **Solid (Solido)**

Attivate questa opzione per un colore uniforme dell'oggetto, senza nessun contorno.

#### **None (Nessuno)**

Selezionate questa opzione affinché un oggetto sia completamente trasparente.

- Se desiderate che un oggetto sia solo in parte trasparente e mantenga, cioè, il suo colore, selezionate il comando Colour (Colore), attivate l'opzione Solid (Solido) e, poi, l'opzione See Through (Oggetto trasparente).

## Previous (Pagina precedente)

Menù: **Page** (Pagina)  
Combinazione di tasti: [CTRL+Pag↑]  
Funzione: porta alla pagina precedente del libro corrente.

- Se la pagina corrente del libro è la prima, questo comando porta all'ultima pagina.

## Print Pages (Stampa pagine)

Menù: **File**  
Combinazione di tasti: [CTRL+P]  
Funzione: stampa tutte le pagine del libro corrente. Verranno stampati tutti gli oggetti che compaiono su ogni pagina. Apparirà una finestra di dialogo che, prima di effettuare l'operazione, Vi chiederà conferma.

### ***Oggetti con testo: problemi relativi alla stampa***

- Ricordate che gli oggetti con testo verranno stampati soltanto se i contorni in basso e a destra degli oggetti sono più grandi, rispetto al testo, del 10% circa. Questo problema è dovuto alle piccole differenze di dimensioni esistenti fra i caratteri dello schermo e quelli di stampa.

## Printer Setup (Imposta stampante)

Menù: **File**  
Combinazione di tasti: nessuna  
Funzione: visualizza una finestra di dialogo che Vi consente d'impostare la Vostra stampante.

## Record Sound (Registra messaggi sonori)

Menù: **Special** (Speciale)  
Combinazione di tasti: [CTRL+SHIFT+R]  
Funzione: apre una funzione di Windows (in genere chiamata *Sound Recorder*, cioè Registratore di suoni) che permette di registrare un messaggio sonoro e di salvarlo come *file* '.wav'.

- Se utilizzate il Sound Recorder, assicurateVi di aggiungere l'estensione '.wav' al nome del *file*, prima di salvarlo.

Potete utilizzare il *file* '.wav' quando impostate le caratteristiche dei messaggi vocali relativi ad un oggetto. Ad esempio, potete impostare il messaggio sonoro da registrare affinché venga emesso quando viene selezionato un oggetto. Per ulteriori dettagli, vedete l'apposita sezione relativa al comando **Speech/Sound** (Parola/Suono) ed, in particolare, l'opzione Digitised Sound (Suono digitale).

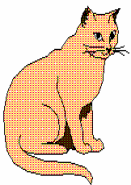
Per ulteriori dettagli sull'uso del registratore di suoni, consultate il Vostro manuale di Windows.

## Rotate Left (Rotazione a sinistra)

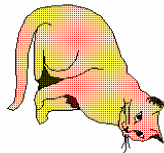
Menù: **Arrange** (Ordina)  
Combinazione di tasti: nessuna  
Funzione: ruota di 90° a sinistra l'oggetto (o gli oggetti) attualmente selezionato.

### *Esempio:*

prima:



dopo:

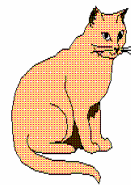


## Rotate Right (Rotazione a destra)

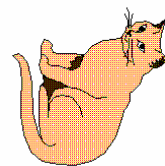
Menù: **Arrange** (Ordina)  
Combinazione di tasti: nessuna  
Funzione: ruota di 90° a destra l'oggetto (o gli oggetti) attualmente selezionato.

### *Esempio:*

prima:



dopo:



### Run (Esegui)

Menù: **Special** (Speciale)  
Combinazione di tasti: [CTRL+R]  
Funzione: consente all'utente di lavorare sulla pagina corrente.

Il metodo di selezione utilizzato dall'utente dovrebbe già essere stato impostato per mezzo del comando **Input Settings** (Impostazioni di accesso), del menù **Special** (Speciale).

