



ABCD SW

Manuale Utente - Lingua Italiana

Il manuale ha lo scopo di guidare il tutor e/o il genitore nell'utilizzo del software didattico ABCD disegnato secondo le specifiche ABA.

Progetto Finanziato da:



ABCD Software 2011

Versione 3.0 Beta

Sommario

REQUISITI HARDWARE/SOFTWARE.....	IV
RILASCIO ACCOUNT	VIII
1. LOGIN/ACCESSO AL SISTEMA.....	1
2. STORICO/RIEPILOGO INFORMAZIONI DELLE ULTIME SESSIONI	2
3. INIZIO SESSIONE	5
3.1 Selezione Programma	8
3.2 Selezione/Modifica Categoria	11
3.3 Selezione/Modifica Articolo	13
3.4 Selezione Livello.....	15
3.4.1 Livello MT (Mass Trial)	15
3.4.2 Livello MT con 1 distrattore neutro.....	20
3.4.3 Livello MT con 2 distrattori neutri	21
3.4.4 Livello MT con 1 distrattore	22
3.4.5 Livello MT con 2 distrattori	24
3.4.6 Livello Prova estesa.....	25
3.4.7 Rotazione.....	27
3.5 Seleziona/Modifica programma	30
3.5.1 Abbinamento Immagine/Immagine	30
3.5.2 Abbinamento Parola/Parola.....	31
3.5.3 Abbinamento Parola/Immagine	38
3.5.4 Abbinamento Immagine/Parola	45
3.5.5 Ricettivo Immagine.....	52
3.5.6 Ricettivo Parola	60
3.5.7 Espressivo Immagine.....	67
4. FINE SESSIONE.....	77
5. RIPRISTINO SESSIONE	79

6. UTILIZZO DELL'APPLICAZIONE IN UN'ALTRA LINGUA	81
7. PECULIARITÀ DELLA CATEGORIA LETTERE	82
8. RIMETTERE IN ACQUISIZIONE UN ARTICOLO GIÀ ACQUISITO	83
9. SOSPENDERE UN ARTICOLO	84
10. ESCLUDERE UNO O PIÙ ARTICOLI.....	86
11. COMPORTAMENTO PROBLEMA	87
12. PECULIARITÀ DEL PROGRAMMA RICETTIVO-PAROLA	88
13. LEGENDA PROGRAMMI	89
APPENDICE A: ISTRUZIONI PER L'ATTIVAZIONE DEI POP-UP.....	90
APPENDICE B : GESTIONE DEI PROPRI CONTENUTI	95
PRIMARY LINKS.....	96
ACCOUNT (nome account).....	97
CREATE CONTENT – Creazione contenuti	97
RIEPILOGO TASTI USATI ALL'INTERNO DELL'APPLICAZIONE	105
RIEPILOGO ACRONIMI E SIGLE USATE NELL'APPLICAZIONE E/O NEL MANUALE.....	106

REQUISITI HARDWARE/SOFTWARE

Requisiti Software

L'applicazione è centralizzata ed ospitata su un server remoto. L'utente necessita di:

- connessione Internet attiva
- browser (Firefox, Internet explorer, Chrome, Opera, Safari, ecc.).

Il Browser consigliato è Google Chrome. L'utilizzo di altri browser, quali Mozilla Firefox e/o Internet Explorer, non garantisce al momento la migliore visualizzazione dell'applicazione.

Requisiti Hardware

Esistono attualmente due modalità di funzionamento dell'applicazione:

Modalità 1: utilizzo con dispositivo tablet touch screen (es. iPad)

Vanno utilizzati due dispositivi:

- **computer**, sul quale lavora il tutor o il genitore (nel seguito indicato per brevità come Tutor) per guidare il flusso delle prove da proporre al bambino/a (nel seguito per brevità indicato solo come bambino) attraverso il software didattico ABCD
- tablet touch screen (**iPad**) che funziona come ambiente/tavolo di lavoro del bambino.

In questo modo gli ambienti di lavoro del bambino e del Tutor rimangono separati; entrambi i dispositivi devono poter accedere alla rete Internet.

Perché l'applicazione funzioni correttamente, è necessario che il Tutor predisponga l'iPad in modo da sincronizzarlo con la sessione sul computer nel seguente modo:

1. Aprire il browser dell'iPad e collegarsi al seguente indirizzo:
<http://abcdsw.iit.cnr.it/ABCD/tutor.config.public.php>
2. Inserire il proprio user e password e dare invio. Le credenziali richieste in questa fase sono quelle inserite in fase di Registrazione e valgono sempre per tutte le form di accesso che si presenteranno durante l'utilizzo del Software. Per la registrazione vedere la sezione RILASCIO ACCOUNT di questo manuale.

Apparirà la finestra visibile in Fig. 1 nella quale è visibile la barra del Browser dell'iPad. Sulla barra bisogna selezionare l'iconcina Menu in figura è cerchiata in nero (sull'iPad2 è rappresentata da una freccia curva), da qui: selezionare 'Add to Home Screen' (cerchiato in rosso in Fig. 1) oppure 'Aggiungere alla home' nella versione italiana del browser dell'iPad.



Figura 1. Primo passo di creazione dell'Icona sull'iPad

Inserire un nome come etichetta da dare alla pagina, es. in Fig. 2 è proposto il nome 'ABCDSW nome tutor'. Per semplicità si può inserire direttamente il nome del Tutor tralasciando ABCDSW, ciò rende l'icona inequivocabile nel caso sulla home del dispositivo ve ne fossero più di una



associate a Tutor diversi.

Figura 2. Secondo passo di creazione dell'Icona sull'iPad

Nella home del proprio iPad verrà creata un'icona simile a quella mostrata in Fig. 3 (con il nome inserito nel passo sopra al posto di 'ABCDSW nome tutor'). Ogni volta che il Tutor farà una sessione con il bambino, dovrà usare questa icona per aprire l'ambiente di lavoro del bambino (dopo aver impostato l'esercizio sul suo computer, secondo quanto descritto nella sezione 3.INIZIO SESSIONE di questo manuale).



Figura 3. Creazione dell'icona sull'iPad

Questa icona è associata al Tutor e non al bambino, quindi sarà utilizzata dal Tutor per ogni bambino con cui deve effettuare la sessione. Viceversa in caso di Tutor diversi che lavorano con uno stesso bambino usando il solito iPad, sarà necessario creare un'icona per ogni Tutor.

Modalità 2: utilizzo con Monitor touch screen

Sono previsti 2 dispositivi:

- **computer**, sul quale lavora il Tutor per guidare il flusso delle prove da proporre al bambino attraverso il software didattico ABCD
- **monitor Touch Screen** collegato al PC, che funziona come ambiente/tavolo di lavoro del bambino. Tale monitor deve essere usato in modalità schermo esteso (specificabile dal PC mediante una combinazione di tasti 'funzione video', es. premendo contemporaneamente i tasti Fn+F4, Fn+F8, Fn+F7 a seconda della versione di Windows utilizzata sul computer).

Il computer deve poter accedere alla rete Internet.

Attenzione: Il controllo dell'applicazione deve essere sempre in mano al Tutor. Per tale motivo, al fine di evitare problemi di interazione (dovuti alla condivisione del focus), il computer dove lavora il Tutor dovrebbe consentire di recuperare il focus facilmente, ad esempio mediante Touch Pad o monitor touch, oppure è necessario utilizzare il mouse, agganciando il cursore visibile sul monitor esteso e muovendolo lentamente in direzione orizzontale a metà altezza del monitor finché non lo si vede ricomparire nello schermo del PC.

NOTA BENE: L'Applicazione ABCD può essere utilizzata anche con altre configurazioni hardware, ad esempio unificando i 2 ambienti di lavoro in unico computer ed usando il **mouse** al posto dello **schermo**

touch. Questa opzione però è applicabile solo nei casi in cui le caratteristiche del bambino siano tali da consentirgli di non essere disturbato dall'ambiente di controllo del Tutor.

RILASCIO ACCOUNT

Per poter avere accesso al Software e personalizzarlo secondo le proprie esigenze è necessario disporre di un Account che viene rilasciato al Tutor/Genitore che si collega all'indirizzo seguente:

<http://abcdsw.iit.cnr.it/abcdsw/user/register>

Tale account serve sia per entrare nella schermata del software - come descritto in sezione 1.LOGIN - sia per configurare i contenuti del software stesso attraverso il link 'Accedi ai tuoi dati' presente nella finestra di Login (visibile in Fig. 5) e sia per preparare l'iPad come descritto nella sezione REQUISITI HARDWARE E SOFTWARE – Modalità 1 di questo manuale.

Figura 4. Finestra di Registrazione Account

La schermata visibile in Figura 4 richiede che vengano inseriti i dati del Tutor e del bambino. È importante indicare se il bambino è Ricettivo e/o Verbale, in modo da personalizzare ed adattare il software alle specificità del bambino. Oltre che indicare la lingua con cui si vuole usare l'applicazione.

Una volta creato l'Account, si ha accesso sia all'applicazione vera e propria (vedi sezione 1.LOGIN visibile nella figura seguente) sia all'ambiente disegnato per la gestione e la eventuale personalizzazione dei contenuti dell'applicazione, vedere Appendice B .

Figura 5. Finestra di Login

La pagina di Login accessibile all'indirizzo: abcdsw.iit.cnr.it visibile in Fig. 5 permette di:

1. Accedere all'applicazione usando le credenziali ottenute al passo precedente;
2. Registrarsi, se ancora non si dispone di un Account (mediante il link Registration page).
3. Accedere alla pagina dei Contenuti per la loro visione e/o personalizzazione mediante il link: Access your Data.

Il passo 2 è stato descritto precedentemente, per l'operazione indicata al passo 3, selezionando il link "Access your Data" si accede al seguente ambiente:

Figura 6. Finestra di accesso all'ambiente per la gestione dei contenuti del software

La schermata che si presenta, visibile in Fig. 6 permette di fare il Login usando lo stesso Account creato nei passi precedenti oppure di creare un nuovo Account mediante il link *Create New Account* evidenziato in figura. Per i dettagli sull'utilizzo di questo ambiente fare riferimento alla Appendice B.

NOTA 1:

Nel proseguo del documento tutte le immagini di esempio sono ottenute dal sistema software, per cui i distrattori appaiono in modo casuale così come è casuale il loro posizionamento nello schermo. La combinazione visualizzata in ciascun esempio potrebbe quindi non corrispondere a quella ottenuta dall'utente in un dato istante.

NOTA 2:

Il software qui descritto è un'Applicazione Web; può accadere di riscontrare delle anomalie nel consueto flusso di presentazione dei componenti delle finestre che la compongono. Per eliminare tali anomalie è sufficiente fare un'operazione di Refresh usando il menù apposito solitamente posto nella Barra in alto della finestra del Browser con il quale si è aperta la pagina, come illustrato nella figura seguente:



NOTA 3:

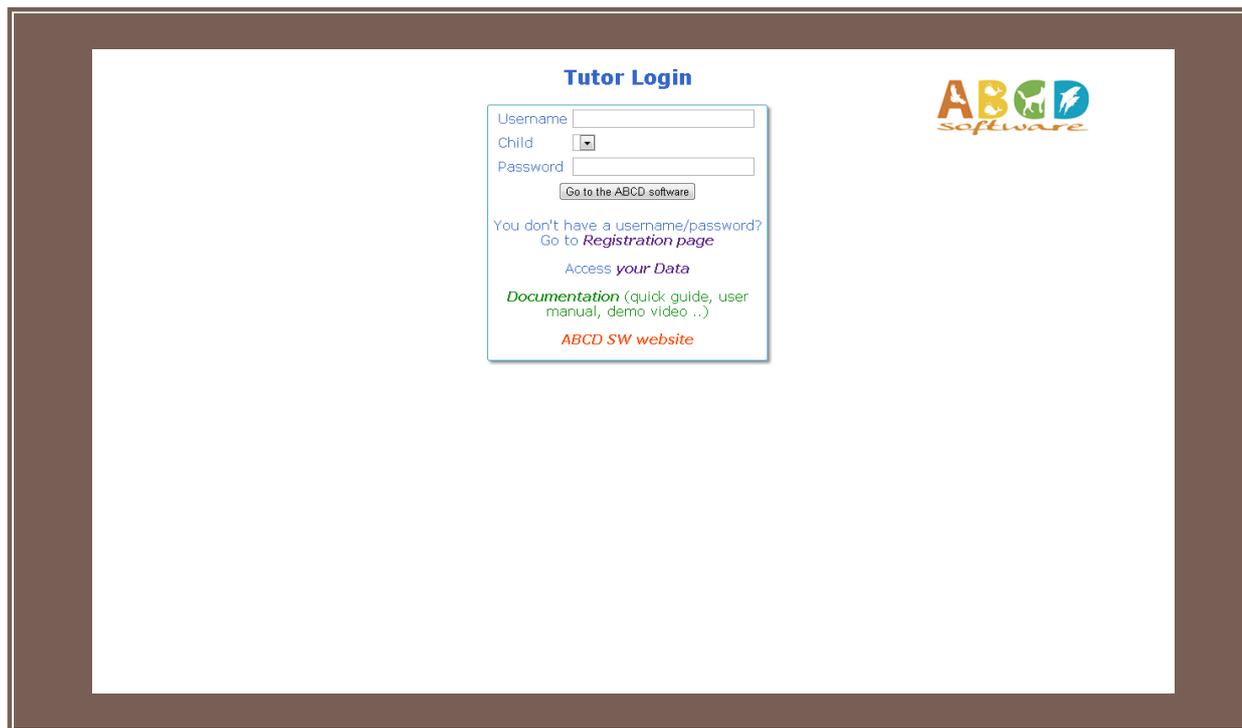
Il software qui descritto è in continuo aggiornamento ed essendo basato su tecnologie web che si servono della memoria definita dal browser (cache) è opportuno procedere spesso ad una cancellazione della suddetta memoria così da avere sempre i contenuti aggiornati. Per fare questo è sufficiente selezionare l'icona del browser (chrome) che rappresenta un cacciavite (in alto a destra sulla barra degli strumenti), di seguito cliccare su *Strumenti* e poi su *Cancella Dati di navigazione*.

Progetto ABCD SW: <http://abcd.iit.cnr.it>

CONTATTI

e-mail: abcd@iit.cnr.it

1. LOGIN/ACCESSO AL SISTEMA



Tutor Login

Username

Child

Password

[Go to the ABCD software](#)

You don't have a username/password?
[Go to Registration page](#)

[Access your Data](#)

[Documentation](#) (quick guide, user manual, demo video ..)

[ABCD SW website](#)

Figura 7. Finestra di Login

La pagina di Login abcdsw.iit.cnr.it, mostrata in Fig.7, consente di accedere all'applicazione.

La fase di accesso al sistema prevede che:

- sia inserito il **nome utente** nel campo **Username**
- sia selezionato il **bambino** con cui lavorare dalla lista presente nel campo **Child**
- sia inserita la **password** nel campo **Password**.

2. STORICO/RIEPILOGO INFORMAZIONI DELLE ULTIME SESSIONI



Figura 8. Storico

Una volta effettuato l'accesso al software ABCD, la pagina che si presenta all'utente, visibile in Fig. 8, rappresenta lo storico di tutte le sessioni svolte dal bambino (selezionato al momento del login) con tutti i suoi Tutor (quindi anche quelle eventualmente effettuate da Tutor diversi da quello corrente). Le sessioni sono mostrate in ordine **cronologico**, dalla più recente (posta all'inizio della pagina) a quella meno recente (alla fine). Ogni link relativo alla sessione svolta in una certa data è espandibile cliccandoci sopra. Ad esempio cliccando sul link evidenziato con un riquadro e la freccia in Fig. 8, si ottiene la vista di Fig. 9.



Figura 9. Storico Espanso

La Fig. 9 riassume il lavoro fatto in una singola sessione, quindi tutti i programmi fatti ed i relativi commenti. Ogni riga rappresenta un **programma** e riassume i dati che lo riguardano in forma concisa. Per avere informazioni più dettagliate su ogni programma svolto, occorre usare il link **Dettagli** visibile nella parte destra di ogni riga.

Cliccando sul link **Dettagli** viene mostrata la **lista dei livelli** fatti in quel programma comprensiva degli eventuali messaggi per livello registrati dai Tutor, come visibile in Fig. 10 in cui è stato espanso il dettaglio di un programma.

CATEGORIA	ARTICOLO	PROGRAMMA	ULTIMO LIVELLO	COMMENTO	LIVELLO PROPOSTO	
Cibi	CIOCCOLATO	Abb. Imm/Imm	MT+2D	all'inizio c'è stato bisogno di prompt elevato che poi è stato gradualmente sfumato, le ultime prove sono state indipendenti	MT+2D	Dettagli
Cibi	PANE	Abb. Imm/Imm	MT+1D	benissimo era molto attento ed ha lavorato bene	MT+1D	Dettagli
			MT	Anche qui sostanzialmente bene, ma ha avuto un po' di incertezze probabilmente perché è stato distratto dall'entrata in stanza del fratellino		Sommar
			MT+0n	Alcune incertezze anche se la maggioranza delle prove è stata corretta, riprovare a questo livello prima di andare avanti		Sommar
			MT+2Dn	prove molto buone è stato molto attento e collaborativo		Sommar
			MT+1D			Sommar
Cibi	FRAGOLA	Abb. par/par	MT	ho lavorato solo in MT perché pur facendo correttamente gli abbinamenti era distratto dal movimento del colore sullo schermo	MT	Dettagli
Animali	COCCODRILLO	Abb. Imm/Imm	MT+0n	Alcune incertezze anche se la maggioranza delle prove è stata corretta, riprovare a questo livello prima di andare avanti	MT+0n	Dettagli
Lettere	A	Abb. Imm/Imm	MT	anche qui in MT come per i colori con una carta sola sullo schermo ci gioca un po', fare attenzione	MT	Dettagli

Figura 10. Storico Dettagli

Per ogni livello svolto, usando il link **Sommar** posto alla destra di ogni riga di livello, si accede al sommario dei dati riepilogativi delle singole prove effettuate in quel dato livello; le informazioni si presentano come in Fig. 11.

Codice	Valore	In acquisizione	Altri
1	NO PROMPT	0	0
2	prompt 20%	2	0
3	prompt 50%	1	0
4	prompt 80%	0	0
5	prompt 100%	0	0
C	errore del bambino	0	0
N	nessuna collaborazione	0	0
S	auto stimolazione	0	0
T	errore tutor	0	0
O	RINFORZO	0	0
R	reset	0	0
STATISTICHE			
	CORRECT	0 (0.0 %)	0 (0 %)
	PROMPT	3 (100.0 %)	0 (0 %)
	ERROR	0 (0.0 %)	0 (0 %)

OK

Figura 11. Storico Sommario

In essa sono riepilogati:

- la **percentuale di prompt** (aiuto) fornito dal Tutor al bambino per ciascun livello (prime 5 righe in verde nella Fig. 11)
- eventuali **errori** intervenuti in corso di svolgimento del livello (successive 3 righe in rosso) e imputabili al bambino
- eventuali errori del tutor
- il numero di volte in cui si è fornito un Rinforzo (esiste infatti la possibilità di fornire un rinforzo visivo al bambino, cioè una pagina web contenente un'immagine animata, vedere sezione 3.4.1.1 INSERIMENTO E VALUTAZIONE per dettagli su come fornirlo)
- il numero di Reset, cioè di volte in cui il Tutor ha premuto il tasto R per avere una combinazione diversa degli elementi presentati sullo schermo, in quanto non riteneva idonea quella mostrata
- statistiche su correttezza ed errori nelle risposte date dal bambino (riga rossa: errori, riga verde: n. e percentuale delle prove eseguite correttamente ed autonomamente senza aiuto; verde chiaro: n. e percentuale delle prove in cui è stato fornito un prompt).

Nel caso di prove estese, le informazioni sono relative sia all'articolo in acquisizione (colonna 'In acquisizione') sia agli altri articoli da abbinare apparsi nelle prove, colonna Altri in Fig. 11.

3. INIZIO SESSIONE

Dal tasto **Inizia Sessione** (presente nella pagina dopo il login in alto, vedere Fig. 8) si può dare inizio alla sessione vera e propria.

Dopo aver premuto il tasto appare la schermata principale dalla quale si può scegliere la modalità con la quale proseguire in base a come descritto nella sezione Requisiti Hardware e Software. Se si dispone di iPad e si vuole dunque usare la modalità 1 (che è quella consigliata) non sarà richiesta nessuna azione aggiuntiva e la finestra di lavoro del bambino sarà resa disponibile nell'iPad non appena si preme il bottone del livello scelto fra quelli presenti sulla colonna di sinistra della pagina.