- Le impostazioni di accesso possono essere modificate mentre il libro è in funzione premendo [SHIFT+ESC]. A tal proposito, vedete la sezione “**Commands while running**” (Comandi attivi durante l'esecuzione degli esercizi). I tasti [SHIFT+ESC] visualizzano, inoltre, l'elenco degli altri comandi di cui si può avvalere un insegnante mentre un libro è in funzione.

Quando un libro è in funzione, la pagina corrente viene visualizzata a grandezza naturale, senza nessuna barra dei menù o barre di scorrimento.

- Per ottenere tale visualizzazione senza che il libro sia funzionante, attivate il comando **Full Screen** (Schermo intero), del menù **Special** (Speciale).

### Run Page on Startup (Pagina funzionante all'avvio)

Menù: **Special** (Speciale)  
Combinazione di tasti: nessuna  
Funzione: visualizza una finestra di dialogo che Vi consente di specificare quale pagina apparirà e sarà funzionante all'avvio del libro.

Verranno elencati i nomi di tutte le pagine presenti nel libro corrente. Utilizzate la *mouse*, oppure i tasti con le frecce sulla tastiera standard per evidenziare la pagina che volete sia funzionante quando il libro viene aperto. Quindi, fate *clic* su OK.

## Save Book (Salva libro)

Menù: **File**  
Combinazione di tasti: [CTRL+S]  
Funzione: salva il libro corrente.

## Save Book As (Salva libro con nome)

Menù: **Full (Completo)**, se è attivato il Full Menu (Menù completo)  
Combinazione di tasti: nessuna  
Funzione: visualizza una finestra di dialogo che Vi permette di salvare il libro corrente sotto un nome o una cartella diversa.

- Utilizzate questo comando per salvare una copia del libro corrente su un dischetto.

### Scan Frame Colour (Colore della cornice di scansione)

Menù: **Page** (Pagina)  
Combinazione di tasti: nessuna  
Funzione: visualizza una tavolozza di colori che Vi consente di specificare il colore che desiderate per la cornice di scansione. Tale comando verrà applicato soltanto alla pagina corrente.

La cornice di scansione, che viene visualizzata quando l'utente effettua la scansione, è il rettangolo che compare intorno all'oggetto corrente e che indica che esso è pronto per essere selezionato.

- Il colore predefinito per la cornice di scansione è il rosso.

### Select All (Seleziona tutto)

Menù: **Edit** (Modifica)  
Combinazione di tasti: [CTRL+SHIFT+A]  
Funzione: seleziona tutti gli oggetti della pagina corrente.

Tutti gli oggetti della pagina corrente verranno racchiusi da una cornice tratteggiata. Di conseguenza, qualsiasi comando attivato come, ad esempio, Copy, oppure Kind/Label, verrà applicato a tutti gli oggetti di questa pagina.

- Per annullare la selezione di tutti gli oggetti, fate *clic* su un punto qualsiasi della pagina, ad eccezione che su uno di essi.

## Selection Frame Colour (Colore della cornice di selezione)

Menù:	<b>Page</b> (Pagina)
Combinazione di tasti:	nessuna
Funzione:	visualizza una tavolozza di colori che Vi consente di specificare il colore che desiderate per la cornice di selezione. Tale comando verrà applicato soltanto alla pagina corrente.

La cornice di selezione, che viene visualizzata quando l'utente effettua la selezione, è il rettangolo tratteggiato che compare intorno all'oggetto correntemente selezionato.

- Il colore predefinito per la cornice di selezione è il nero.

## Send to Back (Porta dietro)

Menù:	<b>Arrange</b> (Ordina), se il Full Menu (Menù completo) è attivato
Combinazione di tasti:	[CTRL+SHIFT+↓]
Funzione:	sposta l'oggetto (o gli oggetti) attualmente selezionato nell'ultimo "strato", cioè dietro a tutti gli altri oggetti (a tal proposito, si veda il paragrafo <i>Come modificare l'ordine degli "strati" di una pagina</i> , nella sezione "Creazione di nuovi esercizi" del presente manuale).

## Send Farther (Sposta indietro di uno strato)

Menù:	<b>Arrange</b> (Ordina), se il Full Menu (Menù completo) è attivato
Combinazione di tasti:	[CTRL+↓]
Funzione:	sposta l'oggetto (o gli oggetti) attualmente selezionato indietro di uno "strato" (a tal proposito, si veda il paragrafo <i>Come modificare l'ordine degli "strati" di una pagina</i> , nella sezione "Creazione di nuovi esercizi" del presente manuale).

## Size (Dimensione)

Per modificare le dimensioni di un oggetto, fate *clic* su di esso e, poi, trascinate uno degli indicatori di selezione (cioè i piccoli quadrati neri che compaiono intorno all'oggetto selezionato) dimensionando così l'oggetto secondo le Vostre esigenze. Il puntatore del *mouse*, quando viene posizionato sull'indicatore di selezione, assumerà la forma di una piccola freccia doppia.

- Potete dimensionare soltanto un oggetto per volta. Gli indicatori di selezione, infatti, non vengono visualizzati se avete selezionato più di un oggetto.

## Speech/Sound (Parola/Suono)

Menù: **Object** (Oggetto)  
 Combinazione di tasti: [CTRL+D]  
 Funzione: visualizza una finestra di dialogo con le opzioni disponibili per le impostazioni di suono e parole per l'oggetto (o gli oggetti) attualmente selezionato.

- Per attivare questo comando, dovete aver prima selezionato una delle opzioni Speech/Sound Output (Emissione di parole/suoni) che vengono visualizzate con **Book Settings** (Impostazioni del libro), nel menù Special (Speciale).
- Questa finestra di dialogo dispone di un elenco a scorrimento, ad eccezione di quando è selezionata l'opzione None (Nessuna). Per visualizzare l'elenco completo, fate *clic* sulla piccola freccia in basso che compare sulla destra della lista.

### **None (Nessuna)**

Se è attivata questa opzione, non verrà emesso nessun messaggio sonoro quando si effettua la scansione o la selezione di un oggetto.

---

### **Digitised Sound/MIDI (Suono digitale/MIDI)**

Per l'emissione di messaggi sonori quando, ad esempio, un oggetto viene selezionato, si possono impostare dei *file* di suono digitale o MIDI. Potete creare dei *file* diversi per operazioni diverse: ad esempio, un segnale acustico per la scansione di un oggetto; musica per la selezione, e così via.

- Per attivare queste opzioni, dovete disporre di una scheda audio appropriata, installata sul Vostro computer.
- **Ricordate che tutti i *file* sonori (.wav, .mid) devono essere memorizzati nella stessa cartella in cui si trova il libro corrente di Plocka.**

### **Sound/MIDI format (Formato suono/MIDI)**

Questa opzione determina quali tipi di *file* verranno utilizzati. Scegliete fra:

.wav	per <i>file</i> sonori
.mid	per <i>file</i> MIDI
.*	per tutti i <i>file</i>

### **When scan starts (Quando inizia la scansione)**

Selezionate il tipo di messaggio sonoro che desiderate venga emesso quando inizia la scansione, come introduzione ad un esercizio: ad esempio, un suggerimento o una domanda.

### **Name of object (Nome dell'oggetto)**

Se l'oggetto è una scelta, selezionate il *file* sonoro da utilizzare dal bersaglio a cui verrà associato (vedete l'opzione **then output ALL NAMES of choices on target**, qui di seguito). Se l'oggetto, invece, *non* è una scelta, allora non verrà utilizzato il Name *file* (Nome del *file*).

### **When object is scanned (Quando si effettua la scansione dell'oggetto)**

Selezionate il *file* sonoro da utilizzare quando si effettua la scansione di un oggetto: ciò serve a perfezionare la scansione.

## Multimedia Plocka – Consultazione

- Attivate l'opzione **Wait until spoken** (Aspettate il messaggio sonoro) per assicurarVi che la scansione si fermi, finché il *file* sonoro non ha terminato l'emissione.

### **When object is selected (Quando l'oggetto viene selezionato)**

Selezionate il *file* sonoro da utilizzare quando si effettua la selezione di un oggetto.