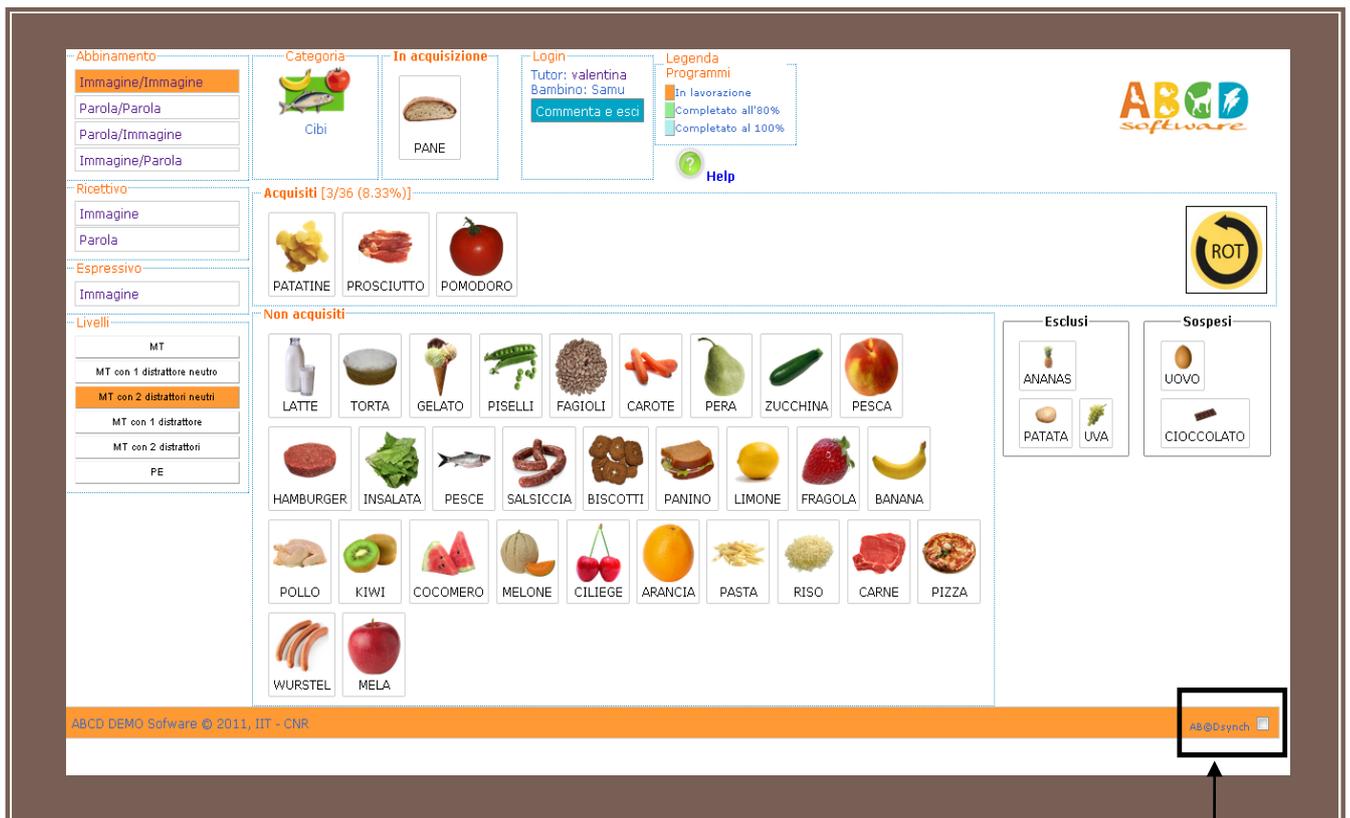


Figura 12. Finestra di lavoro del Tutor

Altrimenti se si utilizza la modalità 2, occorre deselezionare la casella che appare in basso alla finestra di lavoro del Tutor (indicata con una freccia in Fig. 11), ed occorrerà gestire 2 schermate come descritto di seguito.

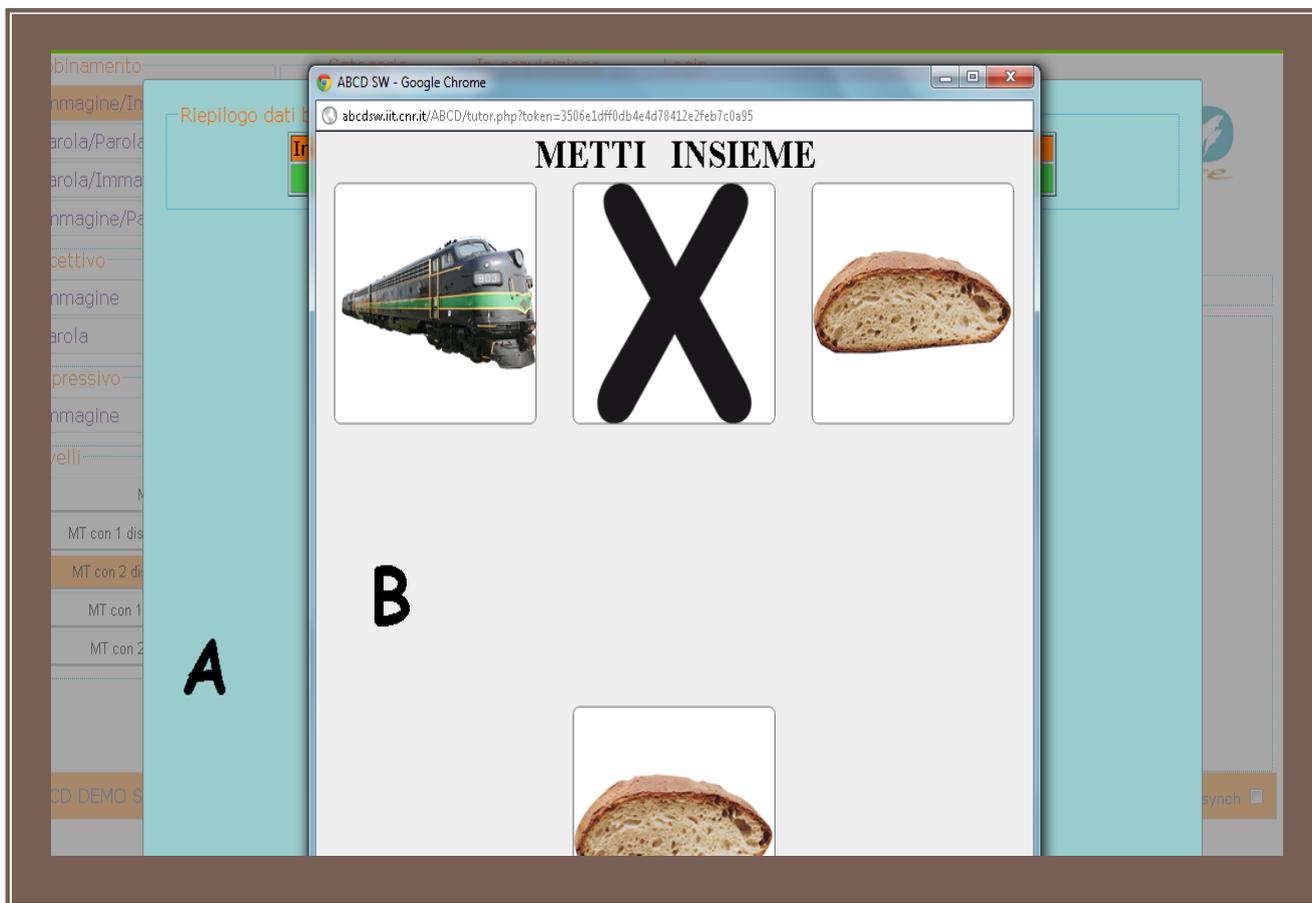


Figura 13. Finestre di Avvio Sessione: in primo piano la finestra B, in secondo piano la finestra A.

Indicando le due schermate parzialmente sovrapposte A e B (vedere Fig. 13) la finestra A serve da pannello di controllo per il Tutor mentre la finestra B è l'ambiente/tavolo di lavoro del bambino. Se il monitor Touch screen è stato collegato al PC in modalità schermo esteso (secondo quanto descritto nella sezione REQUISITI HARDWARE/SOFTWARE), la finestra B dovrà essere agganciata con il mouse e spostata sul monitor aggiuntivo trascinandola (vedere sezione REQUISITI HARDWARE/SOFTWARE, modalità 2).

Tralasciando per il momento cosa succede nella finestra B (verrà descritto nella parte relativa ai livelli, dalla sezione 3.4 in poi), e cosa succede nella finestra A, verrà descritta nel seguito la finestra iniziale (finestra visibile solo al Tutor) dalla quale il Tutor imposta la sessione di lavoro (vedere Fig. 14):

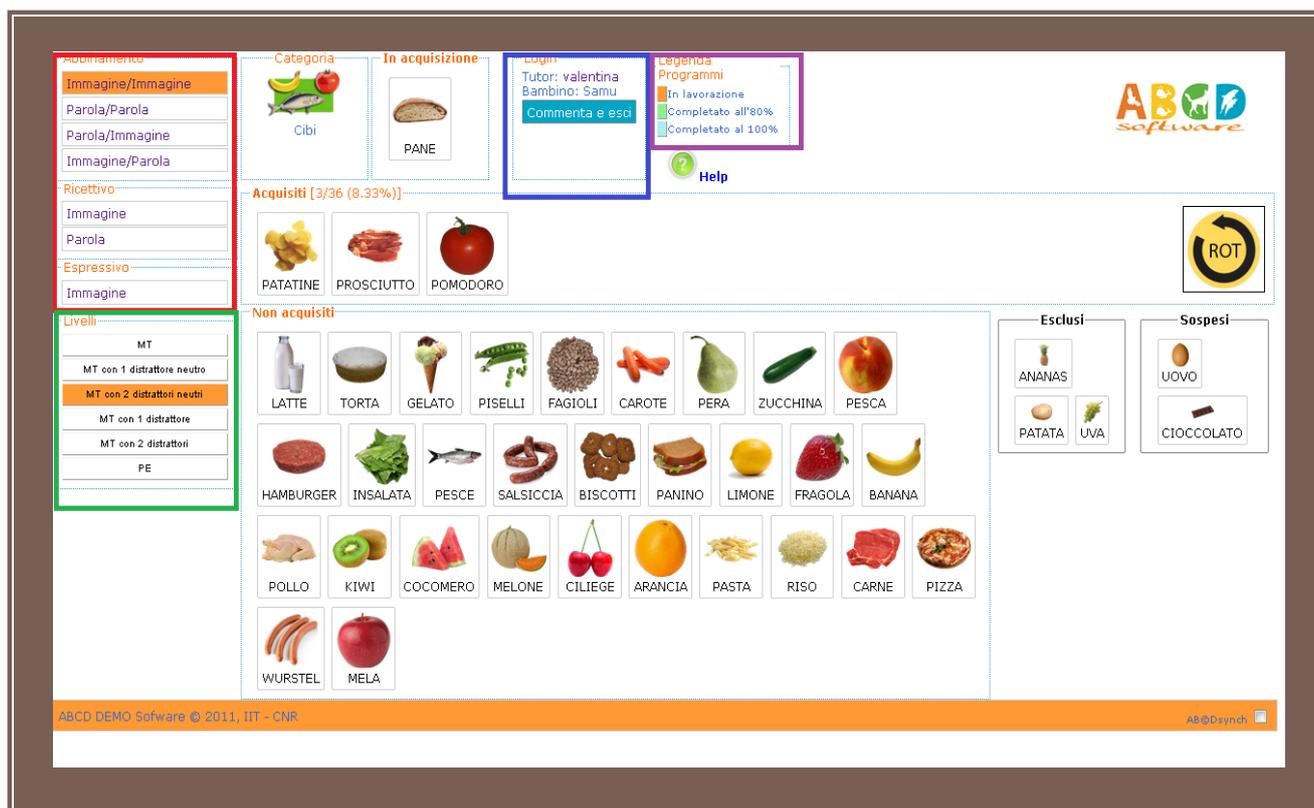


Figura 14. Finestra iniziale

La sezione evidenziata con **colore rosso** mostra la lista dei possibili programmi che si possono svolgere, ognuno attivabile clickando sul nome corrispondente.

Nella sezione in **verde** è visibile la lista dei livelli possibili, ognuno attivabile clickando sul bottone corrispondente.

In alto a destra, evidenziate in **blu** si trovano le informazioni settate in fase di Login e il pulsante *Commenta e esci* che consente di uscire dall'applicazione.

Sono visibili inoltre ulteriori 3 sezioni: la sezione con gli articoli **In Acquisizione**, in alto a destra della finestra di selezione della Categoria, quella con gli articoli già acquisiti nella zona centrale e la sezione comprendente gli articoli con i quali non si è ancora lavorato all'interno del programma attualmente selezionato che risultano quindi Non acquisiti.

All'apertura di questa schermata, sono visibili le pre-selezioni che il sistema fa in base all'ultima sessione svolta con bambino relativamente a:

- categoria (es. Cibi)
- articolo in acquisizione (es: Pane)
- programma (es: abbinamento Immagine/Immagine, evidenziato in arancione)
- livello (es: MT, Mass Trial, evidenziato anche questo in arancione).

In ogni momento il Tutor può modificare tali selezioni, secondo quanto indicato nelle sezioni: Selezione Categoria, Seleziona Articolo, Selezione/Modifica Programma. La selezione del livello è effettuata semplicemente clickando il bottone del livello voluto (Fig. 14, riquadro evidenziato in verde) e ha come risultato quanto descritto nella sezione 3.4 Selezione Livello.

3.1 Selezione Programma

Il click su uno dei programmi a scelta (come visibile in Fig. 14, sezione in rosso) attiva il programma evidenziandolo in arancione. La selezione fatta aggiorna la schermata principale (finestra A di lavoro del Tutor) in modo da caricare gli articoli in base al programma scelto e alla categoria attualmente selezionata, ogni programma infatti a parità di categoria, può avere articoli in acquisizione/acquisiti e non ancora acquisiti diversi rispetto a un altro programma. La finestra B di lavoro del bambino resta immutata finché verrà effettuata la scelta del livello.

Il programma può essere scelto fra le seguenti opzioni (si rimanda alle relative sezioni all'interno del documento per dettagli ulteriori):

Abbinamento Immagine/Immagine

Gli articoli sono proposti sotto forma di immagini, del tipo:



Le istruzioni sono del tipo: **Metti insieme.**

Abbinamento Parola/Parola

Gli articoli sono proposti sotto forma di cartoncini (virtuali) con la parola corrispondente al nome dell'articolo, del tipo:



Le istruzioni sono del tipo: **Metti insieme.**

Abbinamento Parola/Immagine

Gli articoli sono proposti sia nella forma di parola (corrispondente al nome dell'articolo) che di immagini:



Le istruzioni sono del tipo: **Metti insieme**

Abbinamento Immagine/Parola

Gli articoli sono proposti sia nella forma di immagine che di parole (corrispondenti al nome dell'articolo):



PANE

Le istruzioni sono del tipo: **Metti insieme**

Ricettivo-Immagine

Gli articoli sono proposti sotto forma di immagini, del tipo:



PANE

Le istruzioni sono del tipo: **Tocca il**

Ricettivo – Parola

Gli articoli sono proposti sotto forma di parole, del tipo:

PANE



Le istruzioni sono del tipo: **Tocca il**

Espressivo - Immagine

Gli articoli sono proposti sotto forma di immagini, del tipo:



Le istruzioni sono del tipo: **Cosa è?**

Nota Bene

In fase di registrazione e richiesta dell'account del Tutor verrà richiesto l'inserimento dei dati essenziali del bambino (dei bambini) ad esso associato/i, fra questi verrà chiesto di precisare se il bambino è Ricettivo e/o Verbale, il software infatti modellerà le proprie istanze adattandosi alle caratteristiche del singolo bambino. Nel caso per esempio di un bambino **Ricettivo e Verbale** le istruzioni relative ai vari programmi non saranno visibili in forma testuale al bambino così come il programma Espressivo si svolgerà con un solo livello (MT) anziché tutti quelli previsti dalle specifiche ABA. Invece un bambino **Non ricettivo e Verbale** affronterà il programma Ricettivo ricevendo in input l'istruzione scritta es: "Tocca il pane" ma, essendo Verbale potrà svolgere il programma Espressivo completando un solo livello (MT) passando subito alle Prove Estese (PE) e alla Rotazione (ROT).

3.2 Selezione/Modifica Categoria

Cliccando sull'immagine della **Categoria** in alto nella finestra iniziale di lavoro del Tutor (vedere Fig. 14, parte alta centrale) si ha l'apertura della finestra riportata in Fig. 15.



Figura 15. Finestra dinamica per la scelta della Categoria

La selezione di una nuova categoria si effettua cliccando sull'immagine relativa.

Una volta selezionata una nuova categoria, la finestra a disposizione del Tutor si aggiorna con gli articoli appartenenti a quella categoria e con il posizionamento degli stessi nello spazio opportuno a seconda del loro status: *In Acquisizione*, *Acquisiti*, oppure *Non Acquisiti*. Ad esempio se si seleziona la categoria animali, la finestra mostra le informazioni sugli articoli della categoria, vedi esempio in Fig. 16.

Abbinamento

Immagine/Immagine

Parola/Parola

Parola/Immagine

Immagine/Parola

Categoria



Animali

In acquisizione



CONIGLIO

Login

Tutor: valentina
Bambino: Samu

Commenta e esci

Legenda Programmi

In lavorazione

Completato all'80%

Completato al 100%

Help



Ricettivo

Immagine

Parola

Espressivo

Immagine

Livelli

MT

MT con 1 distrattore neutro

MT con 2 distrattori neutri

PE

Acquisiti [3/30 (10%)]

 SERPENTE
  COCCINELLA
  ASINO

Non acquisiti

 CANE	 GIRAFFA	 TARTARUGA	 COCCODRILLO	 AQUILA	 BALENA	
 BRUCO	 CAPRA	 CICOGNA	 MUCCA	 ORSO	 PECORA	 SCIMMIA
 ELEFANTE	 GATTO	 PESCE	 MAIALE	 TOPO	 RANA	 UCCELLINO
 CAVALLO	 FARFALLA	 LEONE	 POLLO	 OCA	 TIGRE	

Esclusi

 ZEBRA

Sospesi

Figura 16. Altro esempio di finestra di lavoro del Tutor

3.3 Selezione/Modifica Articolo

Se il bambino non ha ancora fatto alcuna sessione con un programma ed una categoria, nella sezione articoli **In Acquisizione** relativa compare un'etichetta **Nessun Articolo** che indica che allo stato attuale non ci sono articoli in acquisizione. Per iniziare a lavorare con un articolo è necessario **trascinarlo** dalla sezione 'Non Acquisiti' a quella 'In Acquisizione'. (come suggerito dalla stessa finestra); in modo equivalente è possibile portare un articolo dallo status *Non acquisito* a quello *In Acquisizione* semplicemente con il **doppio click** sullo stesso articolo.

Nota Bene: In un qualsiasi momento, per ogni programma, può esistere uno ed uno solo articolo con stato: 'In Acquisizione'. Se la scelta iniziale sull'articolo non convince si può scegliere un altro articolo sempre nel rispetto del principio ABA citato.

Nota Bene:

Negli Esempi di seguito proposti, laddove NON esplicitamente dichiarato, sarà illustrato il funzionamento del software nel caso di un bambino **Non Ricettivo**, quindi le finestre mostreranno sempre in alto l'etichetta testuale indicante il Comando cui il bambino deve rispondere.

3.4 Selezione Livello

La selezione del livello, fra quelli proposti dal sistema e mostrati in Fig. 14 - sezione verde chiaro, è possibile cliccando sul tasto relativo e darà avvio alla prova effettiva aggiornando la finestra B sullo schermo del bambino. Di seguito vengono mostrati esempi di finestre che appaiono al bambino a seconda del tipo di livello scelto.

Nota bene: i livelli proposti dal sistema variano a seconda del tipo di programma, delle caratteristiche del bambino e del numero di articoli già acquisiti in una certa categoria e in un dato programma.