- Attivate l'opzione **Wait until spoken** (Aspettate il messaggio sonoro) per assicurarVi che la scansione si fermi finché il *file* sonoro non ha terminato l'emissione.
- Attivate l'opzione **output 'when selected' AFTER object moved** (Emissione per la selezione, DOPO che l'oggetto si è spostato) affinché il messaggio sonoro venga emesso soltanto dopo che lo spostamento dell'oggetto derivante dalla sua selezione è terminato (cioè, dopo che, ad esempio, la scelta si è spostata sul bersaglio, oppure dopo che un bottone ha eseguito il suo comando).
- Soltanto per i bersagli: attivate l'opzione **then output ALL NAMES of choices on target** (Emissione sonora di TUTTI I NOMI delle scelte associate ai bersagli), affinché vengano ripetuti a voce alta, uno dopo l'altro, tutti i nomi delle scelte associate al bersaglio corrispondente. Questa opzione può essere utile, ad esempio, per gli oggetti con testo, per sentire il testo scritto fino a quel momento.

---

### **Speech Synthesiser (Sintetizzatore vocale)**

Si può impostare il testo affinché venga ripetuto oralmente quando si effettua una determinata operazione come, ad esempio, la selezione dell'oggetto.

- Per attivare questa opzione, dovete disporre di un sintetizzatore vocale compatibile collegato o installato sul Vostro computer.

### **When scan starts (Quando inizia la scansione)**

Digitate il testo che volete venga ripetuto oralmente quando inizia la scansione, come introduzione all'esercizio: ad esempio, un suggerimento o una domanda.

### **Name of object (Nome dell'oggetto)**

Digitate il nome dell'oggetto: esso potrà essere usato anche per le altre impostazioni sonore di cui si parla qui di seguito.

### **When object is scanned (Quando si effettua la scansione di un oggetto)**

Digitate il testo che volete sia ripetuto oralmente quando viene effettuata la scansione di un oggetto: ciò serve a perfezionare la scansione.

- Se nel testo appare un asterisco (\*), il nome dell'oggetto verrà sostituito prima che il testo venga trasmesso al sintetizzatore.
- Soltanto per i bersagli: se nel testo appare un uguale (=), il nome della *scelta* selezionata verrà sostituito prima che il testo venga trasmesso al sintetizzatore.

### **When object is selected (Quando l'oggetto viene selezionato)**

Digitate il testo che volete venga ripetuto oralmente quando un oggetto viene selezionato.

- Utilizzate [\*] e [=], come è spiegato sopra.
- Attivate l'opzione **output 'when selected' AFTER object moved** (Emissione per la selezione, DOPO che l'oggetto si è spostato) affinché il messaggio sonoro venga emesso soltanto dopo che lo spostamento dell'oggetto derivante dalla sua selezione è terminato (cioè,

dopo che, ad esempio, la scelta si è spostata sul bersaglio, oppure dopo che un bottone ha eseguito il suo comando).

- Soltanto per i bersagli: attivate l'opzione **then output ALL NAMES of choices on target** (Emissione sonora di TUTTI I NOMI delle scelte associate ai bersagli), affinché vengano ripetuti a voce alta, uno dopo l'altro, tutti i nomi delle scelte associate al bersaglio corrispondente. Questa opzione può essere utile, ad esempio, per gli oggetti con testo, per sentire il testo scritto fino a quel momento.

## Synthesiser Settings (Impostazioni della sintesi vocale)

Menù:	<b>Special</b> (Speciale)
Combinazione di tasti:	nessuna
Funzione:	visualizza una finestra di dialogo che permette di specificare il tipo di sintetizzatore da utilizzare.

- Per attivare questo comando, dovete aver selezionato l'opzione Speech Synthesiser Box or Card (Sintetizzatore vocale o scheda audio) che viene visualizzata con il comando **Book Settings** (Impostazioni del libro), dal menù Special (Speciale).

### **Synthesiser (Sintetizzatore)**

Selezionate il *file* appropriato per il Vostro sintetizzatore vocale:

<b>-none.syn</b>	nessun sintetizzatore
<b>apollo.syn</b>	Apollo
<b>multivoi.syn</b>	MultiVoice
<b>other.syn</b>	modello che non compare in questo elenco
<b>voxbox.syn</b>	VoxBox
<b>voxpc.syn</b>	VoxPC

Per ciascuno di questi *file*, verranno visualizzati i valori predefiniti per le impostazioni di carattere tecnico come, ad esempio, Baud Rate (vedete i paragrafi qui di seguito).