3.4.1 Livello MT (Mass Trial)

Di seguito è mostrato un esempio di finestra di lavoro del bambino (finestra B) quando si lavora sul livello Mass Trial: caso in cui si lavora all'acquisizione dell'articolo *Pane* della categoria Cibi nel programma abbinamento Immagine/Immagine nel livello Mass Trial (prova di massa):

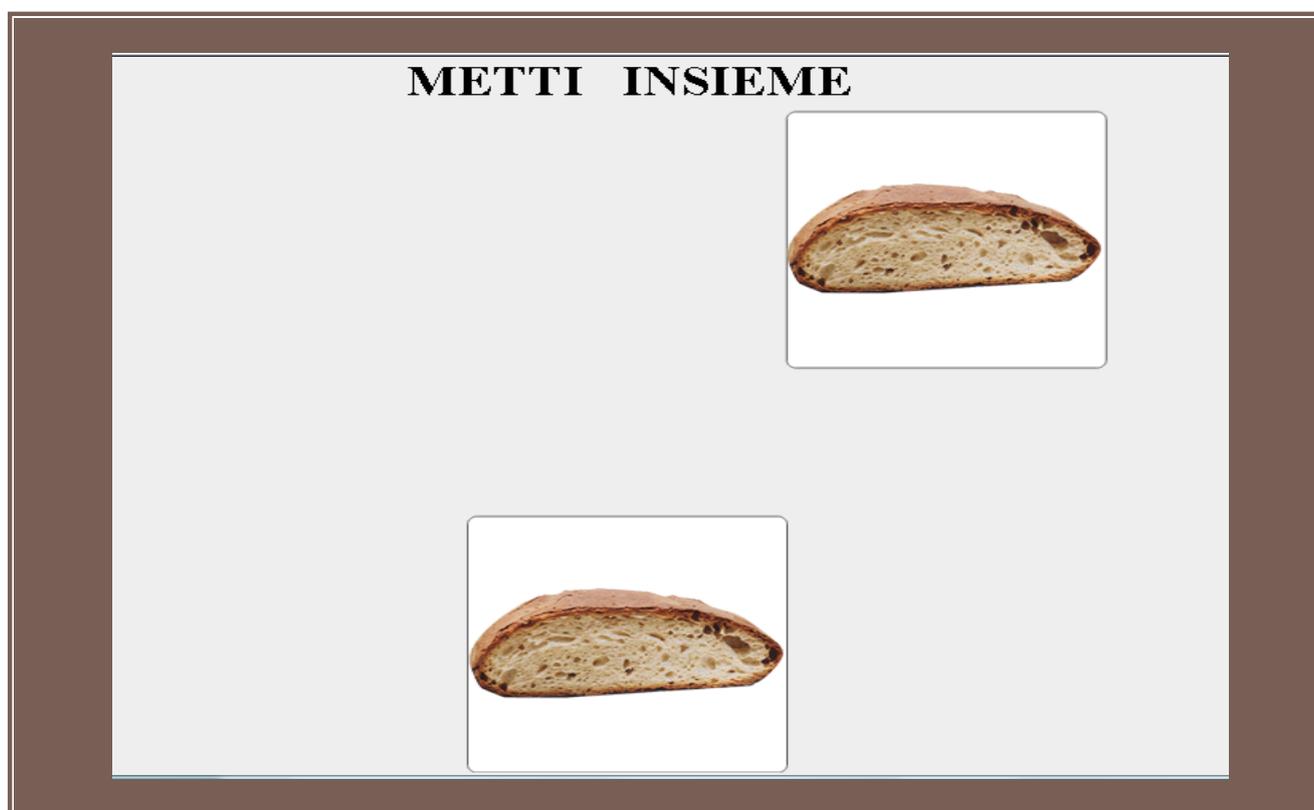


Figura 17. Esempio di finestra B nel livello Mass Trial (MT)

Il bambino deve effettuare un abbinamento immagine/immagine, quindi nella finestra B appaiono due immagini dello stesso articolo. Il bambino **deve trascinare l'articolo in basso (l'unico che si può spostare) fino a sovrapporlo all'analogo articolo posizionato in alto**. Intorno all'immagine posizionata in alto vi è una regione di attrazione che faciliterà il compito al bambino attraendo l'immagine anche a qualche mm di distanza. Ogni volta che il bambino eseguirà la prova correttamente il sistema fornirà un feedback visivo per rassicurare il bambino sulla correttezza della sua azione, nello specifico è stato scelto di visualizzare uno "smile" con la scritta "BRAVO!!". Tale feedback è mantenuto per ogni livello e per ogni programma di lavoro e un esempio di questo è mostrato nella figura seguente:



Figura 18. Esempio di feedback visivo in condizioni di prova corretta

Parallelamente nello schermo di lavoro del Tutor si attiva il pannello (Finestra A) mostrato in Fig.19 per l'inserimento della valutazione.

Nota Bene: a scelta del Tutor è possibile chiamare il feedback visivo "Smile + BRAVO" in maniera indipendente semplicemente cliccando sul tasto B della tastiera. Per uscire dalla modalità e riprendere l'esercizio è sufficiente fare un'operazione di Reset con il tasto R.

Nota Bene: in ogni momento il Tutor ha la massima libertà di scelta del livello, tuttavia sarà avvertito da una finestra di avviso, del tipo di quello mostrato di seguito, nel caso in cui la sua scelta non sia coerente con la sequenza corretta suggerita dalle specifiche ABA. Infatti l'ordine in cui sono messi i bottoni di livello nella schermata di lavoro del Tutor rispecchiano il corretto avanzamento secondo la programmazione ABA originale. Se si intende comunque procedere in un ordine diverso è sufficiente confermare cliccando il tasto "ok" presente sulla finestra di avviso.



Figura 18bis. Esempio di finestra di avviso di cambio di livello



Figura 19. Pannello di controllo del Tutor per l’inserimento della valutazione

Il pannello ha lo scopo di mostrare al Tutor in forma schematica più informazioni:

3.4.1.1 INSERIMENTO VALUTAZIONE:

La prima tabella visibile in alto nella schermata riassume quanto succede nella finestra di lavoro del bambino mostrando nell’ordine i nomi relativi a :

- **articolo in acquisizione**
- **articoli proposti** al bambino comprensivi di distrattori a seconda del livello su cui si sta lavorando
- **il comando** da dare al bambino che dipende dal programma che si sta facendo
- **articolo sotto osservazione**

nell’esempio in considerazione, trattandosi di Mass Trial, l’articolo in acquisizione (Pane) e quello sotto osservazione (Pane) coincidono, naturalmente e ciò si verifica sempre tranne che per i livelli PE e ROT che verranno descritti in seguito e per i quali questo tipo di informazione di ritorno del sistema è di grande aiuto per il Tutor che può svolgere al meglio la sessione avendo il controllo completo su quanto viene proposto al bambino/a nella propria finestra. In questo caso specifico, inoltre, non esistendo articoli distrattori gli articoli 1,2,3 sono nulli.

La seconda tabella visibile è quella per l’inserimento vero e proprio della valutazione e permette di inserire le seguenti tipologie di dati in forma numerica:

Informazione sul tipo di Prompt (aiuto) fornito al bambino

Il Tutor può inserire informazioni sul prompt fornito al bambino per quella prova utilizzando i tasti indicati nel pannello:

- 1 (da tastiera) se non ha fornito prompt al bambino
- 2 (da tastiera) se ha fornito un prompt pari al 20%
- 3 (da tastiera) se ha fornito un prompt pari al 50%
- 4 (da tastiera) se ha fornito un prompt pari al 80%
- 5 (da tastiera) se il prompt fornito è stato totale e quindi pari al 100%.

Informazione su Errori

Nel caso intervenga una causa di errore ben definita il Tutor userà:

- tasto C per segnalare un errore del bambino
- tasto N per segnalare un errore dovuto a una mancata cooperazione da parte del bambino
- tasto S per indicare presenza di gesti auto stimolatori
- tasto T se è stato effettuato un errore da parte del Tutor.

Tasto S

Il tasto S in particolare serve a segnalare l'evenienza di comportamenti auto stimolatori del bambino, in questo caso esso attiva un aggiornamento della schermata di lavoro del bambino riportando la situazione allo stato originale ovvero riproponendo lo stesso identico esercizio al bambino (stessi distrattori e stessa posizione).

Rinforzo

Usando il tasto numerico 0 (zero) il Tutor potrà far apparire nella finestra del bambino una pagina multimediale che possa fungere da rinforzo. Per uscire dalla modalità Rinforzo sarà sufficiente premere nuovamente lo stesso tasto numerico 0. I Rinforzi da inserire nell'applicazione possono essere personalizzati in base alle esigenze/preferenze di ogni bambino, il sistema ne imposta 3 di base che vengono mostrati in modo casuale. Se si desidera modificare quelli di base e/o aggiungerne altri di proprio gradimento seguire le istruzioni presentate nella sezione APPENDICE B di questo manuale.

Cambio di configurazione

Con il tasto R il Tutor potrà cambiare la configurazione degli elementi disposti nello schermo (tavolo di lavoro del bambino) se giudica non idonea la proposta (fatta in modo casuale) del sistema.

Nota Bene: il pannello del Tutor è dotato di funzionalità interattive per cui se il dispositivo con il quale il Tutor accede all'applicazione è di tipo Touch Screen i dati descritti possono essere inseriti direttamente dal pannello cliccando sui tasti contornati in grigio. (Fig. 19)

3.4.1.2 STATISTICHE

Nella sezione Statistiche (riga in arancione del Tutor Panel in Fig. 9) sono visibili in tempo reale il numero di successi, il numero di prompt e il numero di errori che il bambino ha ottenuto/compresso nella prova corrente.

Come **numero di successi** viene indicato il numero di prove eseguite con successo autonomamente dal bambino (quindi senza aiuto), quindi la somma di quelle valutate/indicate con tasto 1.

Come **numero di prompt** viene indicato il numero di prompt forniti, quindi la somma dei valori relativi ai tasti dal 2 al 5.

Come **numero di errori** viene indicato il numero di errori effettuati dal bambino, quindi la somma di quelli indicati con i tasti: C, N, S.

3.4.1.3 COMMENTI

Nello spazio Commento il Tutor può inserire un messaggio relativo al livello in esecuzione (utile per ricordarsi cose rilevanti e/o da segnalare agli altri Tutor).

3.4.2 Livello MT con 1 distrattore neutro

In Fig. 20 è mostrata una finestra di lavoro del bambino (finestra B) quando si lavora sul livello Mass Trial con 1 distrattore neutro (MT+1Dn), ovvero abbinamento in presenza di un elemento distrattore appartenente a una categoria diversa da quella cui appartiene l'elemento in acquisizione e che non richiami l'articolo in acquisizione per forma o colore.

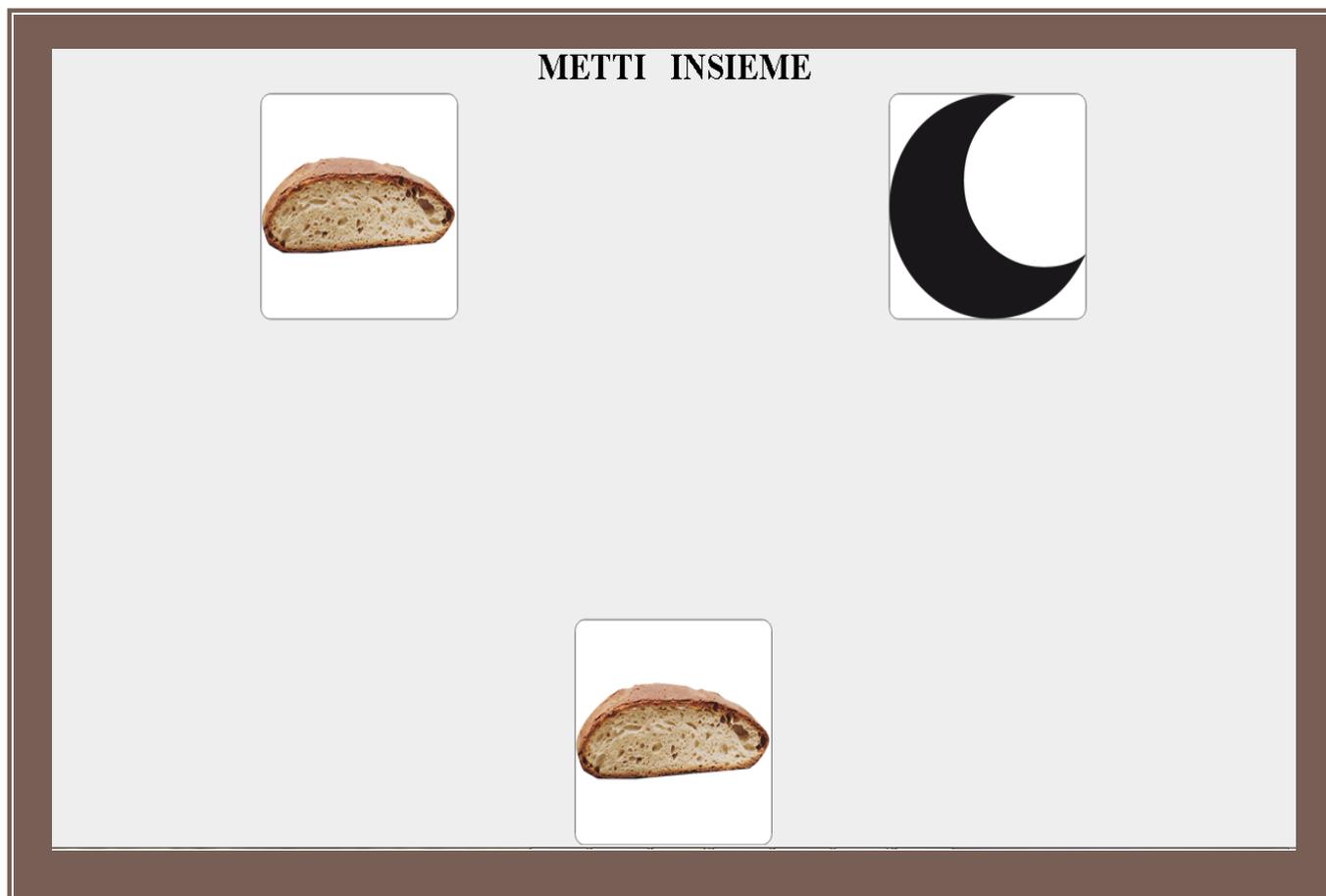


Figura 20. Es. di finestra B nel Programma abbinamento Immagine/Immagine - livello MT con 1 distrattore neutro

Parallelamente nella finestra A del Tutor apparirà il pannello di controllo di Fig. 19 da cui è possibile attivare le azioni di valutazione, reset o rinforzo secondo quanto descritto nella sezione **3.4.1.1 Inserimento Valutazione**.

Il bambino deve trascinare l'articolo in acquisizione, posizionato in basso, fino a sovrapporlo all'analogo in alto (come detto in precedenza, **esiste una zona di attrazione intorno all'oggetto corretto** - Pane - mentre esiste **una zona di repulsione intorno all'oggetto sbagliato** - Luna). Una volta eseguita la prova, il Tutor procede alla valutazione, vedere sezione 3.4.1.1.

Fino a quando il Tutor non inserisce la valutazione, la finestra del bambino (Fig. 20) resta congelata nell'immagine corrente, ovvero mantiene visibile ciò che il bambino ha appena fatto. Alla pressione di un tasto da parte del Tutor, la finestra del bambino si aggiorna con uno schema di abbinamento diverso, quindi con lo stesso articolo in acquisizione ma un diverso distrattore neutro e/o richiamando un diverso ordine di posizionamento (degli elementi posti in alto nello schermo).

Nota Bene

Il Tutor può scegliere di portare avanti le singole prove quante volte ritiene utile; una volta deciso di interromperle, può utilizzare il Rinforzo (premendo il tasto numerico 0) se il bambino ha risposto particolarmente bene (ovvero prove positive a prompt nullo o a prompt minimo) ed è opportuno rinforzarlo.

3.4.3 Livello MT con 2 distrattori neutri

In Fig. 21 è riportata una possibile finestra di lavoro del bambino (finestra B) quando si lavora sul livello Mass Trial con 2 distrattori neutri (MT + 2Dn), ovvero abbinamento in presenza di 2 elementi distrattori appartenenti a una categoria diversa da quella cui appartiene l'elemento in acquisizione e che non richiamano l'articolo in acquisizione per forma o colore.

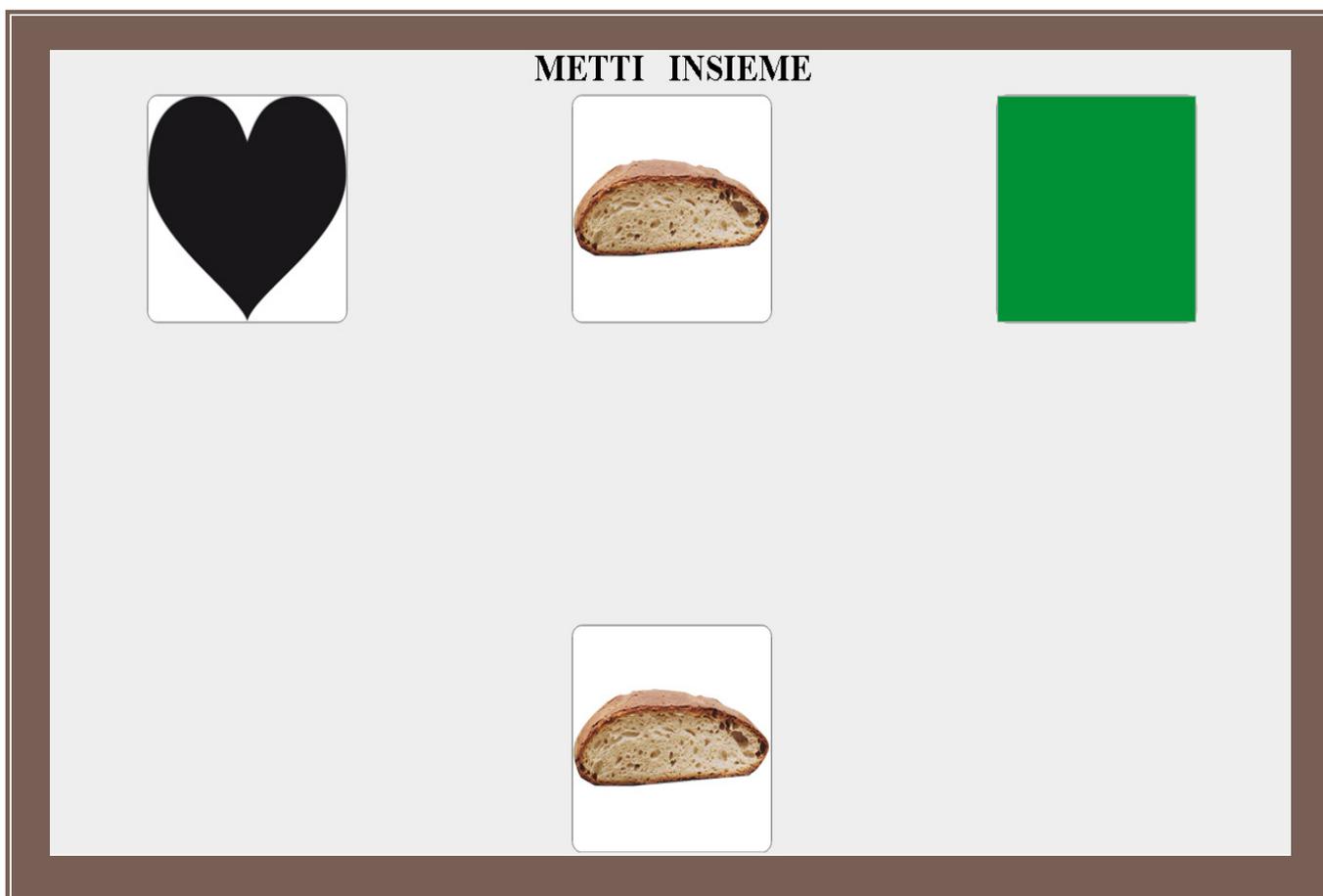


Figura 21. Es. di finestra B nel Programma abbinamento Immagine/Immagine - livello MT con 2 distrattori neutri

Parallelamente nella finestra A del Tutor apparirà il pannello di controllo di Fig. 19 da cui è possibile attivare le azioni di valutazione, reset o rinforzo secondo quanto descritto nella sezione **3.4.1.1 Inserimento Valutazione.**

Il bambino deve trascinare l'articolo in acquisizione (in basso) fino a sovrapporlo all'analogo in alto. Una volta eseguita la prova, il Tutor procede alla valutazione, vedere sezione 3.4.1.1. Alla pressione di un tasto da parte del Tutor, la finestra del bambino si aggiorna con uno schema di abbinamento diverso dell'articolo in acquisizione, quindi coinvolgendo 2 distrattori neutri diversi e/o un diverso ordine di posizionamento degli articoli nella parte alta della finestra del bambino.

Nota Bene

Il Tutor può scegliere di portare avanti le singole prove quante volte ritiene utile; una volta deciso di interromperle, può utilizzare il Rinforzo (premendo il tasto numerico 0) se il bambino ha risposto particolarmente bene (ovvero prove positive a prompt nullo o a prompt minimo) ed è opportuno rinforzarlo.

3.4.4 Livello MT con 1 distrattore

Di seguito viene presentato un esempio di quello che appare nella finestra di lavoro del bambino (finestra B) se si lavora sul livello Mass Trial con 1 distrattore, ovvero abbinamento in presenza di un elemento distrattore appartenente alla stessa categoria cui appartiene l'elemento in acquisizione. In questo caso gli articoli distrattori devono essere pescati fra gli articoli già acquisiti, per questa ragione se il numero di articoli già acquisiti è inferiore a 2 questo livello non verrà proposto dal sistema e l'articolo potrà essere acquisito a partire dal livello MT con 2 distrattori neutri.