### **Test (Prova)**

Una volta che avete effettuato tutte le modifiche necessarie, fate *clic* su Test (Prova), per inviare un messaggio vocale di prova al Vostro sintetizzatore.

### **Save (Salva)**

Una volta che avete effettuato tutte le modifiche necessarie, fate *clic* su Save (Salva) per salvare le impostazioni correnti e nascondere la finestra di dialogo.

### **Vox Card (Scheda Vox)**

Attivate questa opzione se state utilizzando la Vox Card (cioè una scheda audio Vox installata sul Vostro computer).

- Questa opzione verrà attivata automaticamente se avete selezionato, come tipo di *file* per il Vostro sintetizzatore, il *voipc.syn*.
- Se questa opzione è attivata, molte impostazioni vengono nascoste, poiché non possono essere selezionate.

### **Baud Rate, Data Bits, Stop Bits, Parity, Flow Control, Port**

Impostate (se c'è) l'ingresso a cui è collegato il Vostro sintetizzatore e le impostazioni di trasmissione adeguate, affinché esso possa comunicare con il Vostro computer tramite quel determinato ingresso.

### **Speech Commands (Comandi vocali)**

Molti sintetizzatori accettano comandi vocali per impostare il tono, il volume, e così via. Oltre a lettere, cifre, segni di punteggiatura, nei comandi vocali possono essere inclusi due codici speciali:

<esc> comando [ESC]  
<cr> comando [INVIO]

**Initialization (Attivazione)**, trasmesso quando Plocka entra in funzione;

**Normal Preamble (Introduzione normale)**, trasmesso immediatamente prima che il testo venga ripetuto oralmente. Questo comando non viene attivato per il messaggio vocale con

l'opzione When Object is Scanned (Quando si effettua la scansione dell'oggetto);

**Auditory Scan Preamble (Introduzione sonora alla scansione)**, trasmesso immediatamente prima del messaggio sonoro relativo all'opzione When Object is Scanned (Quando si effettua la scansione dell'oggetto);

**Postamble (Messaggio vocale finale)**, trasmesso dopo che il testo è stato ripetuto oralmente. Potete utilizzare, ad esempio, un punto (.).

**Handshake**, utilizzato se l'opzione Handshake per il Flow Control è stata impostata sull'emissione vocale sincronizzata durante la scansione.

Dopo che è stato trasmesso il messaggio Postamble, Plocka attende 8 secondi prima di ripetere il messaggio Handshake.

---

### **Default Settings (Impostazioni predefinite)**

**apollo.syn**  
Baud Rate: 9600, Data Bits: 8, Stop Bits: 2,  
Parity: None (Nessuno), Flow Control:  
Handshake, Port: None (Nessuna).  
Speech commands (Comandi vocali):  
Initialization: @V4  
Normal Preamble: @V1  
Auditory Scan Preamble: @V5  
Postamble: .@EX.  
Handshake: X

### **multivoi.syn**

Baud Rate: 1200, Data Bits: 8, Stop Bits: 2,  
Parity: None (Nessuno), Flow Control:  
Handshake, Port: None (Nessuna).  
Speech commands (Comandi vocali):  
Initialization: [:np]  
Normal Preamble: [:np]  
Auditory Scan Preamble: [:nb]

Postamble:

.<esc>P0;11z<esc>\<esc>P0;22z<esc>\

Handshake: <esc>P;32;z<esc>\

#### **other.syn**

Baud Rate: 9600, Data Bits: 8, Stop Bits: 2,  
Parity: None (Nessuno), Flow Control: None  
(Nessuno), Port: None (Nessuna).

Speech commands (Comandi vocali):

Initialization: *blank (vuota)*

Normal Preamble: *blank (vuota)*

Auditory Scan Preamble: *blank (vuota)*

Postamble: .