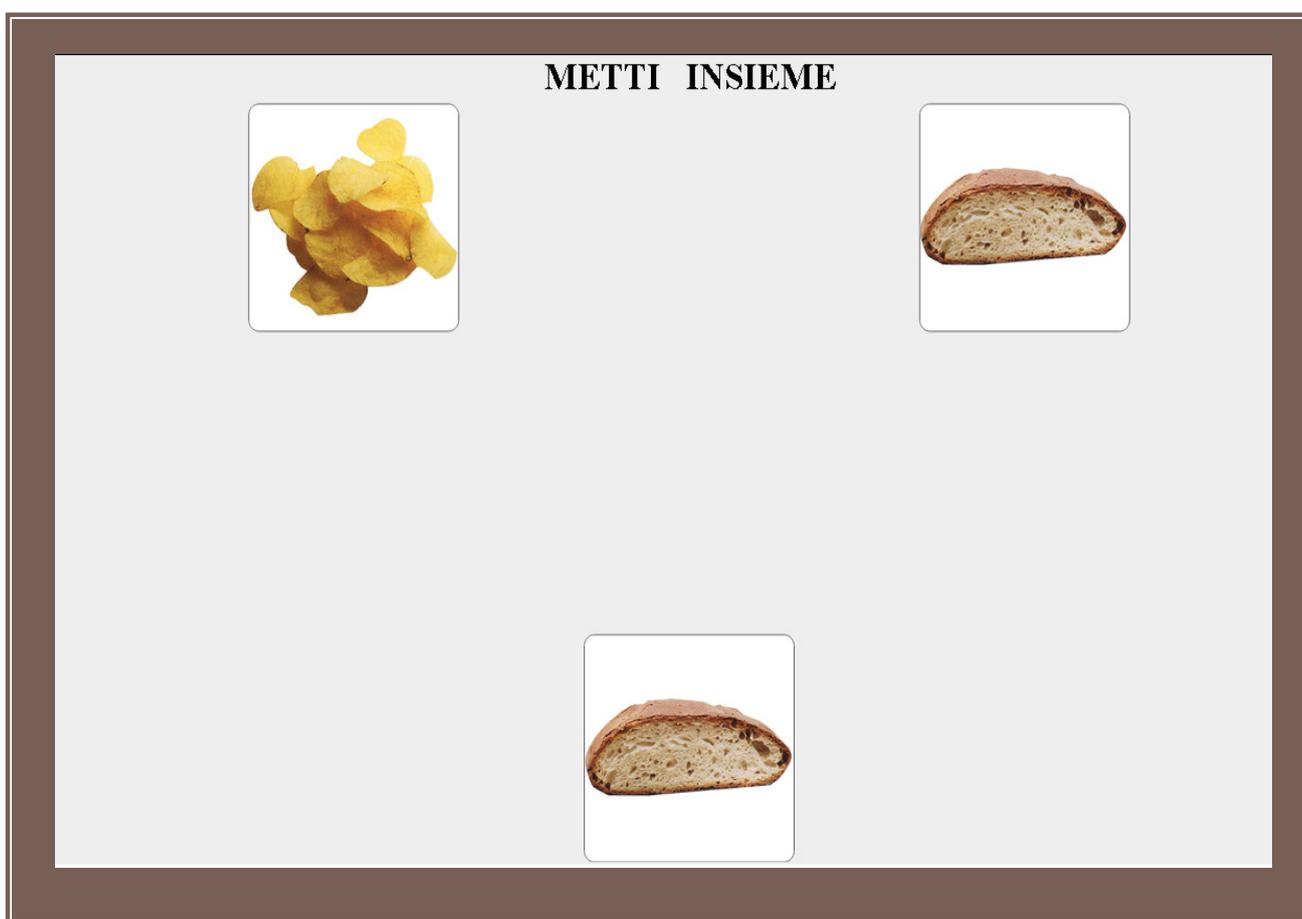


Figura 22. Es. di Finestra B nel programma abbinamento Immagine/Immagine livello MT con 1 distrattore

Parallelamente nella finestra A del Tutor apparirà il pannello di controllo di Fig. 19 da cui è possibile attivare le azioni di valutazione, reset o rinforzo secondo quanto descritto nella sezione **3.4.1.1 Inserimento Valutazione.**

Il bambino che deve trascinare l'articolo in basso (in acquisizione) fino a sovrapporsi all'analogo articolo in alto. L'azione successiva sarà quella del Tutor (senza la quale la finestra del bambino resta congelata nell'immagine corrente) che selezionerà un certo livello di prompt o errore, secondo quanto indicato nella

sezione 3.4.1.1. Alla pressione di un tasto da parte del Tutor si attiverà un aggiornamento della finestra del bambino che proporrà un diverso schema di abbinamento dell'articolo in acquisizione coinvolgendo 1 diverso distrattore non neutro e/o un diverso ordine di posizionamento degli articoli posti nella parte alta della finestra del bambino.

Nota Bene

Il Tutor può scegliere di portare avanti le singole prove quante volte ritiene utile e può interromperne il flusso tramite Rinforzo premendo il tasto numerico 0 se il bambino ha risposto particolarmente bene (ovvero prove positive a prompt nullo o a prompt minimo considerato un certo contesto) ed è opportuno rinforzarlo.

3.4.5 Livello MT con 2 distrattori

Di seguito viene riportato un esempio di finestra di lavoro del bambino (finestra B) se si lavora sul livello Mass Trial con 2 distrattori, ovvero abbinamento in presenza di 2 elementi distrattori appartenenti alla stessa categoria cui appartiene l'elemento in acquisizion. In questo caso gli articoli distrattori devono essere pescati fra gli articoli già acquisiti, per questa ragione se il numero di articoli già acquisiti è inferiore a 2 questo livello non verrà proposto dal sistema e l'articolo potrà essere acquisito a partire dal livello MT con 2 distrattori neutri.



Figura 23. Es. di finestra B nel programma abbinamento Immagine/Immagine livello MT con 2 distrattori

Parallelamente nella finestra A del Tutor apparirà il pannello di controllo di Fig. 19 da cui è possibile attivare le azioni di valutazione, reset o rinforzo secondo quanto descritto nella sezione **3.4.1.1 Inserimento Valutazione.**

Il bambino deve trascinare l'articolo in basso (in acquisizione) fino a sovrapporsi all'analogo articolo in alto. L'azione successiva sarà del Tutor (senza la quale la finestra del bambino resta congelata nell'immagine corrente) che deve selezionare un certo livello di prompt o errore, secondo quanto indicato nella sezione 3.4.1.1. Alla pressione di un tasto da parte del Tutor si attiverà un aggiornamento nella finestra del bambino che proporrà un diverso schema di abbinamento dello stesso articolo in acquisizione coinvolgendo 2 diversi distrattori non neutri e/o un diverso ordine di posizionamento di tutti gli articoli posti in alto.

Nota Bene

Il Tutor può scegliere di portare avanti le singole prove quante volte ritiene utile e può interromperne il flusso tramite Rinforzo premendo il tasto numerico 0 se il bambino ha risposto particolarmente bene (ovvero prove positive a prompt nullo o a prompt minimo considerato un certo contesto) ed è opportuno rinforzarlo.

3.4.6 Livello Prova estesa

Nota Bene

Una prova estesa può essere effettuata solo dopo aver già acquisito almeno due articoli in una categoria per un dato programma (altrimenti il relativo bottone, visibile in Fig. 26, non risulta presente, vedere ad esempio Fig.15 o Fig. 16).

Di seguito viene riportato un esempio della finestra di lavoro del bambino (finestra B) se si lavora sul livello Prova estesa, ovvero abbinamento che coinvolge l'articolo in acquisizione e 2 articoli fra quelli già acquisiti e appartenenti alla stessa categoria cui appartiene l'elemento in acquisizione.

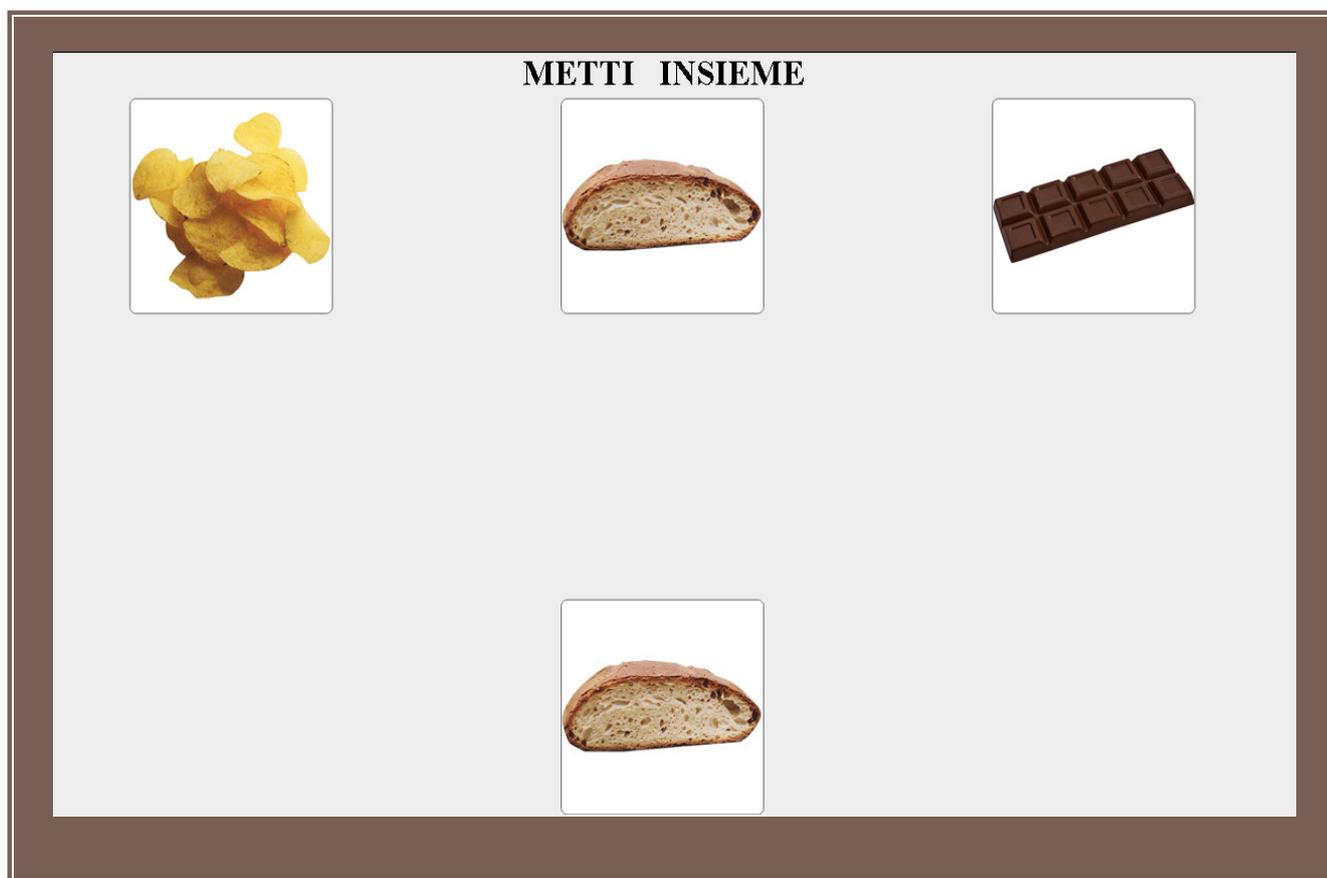


Figura 24. Es. di finestra B nel programma abbinamento Immagine/Immagine livello Prova Estesa

Parallelamente nella finestra A del Tutor apparirà il pannello di controllo di Fig.19 da cui è possibile attivare le azioni di valutazione, reset o rinforzo simili a quanto descritto nella sezione 3.4.1.1 **Inserimento Valutazione**. In questo caso infatti il pannello si presenta con **alcune differenze**: come visibile in Fig.25, il Tutor ha la possibilità di dichiarare **acquisito** l'articolo con il quale si è arrivati fino a questo livello mediante il tasto **Mastered**; il pannello fornirà in tempo reale le informazioni utili a valutare lo svolgimento della prova per tutti gli articoli coinvolti e quindi valutare l'opportunità del

passaggio o meno allo stato di Mastered. La colonna *In Acquisizione* mostra infatti i dati relativi all'articolo in Acquisizione mentre la colonna *Altri* (non presente nel pannello dei livelli precedenti) è una colonna di riepilogo dei dati riguardanti (indistintamente) tutti gli altri articoli apparsi nelle varie prove del livello 'Prova estesa'.

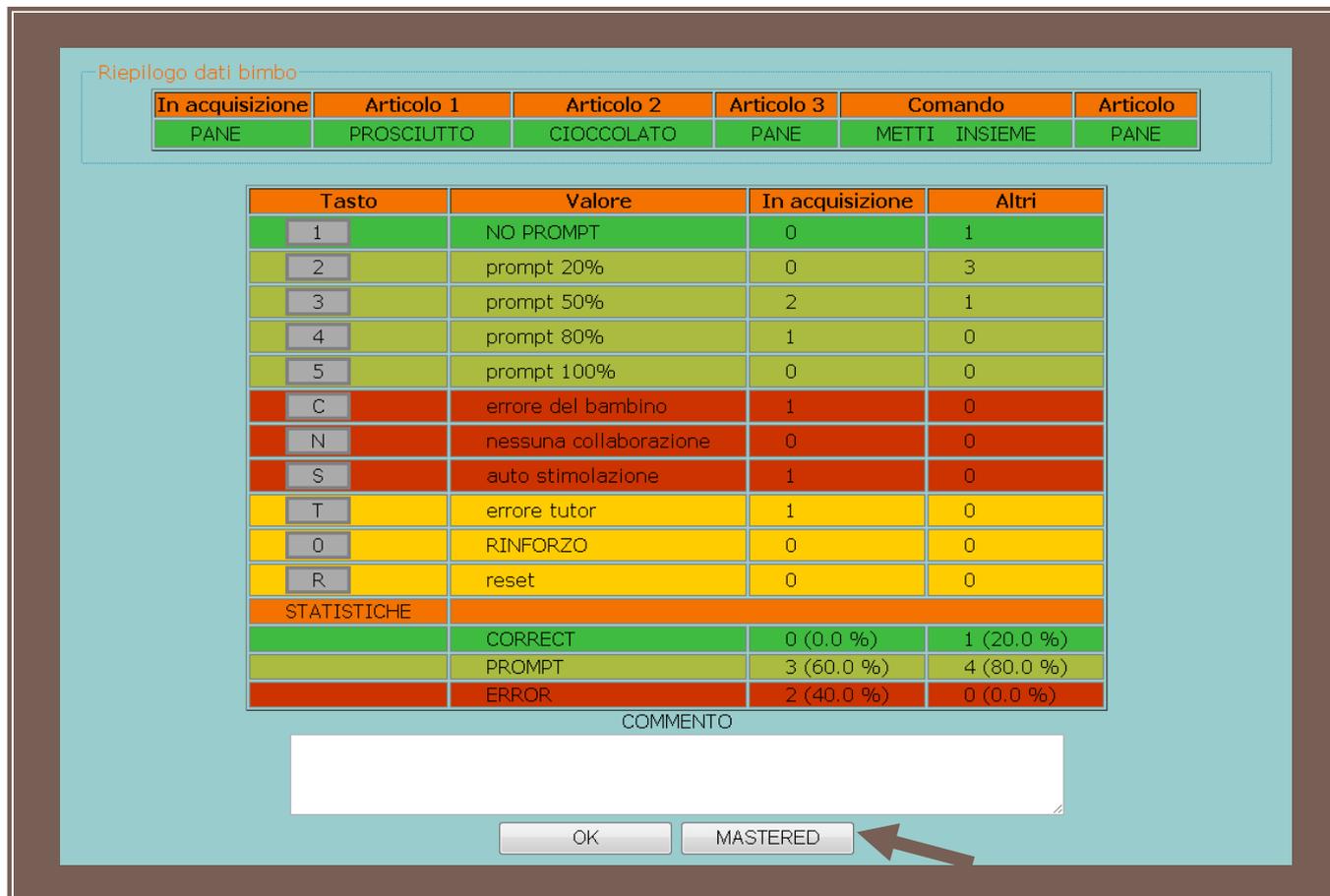


Figura 25. Finestra A: Pannello di controllo del Tutor della prova estesa, con tasto MASTERED

Nel livello prova estesa del programma Abbinamento, il bambino deve trascinare l'articolo in basso (in acquisizione) fino a sovrapporsi all'analogo articolo in alto. L'azione successiva sarà quella del Tutor (senza la quale la finestra del bambino resta congelata nell'immagine corrente) che deve selezionare una valutazione della prova tramite tasto. Alla pressione di un tasto da parte del Tutor si attiva un aggiornamento della finestra del bambino che proporrà un diverso schema di abbinamento dello stesso articolo in acquisizione coinvolgendo 2 diversi articoli fra quelli già acquisiti e/o un diverso ordine di posizionamento di tutti gli articoli proposti. **Il sistema prevede il rispetto delle modalità ABA secondo le quali nelle prime 2 prove l'elemento in acquisizione non deve cambiare posizione.**

Diversamente dall'esempio di Pannello del Tutor descritto per gli altri livelli, nel caso in cui si lavori alla Prova Estesa stavolta nella seconda tabella (centrale) sono presenti 2 colonne in quanto il sistema tiene conto della valutazione inserita dal Tutor e riguardante sia l'articolo in acquisizione sia gli articoli(acquisti) indicati in tabella come *Altri* e che prendono parte alle prove, ciò è di aiuto per tenere sotto osservazione eventuali anomalie di comportamento sugli articoli che teoricamente si considerano acquisiti per il bambino.

Nota Bene

La prima prova estesa è il primo livello a partire dal quale un articolo può essere dichiarato acquisito a meno che si tratti in assoluto dei primi 2 articoli nel quale caso questi possono essere dichiarati Acquisiti a partire dal livello MT con 2 distrattori neutri.

Nota Bene

Il Tutor può scegliere di portare avanti le singole prove quante volte ritiene utile e può interromperne il flusso tramite Rinforzo premendo il tasto numerico 0 se il bambino ha risposto particolarmente bene (ovvero prove positive a prompt nullo o a prompt minimo considerato un certo contesto) ed è opportuno rinforzarlo.

3.4.7 Rotazione

La rotazione si seleziona dal tasto visualizzato come in Fig. 26 (indicato dalla freccia) il quale appare nella finestra di lavoro del Tutor al verificarsi di determinate condizioni riguardanti il numero di articoli acquisiti in una data categoria e in un dato programma.



Figura 26. Es. di finestra di lavoro del Tutor con tasto ROT per l'avvio della Rotazione

La rotazione coinvolge 3 articoli (eccezionalmente anche solo 2, vedere di seguito) scelti a caso fra quelli già acquisiti nella categoria per un dato programma; in essa i risultati delle prove sono valutati su tutti gli articoli, quindi tutti gli articoli coinvolti sono sotto osservazione in uguale misura e può quindi essere considerato un ripasso.

Di seguito, in Fig. 27 è mostrato un esempio di finestra del bambino se si attiva il tasto di rotazione.



Figura 27. Es. di finestra B nel programma abbinamento Immagine/Immagine livello Rotazione

Parallelamente nella finestra del Tutor apparirà il pannello di controllo di Fig. 28 da cui è possibile attivare le azioni di valutazione, reset o rinforzo simili a quanto descritto nella sezione **3.4.1.1 Inserimento Valutazione**. Vi sono però alcune differenze secondo quanto mostrato nella Fig.28 rispetto al pannello già descritto in Fig.19: la rotazione infatti coinvolge 3 elementi scelti fra quelli acquisiti (possono essere anche solo 2 se sono i primi articoli acquisiti per il programma) e rappresenta un esercizio di ripasso per il bambino, quindi tutti gli articoli sono sotto osservazione. Nel pannello di controllo in questo caso compare solo la colonna Acquisiti.

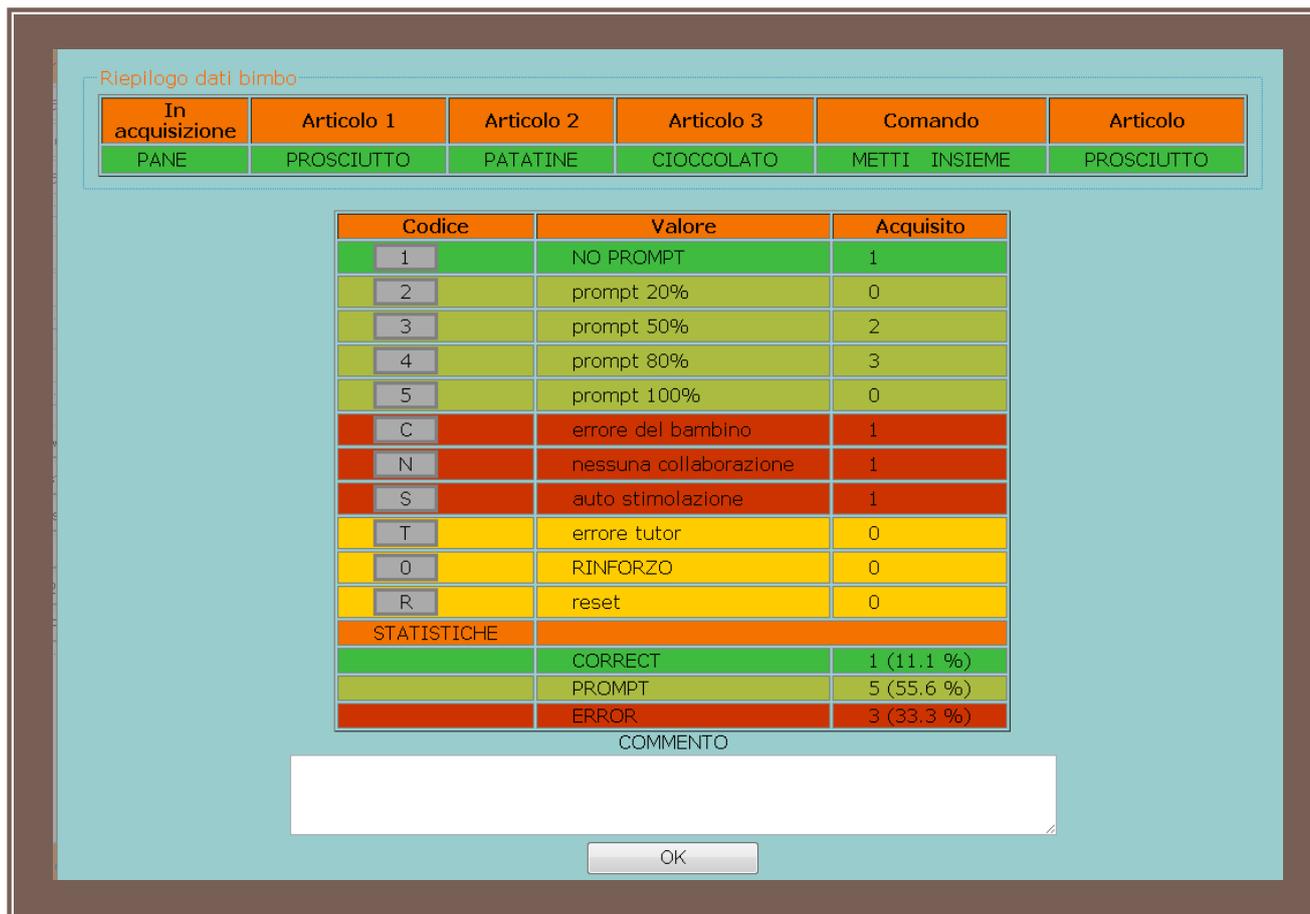


Figura 28. Tutor Panel relativo alla Rotazione

Nell'esecuzione della prova di rotazione, il bambino deve trascinare l'articolo in basso fino a sovrapporsi all'analogo articolo in alto. L'azione successiva deve essere del Tutor (senza la quale la finestra del bambino resta congelata nell'immagine corrente) che selezionerà una valutazione. Alla pressione del tasto da parte del Tutor si attiva un aggiornamento della finestra del bambino che proporrà uno schema di abbinamento diverso con articoli differenti e/o un diverso ordine di posizionamento degli articoli proposti.

Nota Bene

Il Tutor può scegliere di portare avanti le singole prove quante volte ritiene utile e può interromperne il flusso o tramite Rinforzo premendo il tasto numerico 0 se il bambino ha risposto particolarmente bene (ovvero prove positive a prompt nullo o a prompt minimo considerato un certo contesto) ed è opportuno rinforzarlo.

3.5 Seleziona/Modifica programma

La selezione di un programma avviene selezionando uno fra i tasti appositi come indicati nella sezione 3.1 Selezione Programma. Per le differenze riscontrabili all'interno delle schermate proposte dal sistema (presenza/assenza del Comando scritto in cima alla pagina) e dovute all'adattamento dello stesso rispetto alle caratteristiche del bambino vedere la stessa sezione 3.1.(Nata Bene)

A discrezione del Tutor ogni programma può essere eseguito nell'ordine proposto dal sistema o in un ordine diverso e può essere interrotto quando il Tutor lo ritiene necessario. In accordo alle specifiche della programmazione ABA però il Tutor riceverà un avvertimento dal sistema sotto forma di finestra pop-up che lo informa nel caso l'ordine selezionato non coincida con quello suggerito dalle specifiche ABA come mostrato in Fig.29.

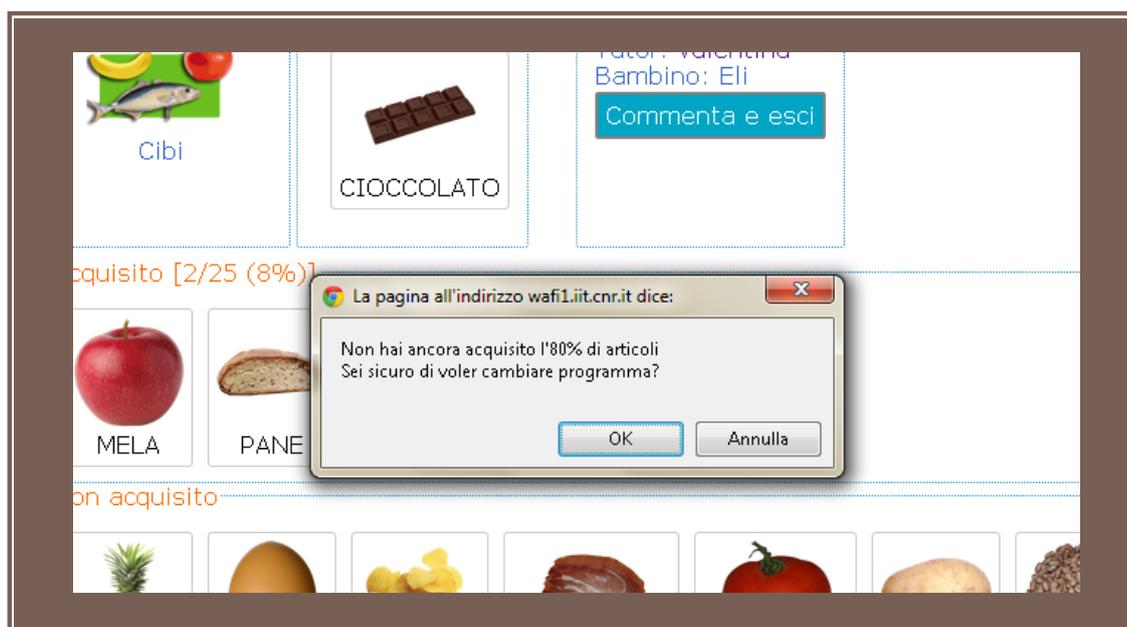


Figura 29. Esempio di messaggio che informa del cambio di Programma non sequenziale

3.5.1 Abbinamento Immagine/Immagine

Questo programma è stato descritto nella sezione precedente 3.1.

3.5.2 Abbinamento Parola/Parola

3.5.2.1 LIVELLO MT (MASS TRIAL)

Di seguito viene riportato un esempio di finestra di lavoro del bambino (Finestra B) nel caso in cui si lavori all'acquisizione dell'articolo Pane della categoria Cibi nel programma abbinamento Parola/Parola al livello Mass Trial.

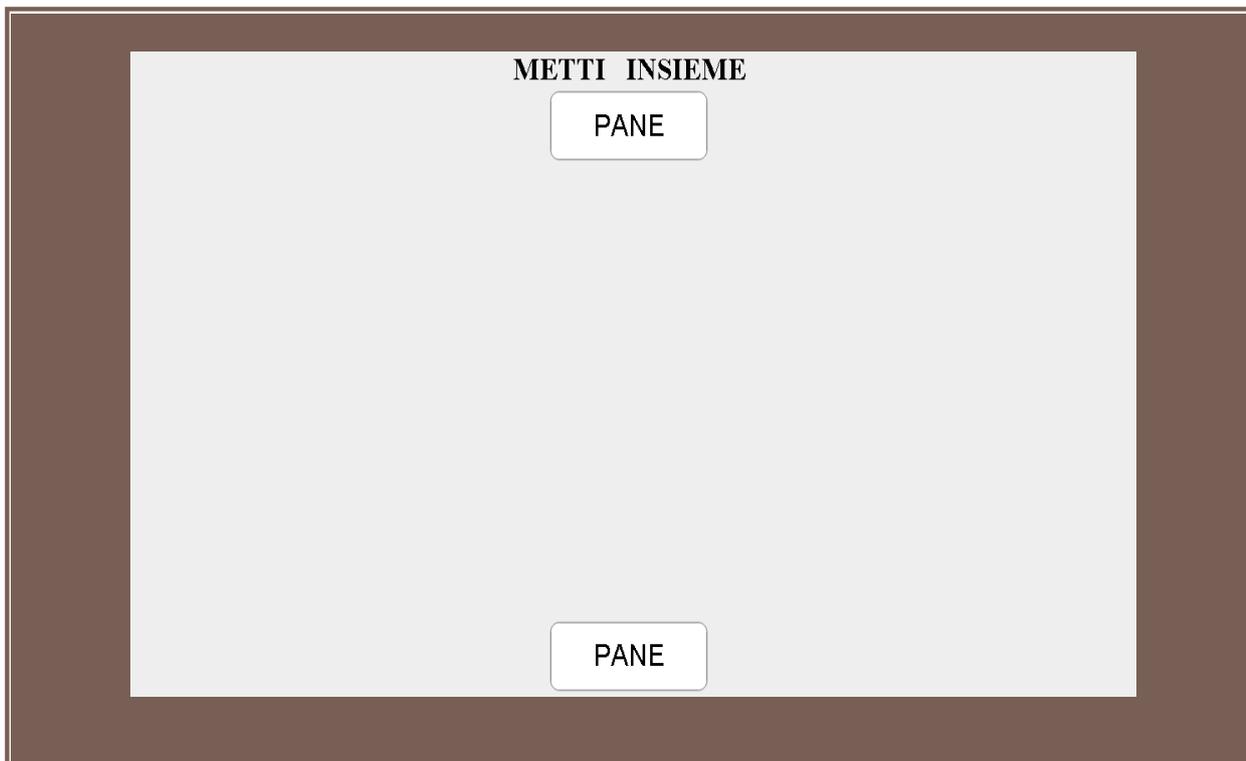


Figura 30. Es. di finestra B nel programma abbinamento Parola/Parola al livello MT

Le considerazioni sulle azioni da svolgere dal bambino su questa schermata (finestra B) e su quelle del Tutor nella sua schermata di lavoro (finestra A) relative all'inserimento della valutazione sono le stesse precisate nella sezione 3.4.1 Livello MT (Mass Trial).

3.5.2.2 LIVELLO MT CON 1 DISTRATTORE NEUTRO

Di seguito viene riportato un esempio nel caso in cui si lavori all'acquisizione dell'articolo Pane nel programma abbinamento Parola/Parola al livello Mass Trial con 1 distrattore neutro, ovvero abbinamento in presenza di un elemento distrattore appartenente a una categoria diversa da quella cui appartiene l'elemento in acquisizione e/o che non richiama l'articolo in acquisizione per forma o colore.

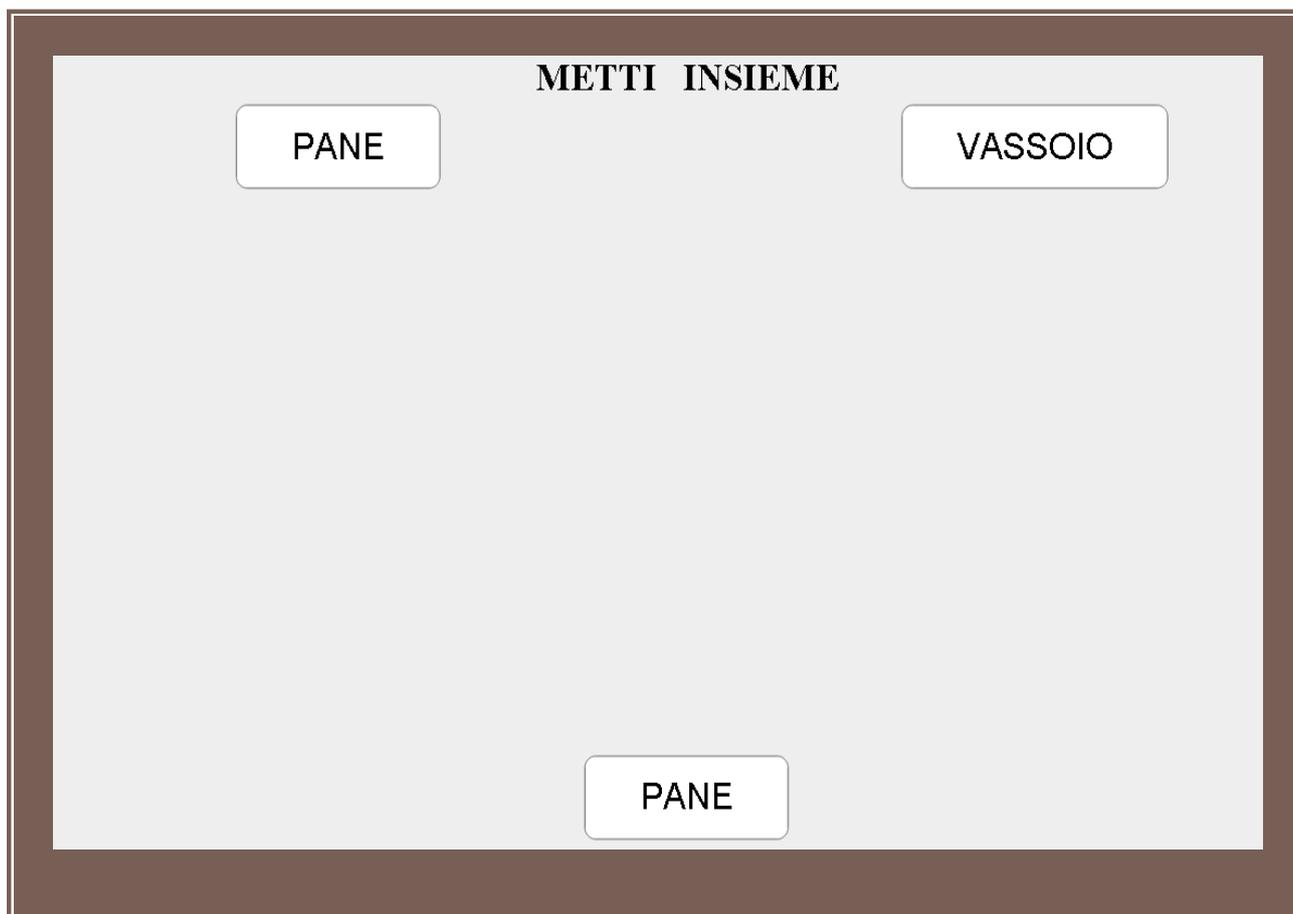


Figura 31. Es. di finestra B nel programma abbinamento Parola/Parola al livello MT con 1 distrattore neutro

Le considerazioni sulle azioni da svolgere dal bambino su questa schermata (finestra B) e su quelle del Tutor nella sua schermata di lavoro (finestra A) relative all'inserimento della valutazione sono le stesse precisate nella sezione 3.4.2 Livello MT con 1 distrattore neutro.

3.5.2.3 LIVELLO MT CON 2 DISTRATTORI NEUTRI

Di seguito viene riportato un esempio nel caso in cui si lavori all'acquisizione dell'articolo Pane nel programma abbinamento Parola/Parola al livello Mass Trial con 2 distrattori neutri.

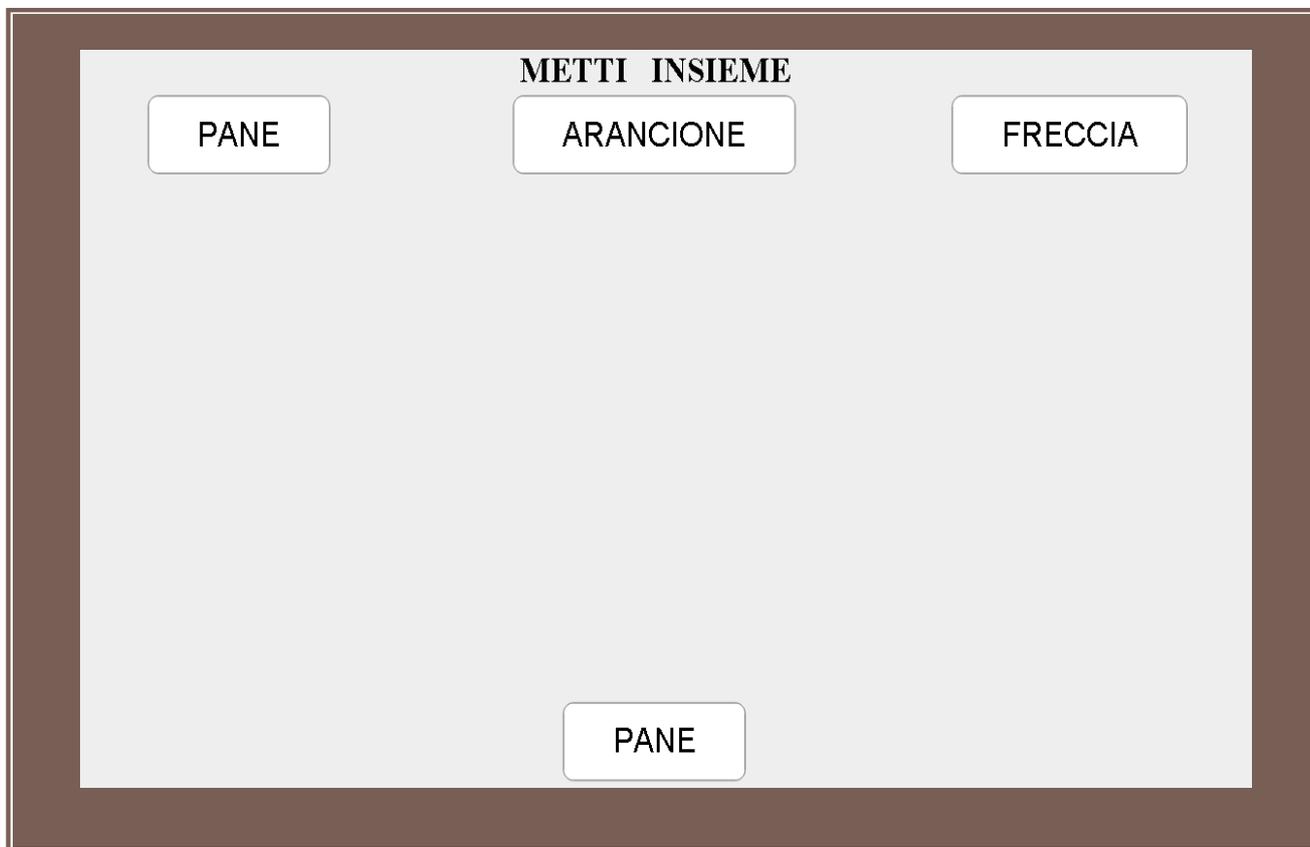


Figura 32. Es. di finestra B nel programma abbinamento Parola/Parola al livello MT con 2 distrattori neutri

Le considerazioni sulle azioni da svolgere dal bambino su questa schermata (finestra B) e su quelle del Tutor nella sua schermata di lavoro (finestra A) relative all'inserimento della valutazione sono le stesse precisate nella sezione 3.4.3 Livello MT con 2 distrattori neutri.

3.5.2.4 LIVELLO MT CON 1 DISTRATTORE

Di seguito viene riportato un esempio nel caso in cui si lavori all'acquisizione dell'articolo Pane nel programma abbinamento Parola/Parola al livello Mass Trial con 1 distrattore (in questo caso il distrattore appartiene alla stessa categoria dell'articolo in acquisizione). In questo caso gli articoli distrattori devono essere pescati fra gli articoli già acquisiti, per questa ragione se il numero di articoli già acquisiti è inferiore a 2 questo livello non verrà proposto dal sistema e l'articolo potrà essere acquisito a partire dal livello MT con 2 distrattori neutri.

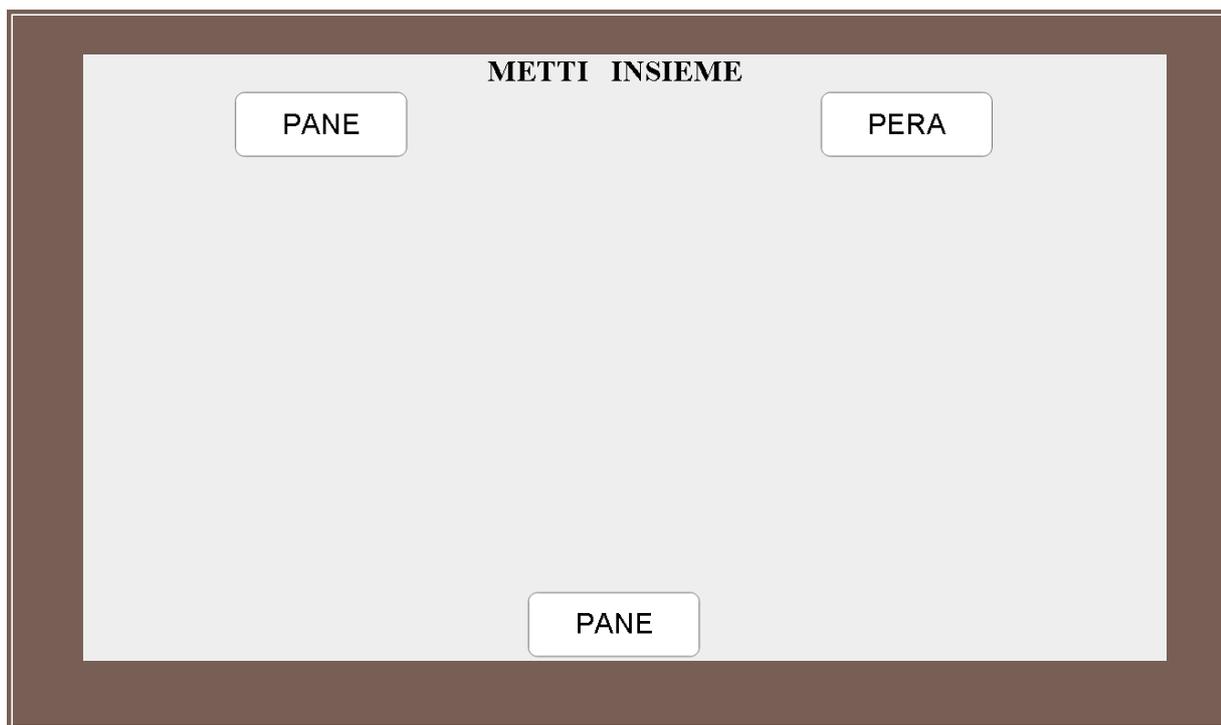


Figura 33. Es. di finestra B nel programma abbinamento Parola/Parola al livello MT con 1 distrattore

Le considerazioni sulle azioni da svolgere dal bambino su questa schermata (finestra B) e su quelle del Tutor nella sua schermata di lavoro (finestra A) relative all'inserimento della valutazione sono le stesse precisate nella sezione 3.4.4 Livello MT con 1 distrattore.

3.5.2.5 Livello MT con 2 distrattori

Di seguito viene presentato un esempio di tavolo di lavoro del bambino (finestra B) nel caso in cui si lavori all'acquisizione dell'articolo Pane nel programma abbinamento Parola/Parola al livello Mass Trial con 2 distrattori, sempre appartenenti alla stessa categoria cui appartiene quello in acquisizione. In questo caso gli articoli distrattori devono essere pescati fra gli articoli già acquisiti, per questa ragione se il numero di articoli già acquisiti è inferiore a 2 questo livello non verrà proposto dal sistema e l'articolo potrà essere acquisito a partire dal livello MT con 2 distrattori neutri.