Handshake: *blank (vuota)*

#### **voxbox.syn**

Baud Rate: 4800, Data Bits: 8, Stop Bits: 2,  
Parity: None (Nessuno), Flow Control: None  
(Nessuno), Port: None (Nessuna).

Speech commands (Comandi vocali):

Initialization: <esc>PV1<esc>T3

Normal Preamble: <esc>PV1

Auditory Scan Preamble: <esc>PV2

Postamble: .

Handshake: *blank (vuota)*

#### **voipc.syn**

Flow Control:None

Speech commands (Comandi vocali):

Initialization: <esc>PV1<esc>T3

Normal Preamble: <esc>PV1

Auditory Scan Preamble: <esc>PV2

Postamble: .

Handshake: *blank (vuota)*

## Text (Testo)

Menù:

Combinazione di tasti: [CTRL+T]

Funzione:

**Object (Oggetto)**

visualizza una finestra di dialogo che Vi consente di modificare il testo, il carattere e lo stile del testo dell'oggetto attualmente selezionato.

- Questo comando è disponibile soltanto se l'oggetto attualmente selezionato contiene del testo.

### **Text (Testo)**

E' il testo che viene visualizzato nell'oggetto che lo contiene. Fate *clic* sulla zona di scorrimento e modificate il testo, secondo le Vostre esigenze. Per iniziare una nuova riga di testo, potete premere [INVIO].

### **Font (Carattere), Size (Dimensioni)**

Selezionate il carattere e le dimensioni che volete utilizzare.

### **Style (Stile)**

Attivate le opzioni disponibili, secondo le Vostre esigenze: Bold (Grassetto), Italic (Italico o corsivo), Underline (Sottolineato). Se non desiderate nessuno di questi tre stili, disattivate tutte e tre le opzioni.

### **Line Spacing (Interlinea)**

Selezionate l'interlinea Single (Singola), 1.5, oppure Double (Doppia).

### **Justify (Allineamento)**

Selezionate l'allineamento Left (a sinistra), Centre (Centrato), Right (a destra), oppure Full (Giustificato).

## Undo (Annulla)

Menù: **Edit** (Modifica)  
Combinazione di tasti: [CTRL+Z]  
Funzione: annulla le operazioni effettuate con alcuni comandi.

Questo comando è disponibile immediatamente dopo che un oggetto è stato *spostato* o *dimensionato*, cosicché la sua posizione o dimensione originale può essere rapidamente ripristinata.

Il comando può essere selezionato anche dopo che è stato attivata una delle seguenti operazioni:

- Cut (Taglia)
- Clear (Cancella)
- Full Screen (Schermo intero)
- Magnify (Ingrandisci)

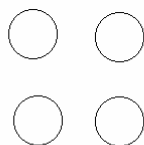
## Ungroup (Separa il gruppo)

Menù: **Arrange** (Ordina), se il Full Menu (Menù completo) è attivato  
Combinazione di tasti: [CTRL+U]  
Funzione: separa dal gruppo l'oggetto (o gli oggetti) attualmente selezionato.

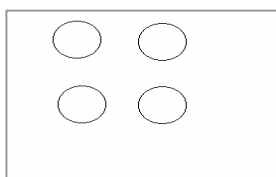
Questo comando rimuove un livello di raggruppamento, come viene spiegato meglio nell'esempio qui di seguito.

### *Esempio*

Supponiamo che questi cerchi costituiscano un gruppo:



I cerchi verranno racchiusi da un rettangolo per creare un unico oggetto così raggruppato:



Attivando il comando **Ungroup** (Separa il gruppo), i cerchi verranno separati dal rettangolo. Per separare ulteriormente i cerchi, attivate di nuovo il comando Ungroup per il gruppo di cerchi.

## Use Default Order (Utilizza l'ordine di scansione predefinito)

Menù: **Arrange** (Ordina), se il Full Menu (Menù completo) è attivato  
Combinazione di tasti: nessuna  
Funzione: ripristina l'ordine di scansione predefinito per tutti gli oggetti sulla pagina corrente.

L'ordine predefinito di scansione è: da sinistra a destra e dall'alto verso il basso della pagina.