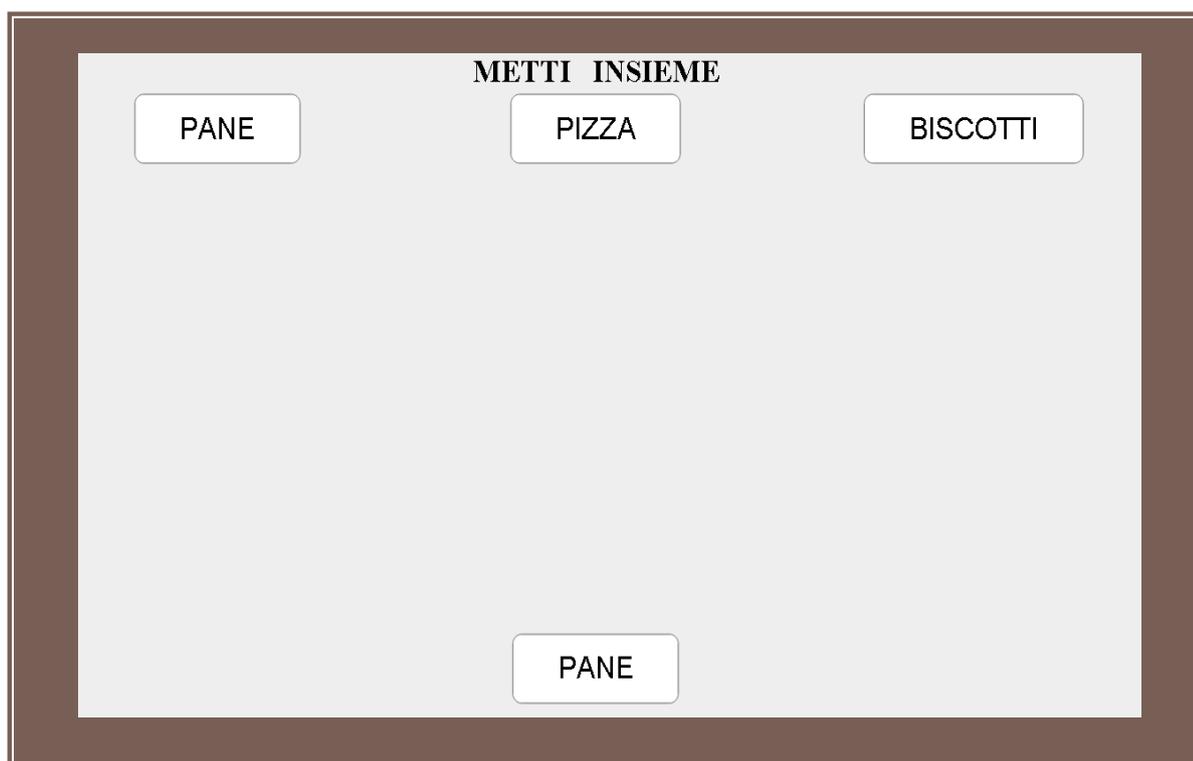


Figura 34. Es. di finestra B nel programma abbinamento Parola/Parola al livello MT con 2 distrattori

Le considerazioni sulle azioni da svolgere dal bambino su questa schermata (finestra B) e su quelle del Tutor nella sua schermata di lavoro (finestra A) relative all'inserimento della valutazione sono le stesse precisate nella sezione 3.4.5 Livello MT con 2 distrattori.

3.5.2.6 Livello Prova estesa

Di seguito viene mostrato un esempio di finestra di lavoro del bambino (finestra B) se si lavora sul livello Prova estesa ovvero abbinamento che coinvolge l'articolo in acquisizione e 2 articoli fra quelli già acquisiti e appartenenti alla stessa categoria cui appartiene l'elemento in acquisizione.

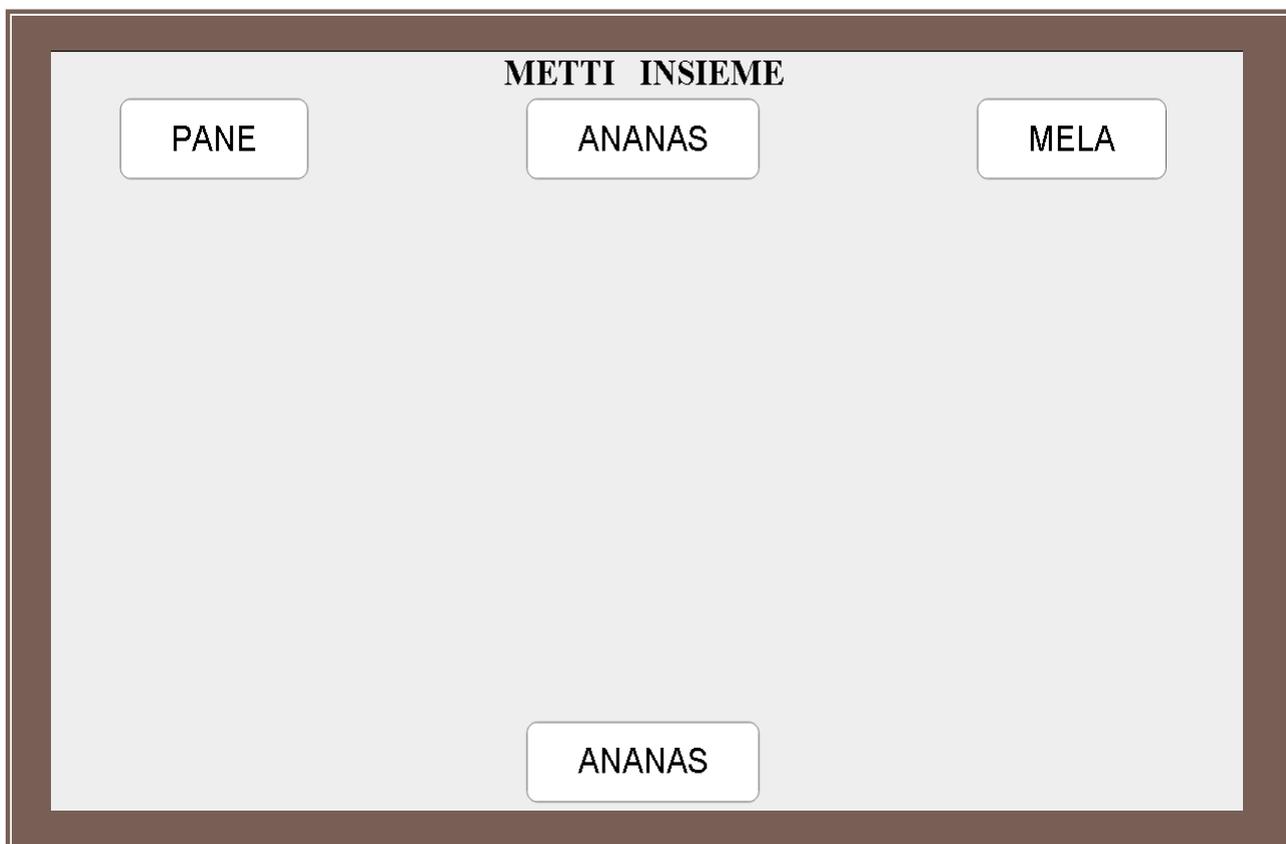


Figura 35. Es. di finestra B nel programma abbinamento Parola/Parola al livello Prova Estesa

Parallelamente nella finestra A si vedrà il pannello di controllo da cui il Tutor attiverà le azioni volute come descritto nella sezione 3.4.6 Livello Prova estesa.

Nota bene

La prima prova estesa è il primo livello a partire dal quale un articolo può essere dichiarato acquisito.

3.5.2.7 ROTAZIONE

Per i dettagli sulla rotazione fare riferimento alla sezione **3.4.7.** di questo manuale. Di seguito, in Fig.36 è mostrato un esempio di finestra del bambino se si attiva il tasto di rotazione.

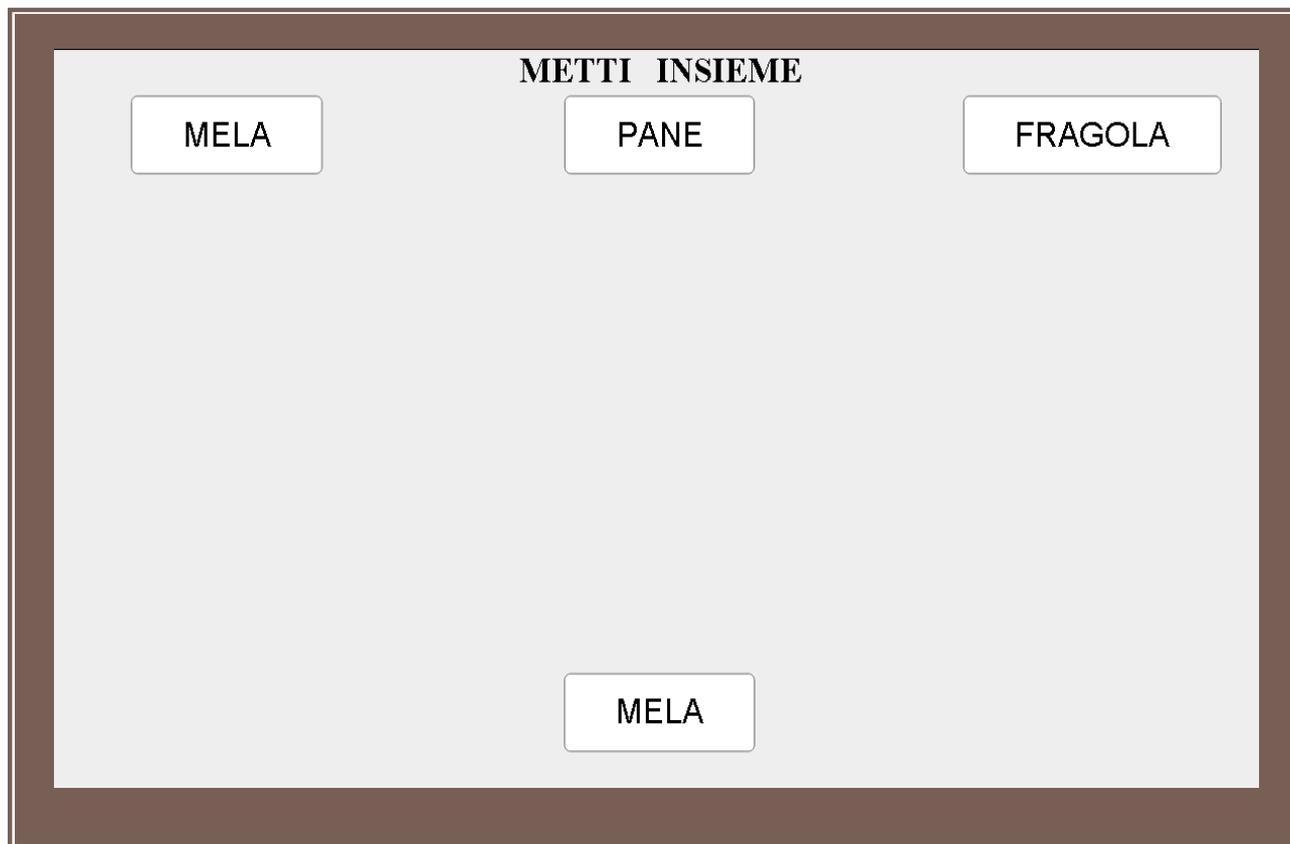


Figura 36. Es. di finestra B nel programma abbinamento Parola/Parola al livello Rotazione coinvolgendo 3 articoli fra quelli acquisiti

3.5.3 Abbinamento Parola/Immagine

3.5.3.1 LIVELLO MT (MASS TRIAL)

Di seguito viene mostrato un esempio di finestra di lavoro del bambino nel caso in cui si lavori all'acquisizione dell'articolo Pane nel programma abbinamento Parola/Immagine al livello Mass Trial.



Figura 37. Es. di finestra B nel programma abbinamento Parola/Immagine al livello MT

Le considerazioni sulle azioni da svolgere dal bambino su questa schermata (finestra B) e su quelle del Tutor nella sua schermata di lavoro (finestra A) relative all'inserimento della valutazione sono le stesse precisate nella sezione 3.4.1 Livello MT (Mass Trial).

3.5.3.2 LIVELLO MT CON 1 DISTRATTORE NEUTRO

Di seguito viene mostrato un esempio nel caso in cui si lavori all'acquisizione dell'articolo Pane nel programma abbinamento Parola/Immagine al livello Mass Trial con 1 distrattore neutro.

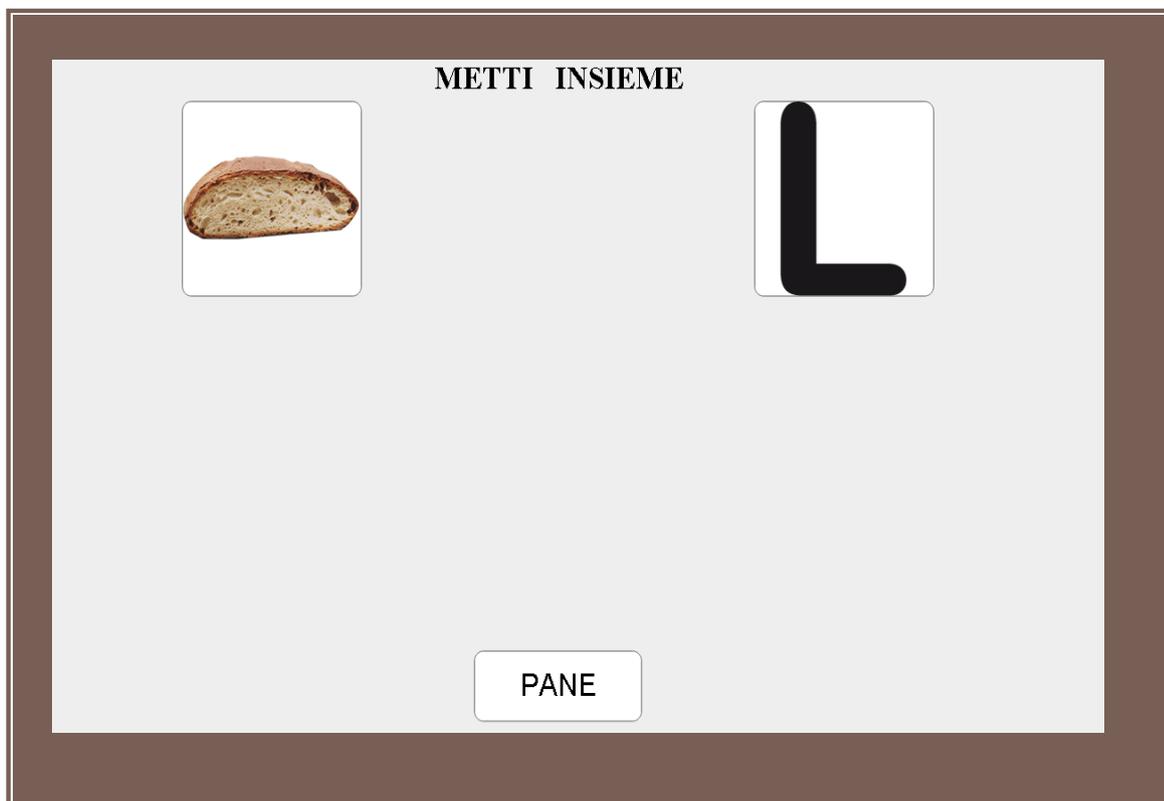


Figura 38. Es. di finestra B nel programma abbinamento Parola/Immagine al livello MT con 1 distrattore neutro

Le considerazioni sulle azioni da svolgere dal bambino su questa schermata (finestra B) e su quelle del Tutor nella sua schermata di lavoro (finestra A) relative all'inserimento della valutazione sono le stesse precisate nella sezione 3.4.2 Livello MT con 1 distrattore neutro.

3.5.3.3 LIVELLO MT CON 2 DISTRATTORI NEUTRI

Di seguito viene mostrato un esempio di finestra di lavoro del bambino (finestra B) nel caso in cui si lavori all'acquisizione dell'articolo Pane nel programma abbinamento Parola/Immagine al livello Mass Trial con 2 distrattori neutri.

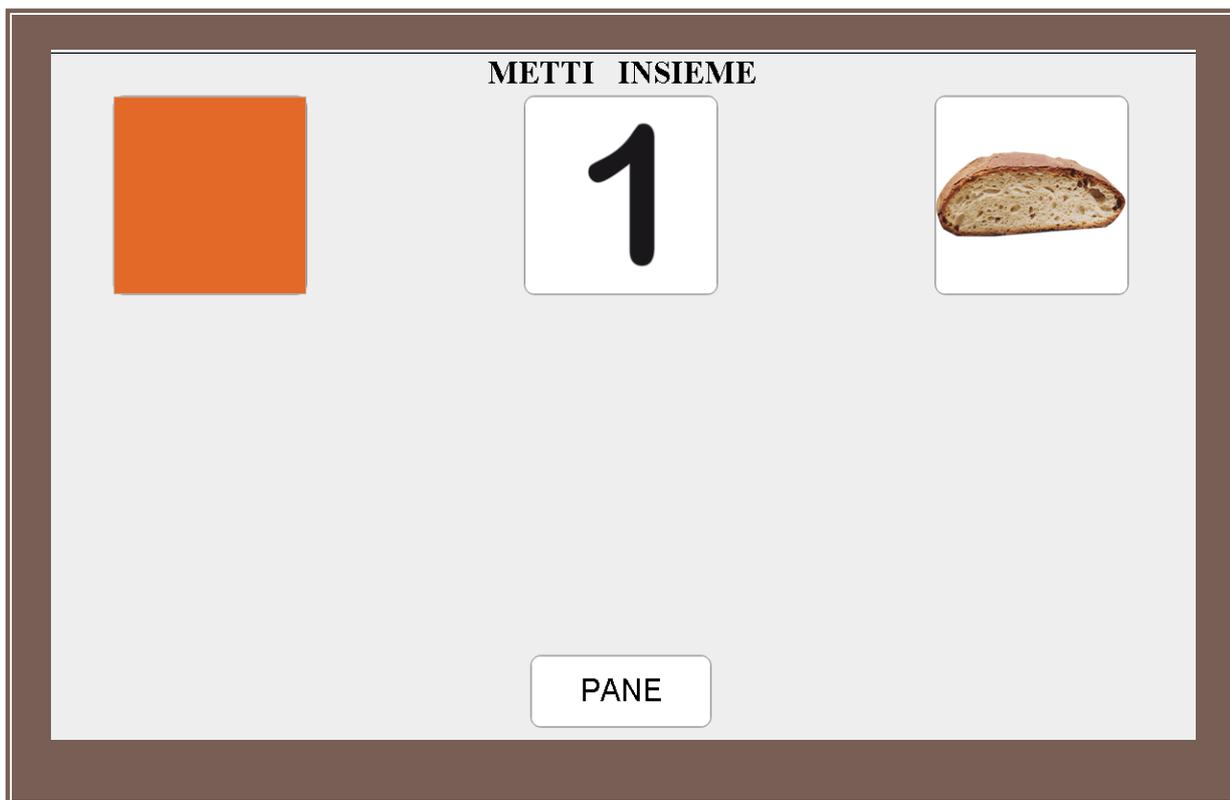


Figura 39. Es. di finestra B nel programma abbinamento Parola/Immagine al livello MT con 2 distrattori neutri

Le considerazioni sulle azioni da svolgere dal bambino su questa schermata (finestra B) e su quelle del Tutor nella sua schermata di lavoro (finestra A) relative all'inserimento della valutazione sono le stesse precisate nella sezione 3.4.3 Livello MT con 2 distrattori neutri

3.5.3.4 LIVELLO MT CON 1 DISTRATTORE

Di seguito viene mostrato un esempio di finestra di lavoro del bambino (finestra B) nel caso in cui si lavori all'acquisizione dell'articolo Pane nel programma abbinamento Parola/Immagine al livello Mass Trial con 1 distrattore.