Utilizzate questo comando per ripristinare l'ordine di scansione predefinito, dopo aver attivato il comando Define Scan Order (Definisci l'ordine di scansione), per l'impostazione di un ordine diverso.

## Video Clip (Filmati video)

Menù: **Object** (Oggetto)  
Combinazione di tasti: [CTRL+SHIFT+D]  
Funzione: visualizza una finestra di dialogo con le opzioni per le impostazioni video dell'oggetto (o degli oggetti) attualmente selezionato.

- Per poter attivare questo comando, dovete aver selezionato l'opzione Play Video Clip (Filmati video), che compare con il comando **Book Settings** (Impostazioni del libro), del menù Special (Speciale).
- Per la visualizzazione di video, dovete avere installato sul Vostro computer il programma Microsoft *Runtime Video for Windows*.
- **Tutti i file con video (.avi) devono essere memorizzati nella stessa cartella in cui si trova il libro corrente di Plocka.**
- La finestra di dialogo che compare con l'attivazione di questo comando, ha una serie di liste a scorrimento (a meno che non sia selezionata l'opzione None, cioè Nessuna). Per visualizzare l'elenco completo, fate *clic* sulla piccola freccia in basso, sulla destra della lista.

### **None (Nessuno)**

Se è attivata questa opzione, non verrà visualizzato nessun video quando si effettua la scansione o la selezione di un oggetto.

### **Video Clip Format (Formato Video)**

Questa opzione imposta il tipo di formato video che verrà utilizzato. Scegliete fra:

.avi                    per *file* video  
. \*                      per tutti i *file*

### **Play at Centre of Object (Video al centro dell'oggetto)**

Il filmato video verrà visualizzato con le dimensioni standard e al centro dell'oggetto corrente.

### **Play Scaled to Object (Video in scala)**

Il filmato video verrà visualizzato con le stesse dimensioni dell'oggetto e al centro di esso. Osservate che il video non sarà altrettanto nitido come con le dimensioni standard.

### **Play Full Screen (Video a schermo intero)**

Il filmato video verrà visualizzato a tutto schermo. Osservate che il video non sarà altrettanto nitido come con le dimensioni standard.

### **When scan starts (Quando inizia la scansione)**

Selezionate il *file* video da attivare quando inizia la scansione, come introduzione all'esercizio. Questo video verrà sempre visualizzato a schermo intero.

### **Video Name of Object (Nome video dell'oggetto)**

Se l'oggetto è una scelta, selezionate il *file* video da utilizzare dal bersaglio a cui verrà associato (vedete l'opzione **then output ALL NAMES of choices on target**, qui di seguito). Se l'oggetto, invece, *non* è una scelta, allora non verrà utilizzato il Name *file* (Nome del *file*).

### **When object is scanned (Quando si effettua la scansione dell'oggetto)**

Selezionate il *file* video da utilizzare quando si effettua la scansione di un oggetto.

- Attivate l'opzione **Wait until played** (Aspettate il filmato video) per assicurarVi che la scansione si fermi finché il *file* video non ha terminato la sua trasmissione.

### **When object is selected (Quando l'oggetto viene selezionato)**

Selezionate il *file* video da utilizzare quando si effettua la selezione di un oggetto.

- Attivate l'opzione **Wait until played** (Aspettate il filmato video) per assicurarVi che la scansione si fermi finché il *file* video non ha terminato la sua trasmissione.
- Attivate l'opzione **output 'when selected' AFTER object moved** (Trasmissione durante la selezione DOPO che l'oggetto si è spostato) affinché il video venga trasmesso soltanto dopo che lo spostamento dell'oggetto derivante dalla sua selezione è terminato (cioè, dopo che, ad esempio, la scelta si è spostata sul bersaglio, oppure dopo che un bottone ha eseguito il suo comando).
- Soltanto per i bersagli: attivate l'opzione **then output ALL NAMES of choices on target** (Trasmissione di TUTTI I NOMI delle scelte associate ai bersagli), affinché vengano trasmessi, uno dopo l'altro, tutti i nomi delle scelte associate al bersaglio corrispondente.