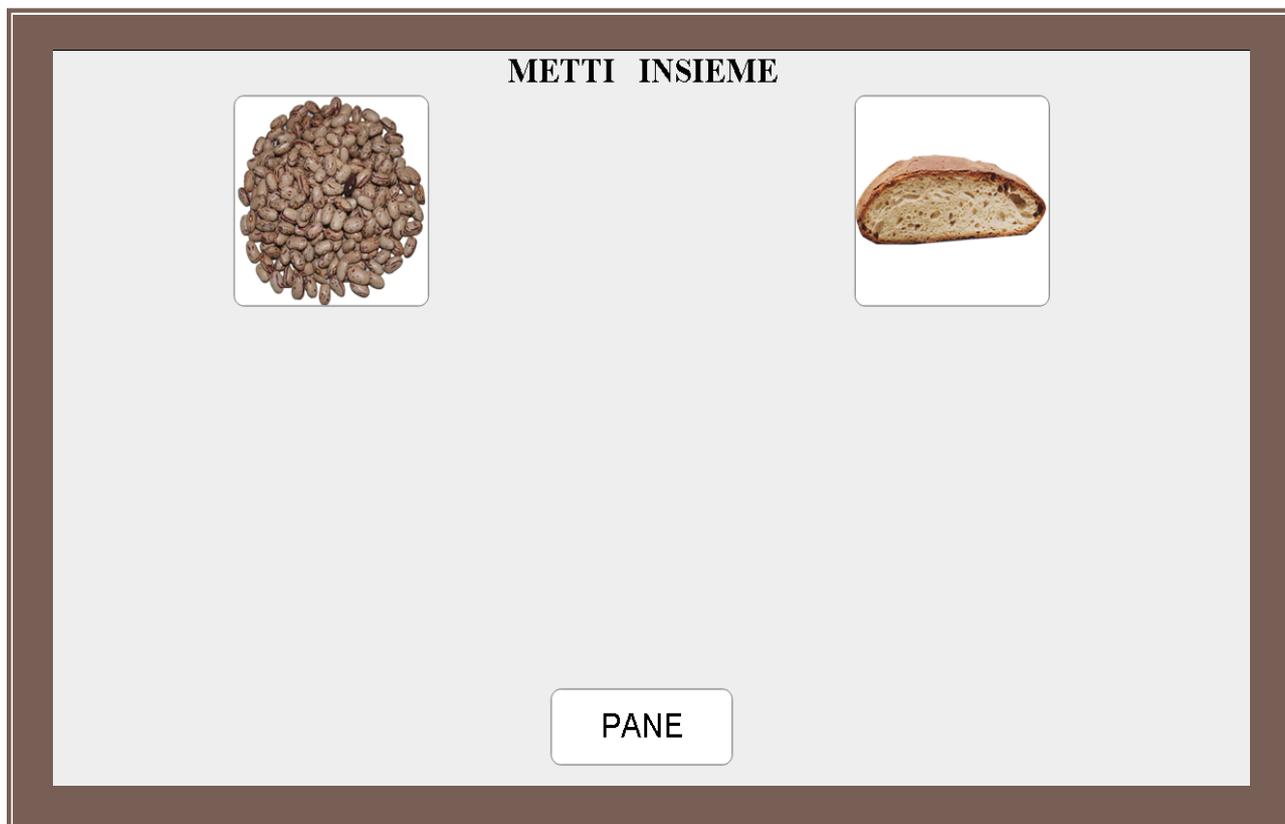


Figura 40. Es. di finestra B nel programma abbinamento Parola/Immagine al livello MT con 1 distrattore

Le considerazioni sulle azioni da svolgere dal bambino su questa schermata (finestra B) e su quelle del Tutor nella sua schermata di lavoro (finestra A) relative all'inserimento della valutazione sono le stesse precisate nella sezione 3.4.4 Livello MT con 1 distrattore.

3.5.3.5 LIVELLO MT CON 2 DISTRATTORI

Di seguito viene riportato un esempio di finestra di lavoro del bambino (Finestra B) nel caso in cui si lavori all'acquisizione dell'articolo Pane nel programma abbinamento Parola/Immagine al livello Mass Trial con 2 distrattori. In questo caso gli articoli distrattori devono essere pescati fra gli articoli già acquisiti, per questa ragione se il numero di articoli già acquisiti è inferiore a 2 questo livello non verrà proposto dal sistema e l'articolo potrà essere acquisito a partire dal livello MT con 2 distrattori neutri.

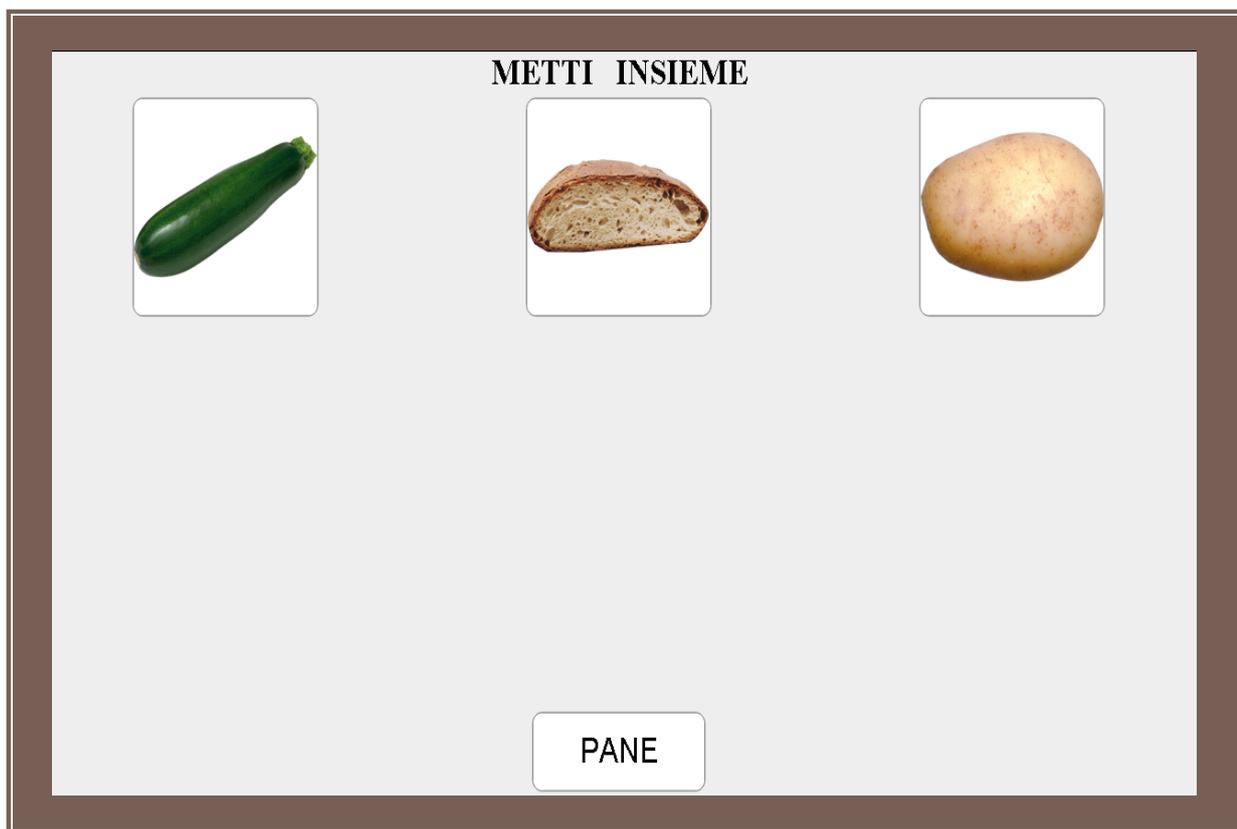


Figura 41. Es. di finestra B nel programma abbinamento Parola/Immagine al livello MT con 2 distrattori

Le considerazioni sulle azioni da svolgere dal bambino su questa schermata (finestra B) e su quelle del Tutor nella sua schermata di lavoro (finestra A) relative all'inserimento della valutazione sono le stesse precisate nella sezione 3.4.5 Livello MT con 2 distrattori.

3.5.3.6 LIVELLO PROVA ESTESA

Di seguito viene riportato un esempio di finestra di lavoro del bambino (Finestra B) se si lavora sul livello Prova estesa ovvero abbinamento che coinvolge l'articolo in acquisizione e 2 articoli fra quelli già acquisiti e appartenenti alla stessa categoria cui appartiene l'elemento in acquisizione.

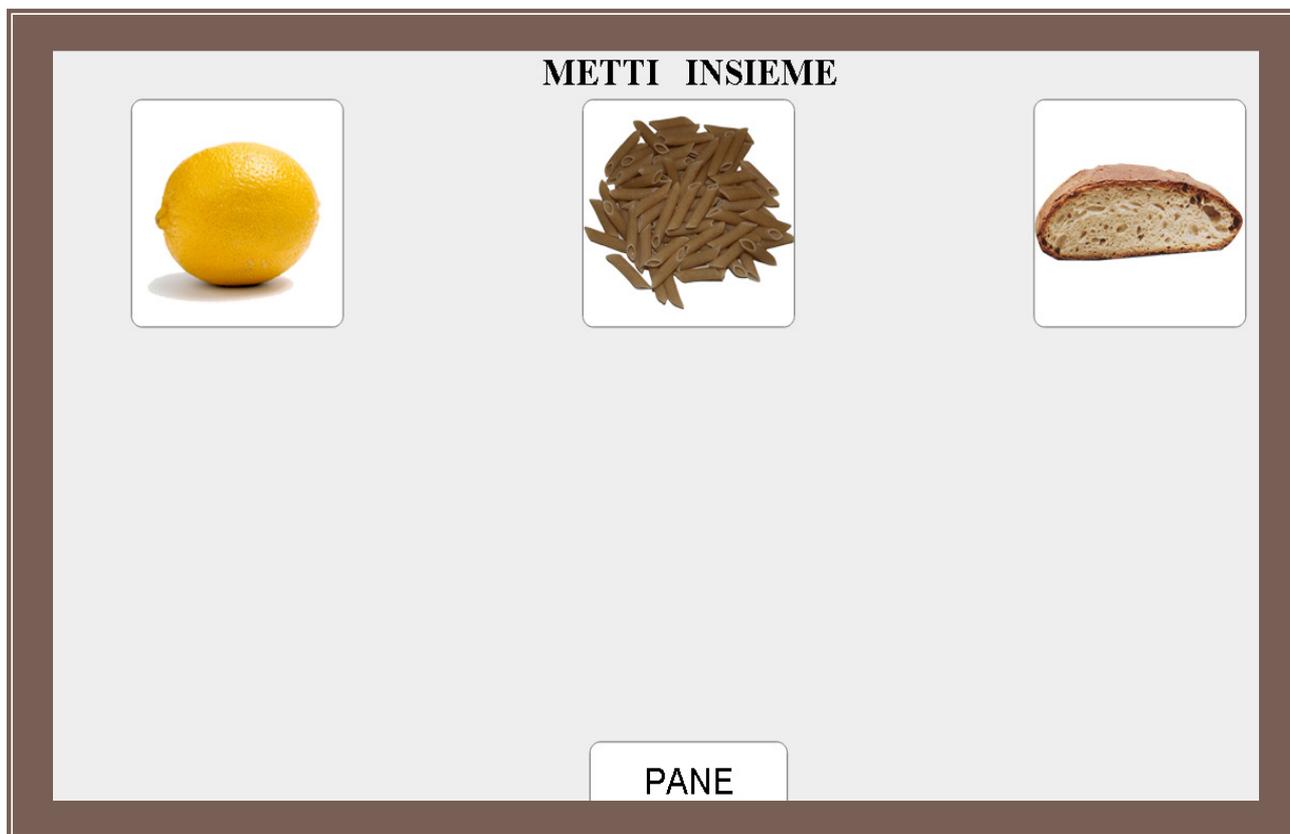


Figura 42. Es. di finestra B nel programma abbinamento Parola/Immagine al livello Prova Estesa

Parallelamente nella finestra A si vedrà il pannello di controllo da cui il Tutor attiverà le azioni volute come descritto nella sezione 3.4.6 Livello Prova estesa.

Nota bene

La prima prova estesa è il primo livello a partire dal quale un articolo può essere dichiarato acquisito.

3.5.3.7 ROTAZIONE

Per i dettagli sulla rotazione fare riferimento alla sezione **3.4.7.** di questo manuale. Di seguito, in Fig. 43 è mostrato un esempio di finestra del bambino se si attiva il tasto di rotazione.

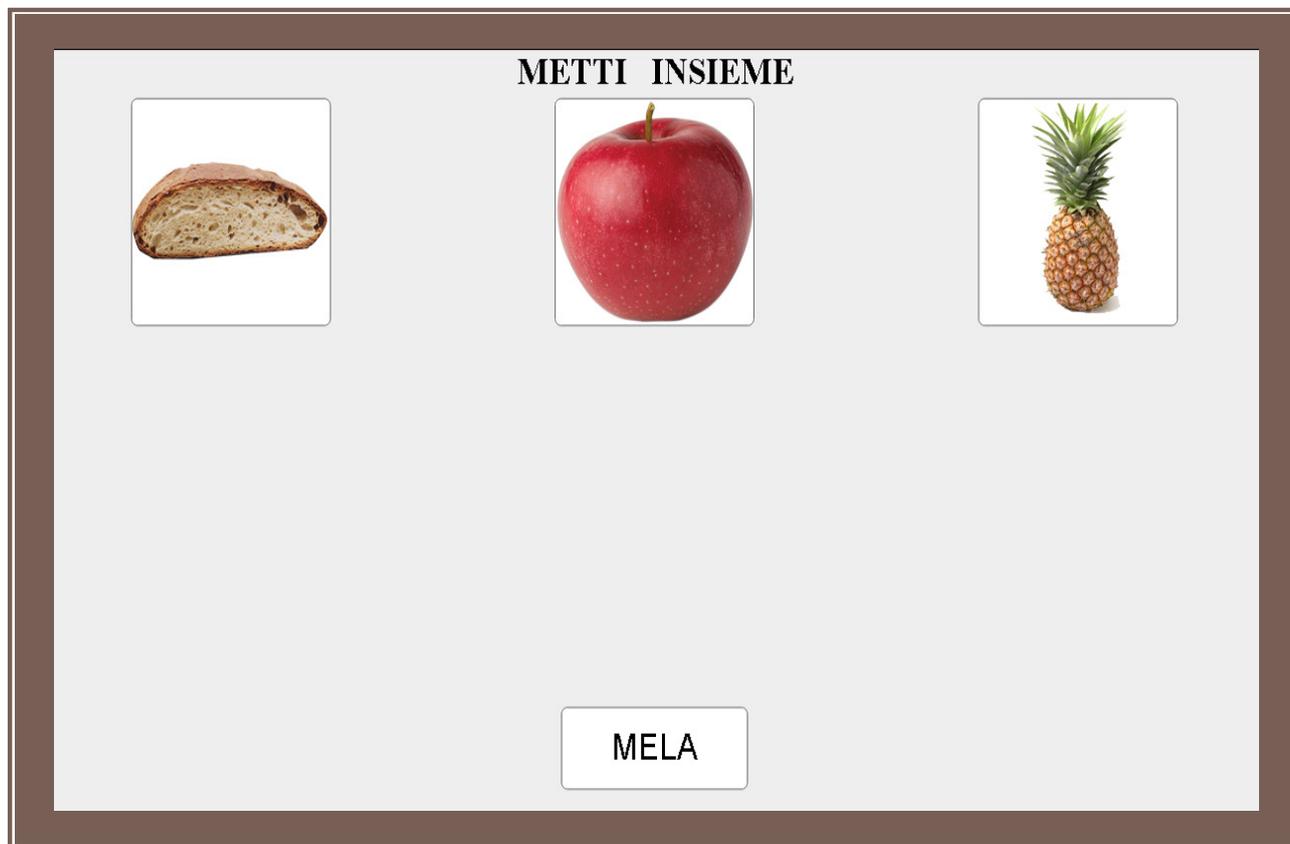


Figura 43. Es. di finestra B nel programma abbinamento Parola/Immagine al livello Rotazione coinvolgendo 3 articoli fra quelli acquisiti

3.5.4 Abbinamento Immagine/Parola

3.5.4.1 LIVELLO MT (MASS TRIAL)

Di seguito viene riportato un esempio di finestra di lavoro del bambino (Finestra B) nel caso in cui si lavori all'acquisizione dell'articolo Pane nel programma abbinamento Immagine/Parola al livello Mass Trial.

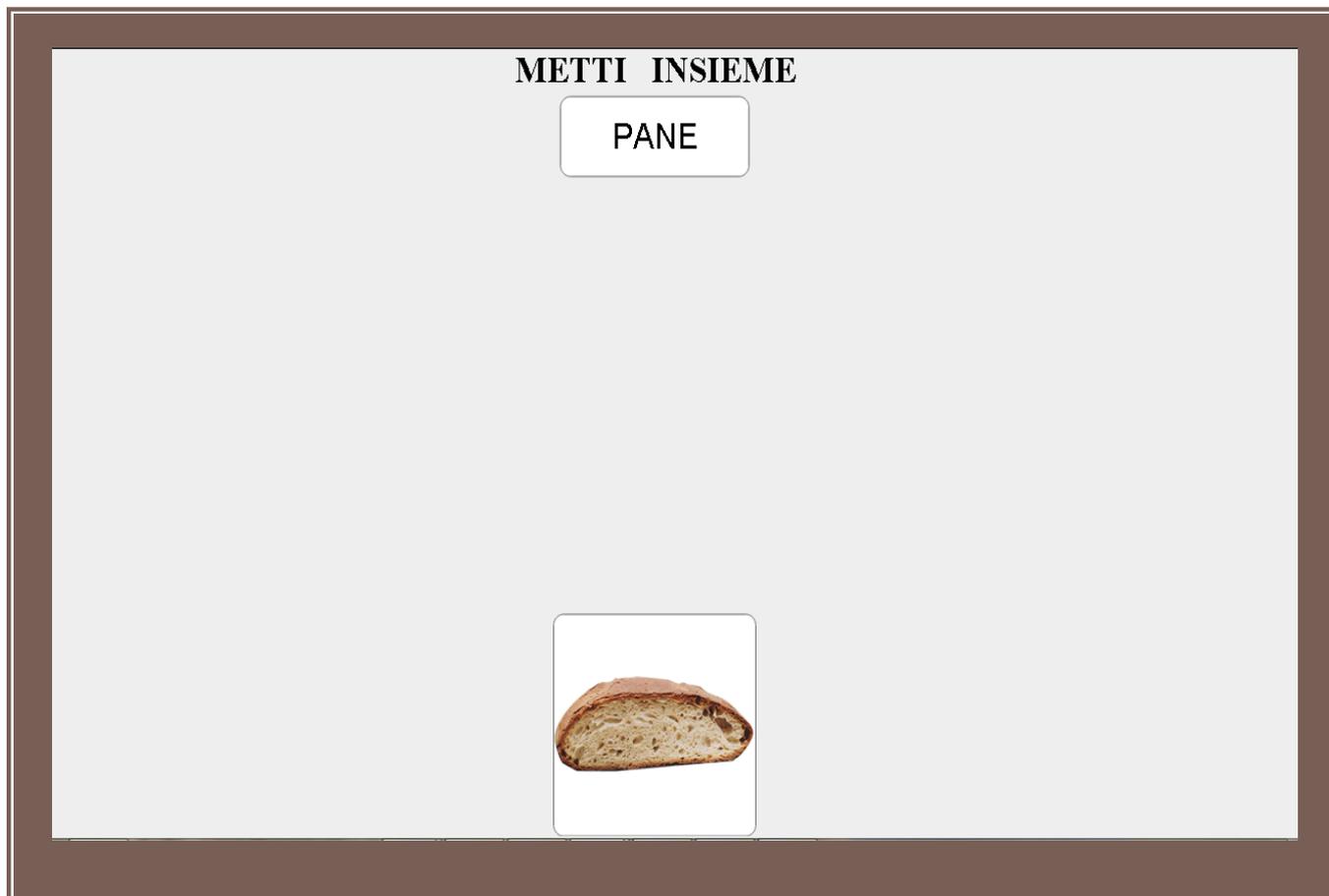


Figura 44. Es. di finestra B nel programma abbinamento Immagine/Parola al livello MT

Le considerazioni sulle azioni da svolgere dal bambino su questa schermata (finestra B) e su quelle del Tutor nella sua schermata di lavoro (finestra A) relative all'inserimento della valutazione sono le stesse precisate nella sezione 3.4.1 Livello MT (Mass Trial).

3.5.4.2 LIVELLO MT CON 1 DISTRATTORE NEUTRO

Di seguito viene riportato un esempio di finestra di lavoro del bambino (Finestra B) nel caso in cui si lavori all'acquisizione dell'articolo Pane nel programma abbinamento Immagine/Parola al livello Mass Trial con 1 distrattore neutro:



Figura 45. Es. di finestra B nel programma abbinamento Immagine/Parola al livello MT con 1 distrattore neutro

Le considerazioni sulle azioni da svolgere dal bambino su questa schermata (finestra B) e su quelle del Tutor nella sua schermata di lavoro (finestra A) relative all'inserimento della valutazione sono le stesse precisate nella sezione 3.4.2 Livello MT con 1 distrattore neutro.

3.5.4.3 LIVELLO MT CON 2 DISTRATTORI NEUTRI

Di seguito viene riportato un esempio di finestra di lavoro del bambino (Finestra B) nel caso in cui si lavori all'acquisizione dell'articolo Pane nel programma abbinamento Immagine/Parola al livello Mass Trial con 2 distrattori neutri.



Figura 46. Es. di finestra B nel programma abbinamento Immagine/Parola al livello MT con 2 distrattori neutri

Le considerazioni sulle azioni da svolgere dal bambino su questa schermata (finestra B) e su quelle del Tutor nella sua schermata di lavoro (finestra A) relative all'inserimento della valutazione sono le stesse precisate nella sezione 3.4.3 Livello MT con 2 distrattori neutri.

3.5.4.4 LIVELLO MT CON 1 DISTRATTORE

Di seguito viene riportato un esempio di finestra di lavoro del bambino (Finestra B) nel caso in cui si lavori all'acquisizione dell'articolo Pane nel programma abbinamento Immagine/Parola al livello Mass Trial con 1 distrattore. In questo caso gli articoli distrattori devono essere pescati fra gli articoli già acquisiti, per questa ragione se il numero di articoli già acquisiti è inferiore a 2 questo livello non verrà proposto dal sistema e l'articolo potrà essere acquisito a partire dal livello MT con 2 distrattori neutri.



Figura 47. Es. di finestra B nel programma abbinamento Immagine/Parola al livello MT con 1 distrattore

Le considerazioni sulle azioni da svolgere dal bambino su questa schermata (finestra B) e su quelle del Tutor nella sua schermata di lavoro (finestra A) relative all'inserimento della valutazione sono le stesse precisate nella sezione 3.5.6.4 Livello MT con 1 distrattore

3.5.4.5 Livello MT con 2 distrattori

Di seguito viene riportato un esempio di finestra di lavoro del bambino (Finestra B) nel caso in cui si lavori all'acquisizione dell'articolo Pane nel programma abbinamento Immagine/Parola al livello Mass Trial con 2 distrattori. In questo caso gli articoli distrattori devono essere pescati fra gli articoli già acquisiti, per questa ragione se il numero di articoli già acquisiti è inferiore a 2 questo livello non verrà proposto dal sistema e l'articolo potrà essere acquisito a partire dal livello MT con 2 distrattori neutri.



Figura 48. Es. di finestra B nel programma abbinamento Immagine/Parola al livello MT con 2 distrattori

Le considerazioni sulle azioni da svolgere dal bambino su questa schermata (finestra B) e su quelle del Tutor nella sua schermata di lavoro (finestra A) relative all'inserimento della valutazione sono le stesse precisate nella sezione 3.4.5 Livello MT con 2 distrattori.

3.5.4.6 LIVELLO PROVA ESTESA

Di seguito viene riportato un esempio di finestra di lavoro del bambino (Finestra B) se si lavora sul livello Prova estesa ovvero abbinamento che coinvolge l'articolo in acquisizione e **2 articoli fra quelli già acquisiti** e appartenenti alla stessa categoria cui appartiene l'elemento in acquisizione.



Figura 49. Es. di finestra B nel programma abbinamento Immagine/Parola al livello Prova Estesa

Parallelamente nella finestra A si vedrà il pannello di controllo da cui il Tutor attiverà le azioni volute come descritto nella sezione 3.4.6 Livello Prova estesa.

Nota bene

La prima prova estesa è il primo livello a partire dal quale un articolo può essere dichiarato acquisito.

3.5.4.7 ROTAZIONE

Per i dettagli sulla rotazione fare riferimento alla sezione **3.4.7.** di questo manuale. Di seguito, in Fig. 40 è mostrato un esempio di finestra del bambino se si attiva il tasto di rotazione.

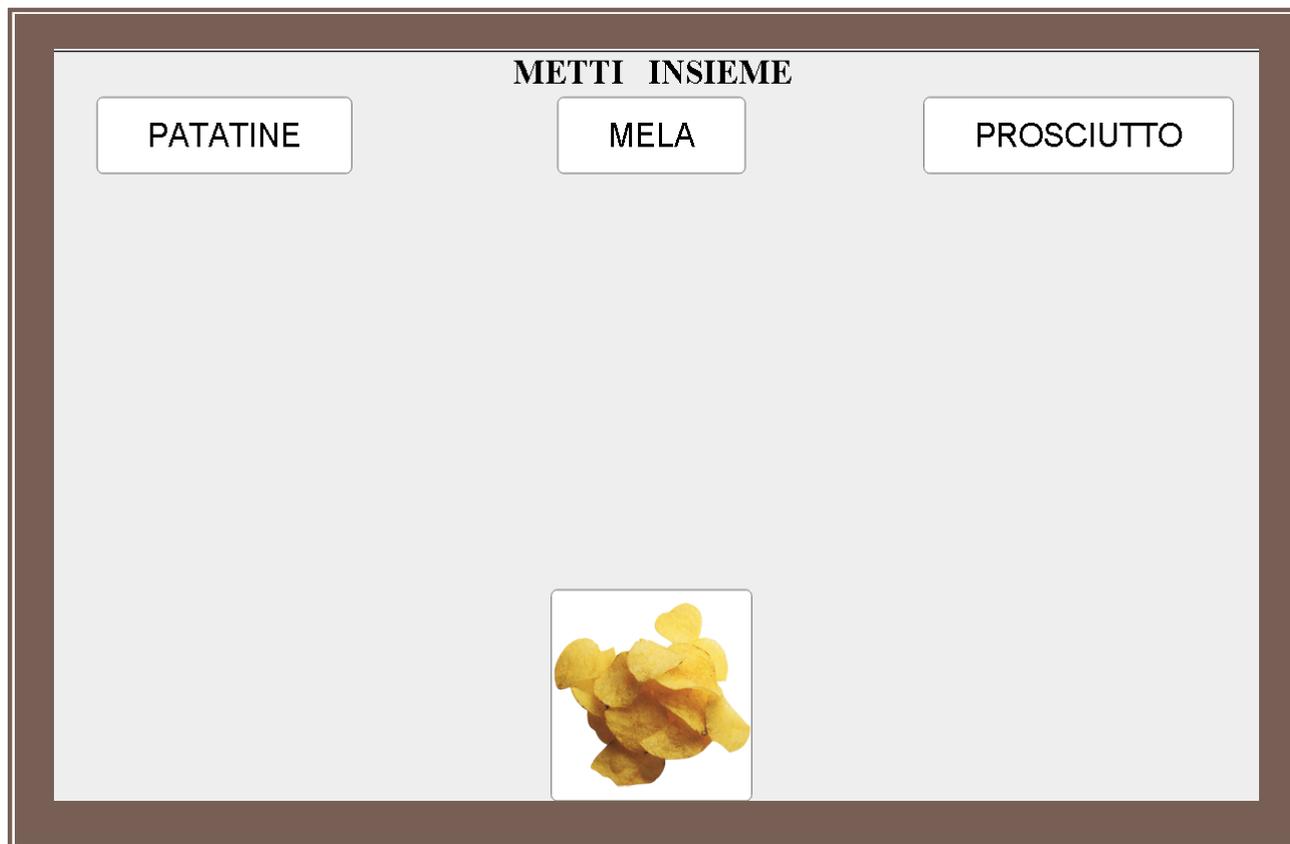


Figura 50. Es. di finestra B nel programma abbinamento Immagine/Parola al livello Rotazione coinvolgendo 3 articoli fra quelli acquisiti

3.5.5 Ricettivo Immagine

3.5.5.1 LIVELLO MT (MASS TRIAL)

Di seguito viene riportato un esempio di finestra di lavoro del bambino (Finestra B) nel caso in cui si lavori all'acquisizione dell'articolo Pane nel programma Ricettivo Immagine al livello Mass Trial.



Figura 51. Es. di finestra B nel programma Ricettivo - Immagine al livello MT

Il bambino nel caso di programma Ricettivo/Immagine deve rispondere alla istruzione che il Tutor proporrà e visibile in alto nella schermata ovvero: *Tocca il Pane* (Pane) e dovrà quindi toccare l'immagine del pane.

Le considerazioni sulle azioni da svolgere dal Tutor nella sua schermata di lavoro (finestra A) relative all'inserimento della valutazione sono le stesse precisate nella sezione 3.4.1.1 Inserimento Valutazione.

3.5.5.2 Livello MT con 1 distrattore neutro

Di seguito viene riportato un esempio di finestra di lavoro del bambino (Finestra B) nel caso in cui si lavori all'acquisizione dell'articolo Pane nel programma Ricettivo Immagine al livello Mass Trial con 1 distrattore neutro.

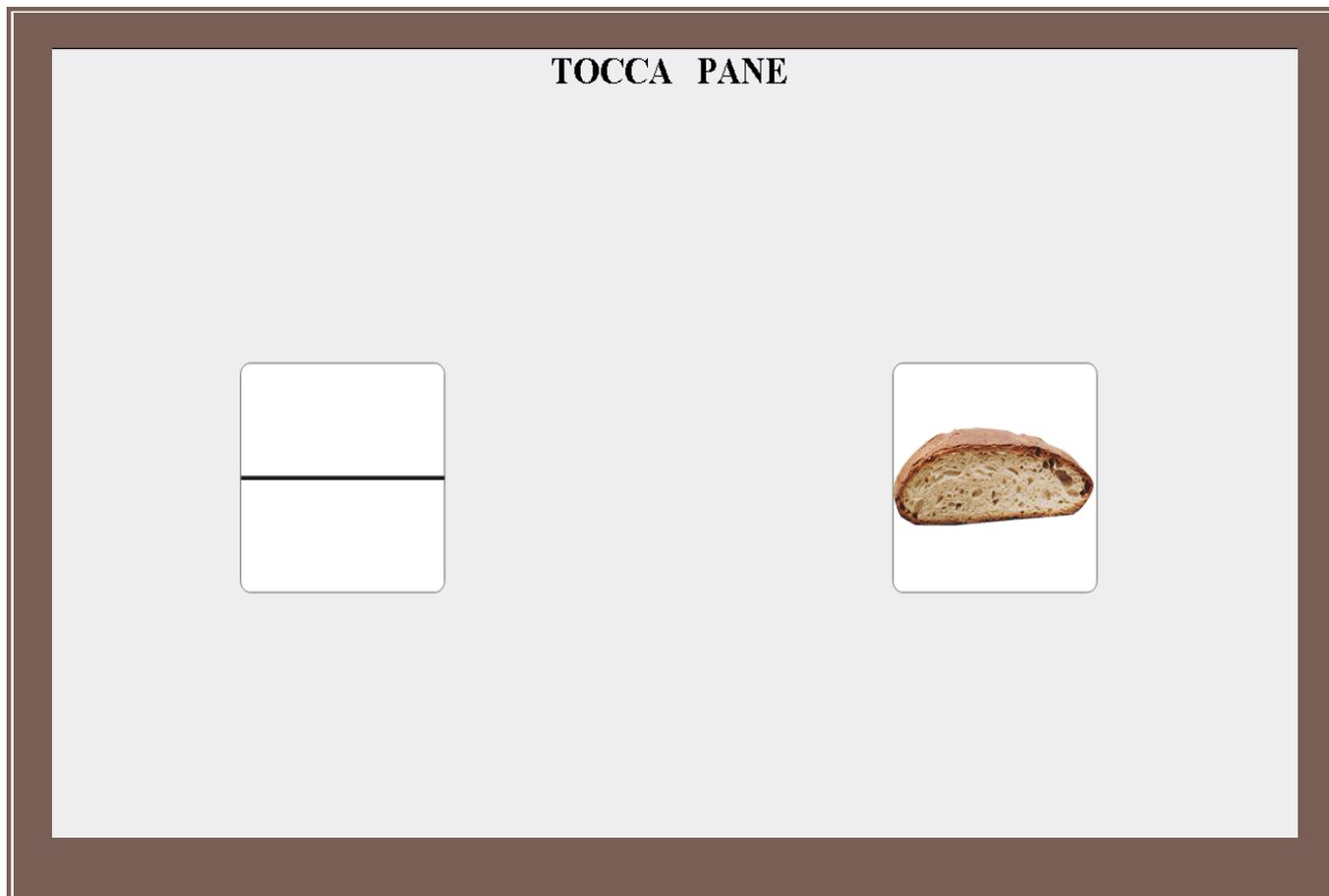


Figura 52. Es. di finestra B nel programma Ricettivo - Immagine al livello MT con 1 distrattore neutro

Il bambino in questo caso (programma Ricettivo/Immagine) deve rispondere alla istruzione che il Tutor proporrà, istruzione visibile in alto nella schermata ovvero: *Tocca il Pane (Pane)* e dovrà quindi toccare l'immagine del pane scegliendola fra quelle proposte.

Le considerazioni sulle azioni da svolgere dal Tutor nella sua schermata di lavoro (finestra A) relative all'inserimento della valutazione sono le stesse precisate nella sezione 3.4.1.1 Inserimento Valutazione.

3.5.5.3 LIVELLO MT CON 2 DISTRATTORI NEUTRI

Di seguito viene riportato un esempio di finestra di lavoro del bambino (Finestra B) nel caso in cui si lavori all'acquisizione dell'articolo Pane nel programma Ricettivo Immagine al livello Mass Trial con 2 distrattori neutri.

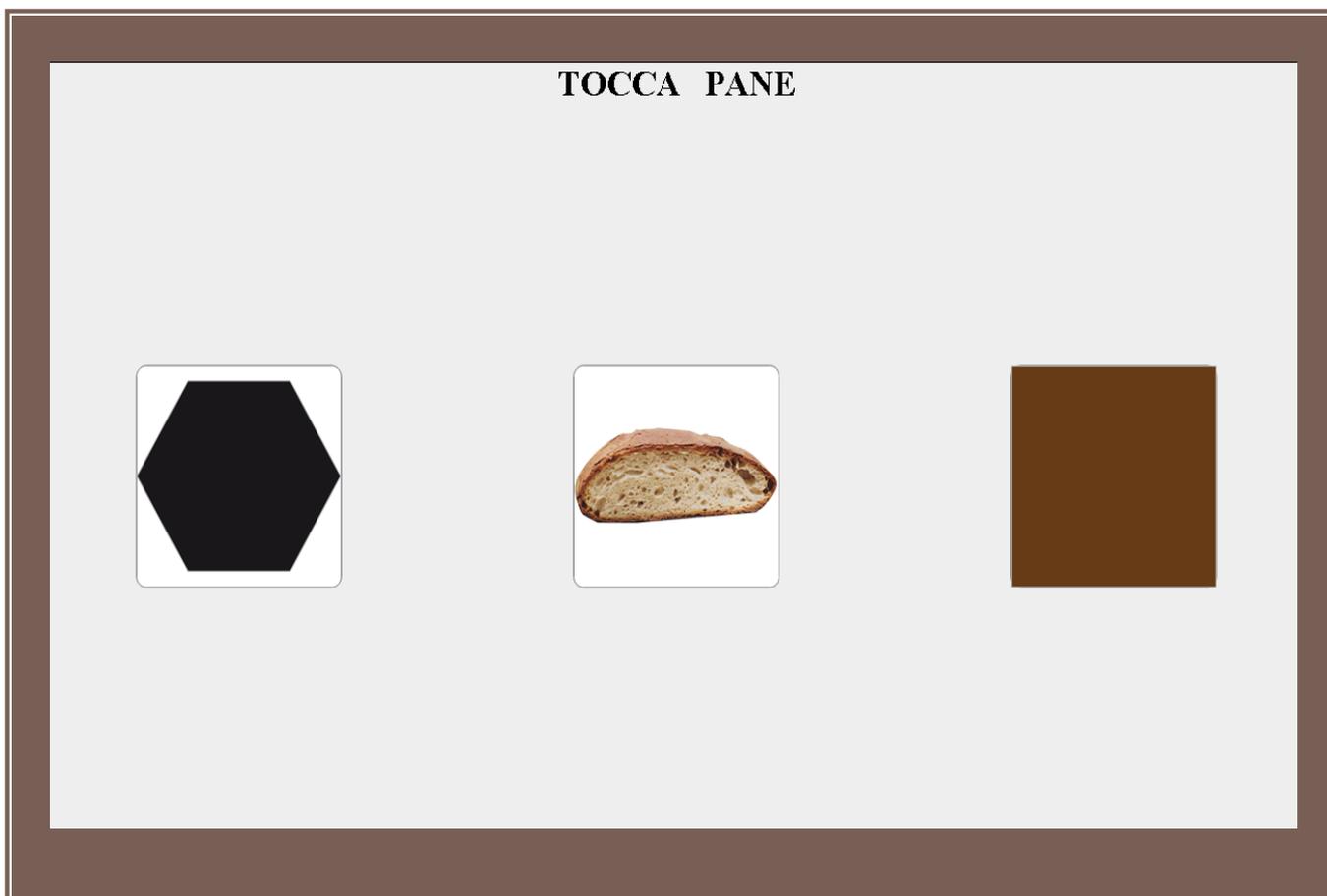


Figura 53. Es. di finestra B nel programma Ricettivo - Immagine al livello MT con 2 distrattori neutri

Il bambino in questo caso (programma Ricettivo/Immagine) deve rispondere alla istruzione che il Tutor proporrà, istruzione visibile in alto nella schermata ovvero: *Tocca il Pane (Pane)* e dovrà quindi toccare l'immagine del pane scegliendola fra quelle proposte.

Le considerazioni sulle azioni da svolgere dal Tutor nella sua schermata di lavoro (finestra A) relative all'inserimento della valutazione sono le stesse precisate nella sezione 3.4.1.1 Inserimento Valutazione.

3.5.5.4 LIVELLO MT CON 1 DISTRATTORE

Di seguito viene riportato un esempio di finestra di lavoro del bambino (Finestra B) nel caso in cui si lavori all'acquisizione dell'articolo Pane nel programma Ricettivo Immagine al livello Mass Trial con 1 distrattore. In questo caso gli articoli distrattori devono essere pescati fra gli articoli già acquisiti, per questa ragione se il numero di articoli già acquisiti è inferiore a 2 questo livello non verrà proposto dal sistema e l'articolo potrà essere acquisito a partire dal livello MT con 2 distrattori neutri.

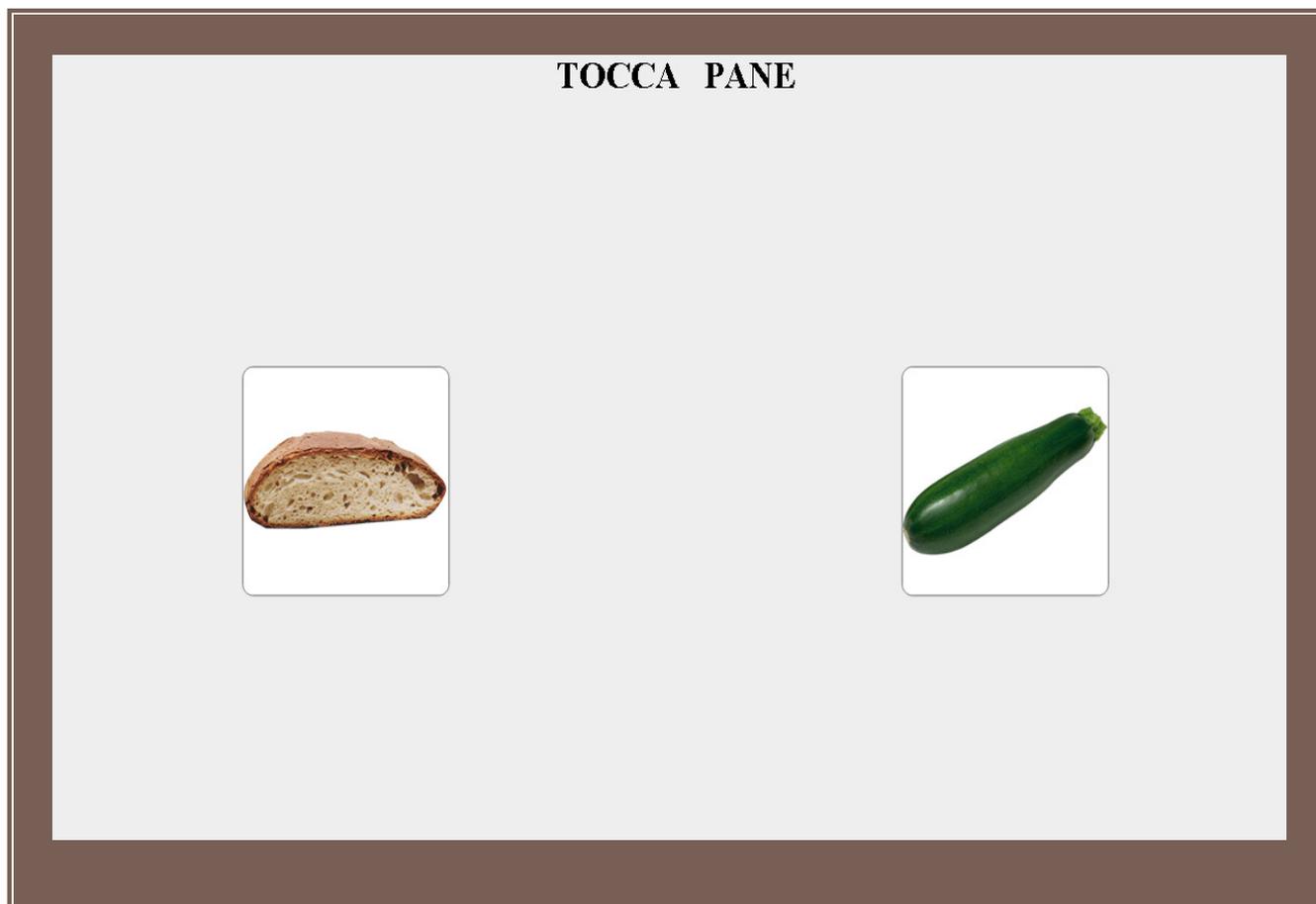


Figura 54. Es. di finestra B nel programma Ricettivo - Immagine al livello MT con 1 distrattore

Il bambino in questo caso (programma Ricettivo/Immagine) deve rispondere alla istruzione che il Tutor proporrà, istruzione visibile in alto nella schermata ovvero: *Tocca il Pane* (Pane) e dovrà quindi toccare l'immagine del pane scegliendola fra quelle proposte.

Le considerazioni sulle azioni da svolgere dal Tutor nella sua schermata di lavoro (finestra A) relative all'inserimento della valutazione sono le stesse precisate nella sezione 3.4.1.1 Inserimento Valutazione.

3.5.5.5 LIVELLO MT CON 2 DISTRATTORI

Di seguito viene riportato un esempio di finestra di lavoro del bambino (Finestra B) nel caso in cui si lavori all'acquisizione dell'articolo Pane nel programma Ricettivo Immagine al livello Mass Trial con 2 distrattori. In questo caso gli articoli distrattori devono essere pescati fra gli articoli già acquisiti, per questa ragione se il numero di articoli già acquisiti è inferiore a 2 questo livello non verrà proposto dal sistema e l'articolo potrà essere acquisito a partire dal livello MT con 2 distrattori neutri.

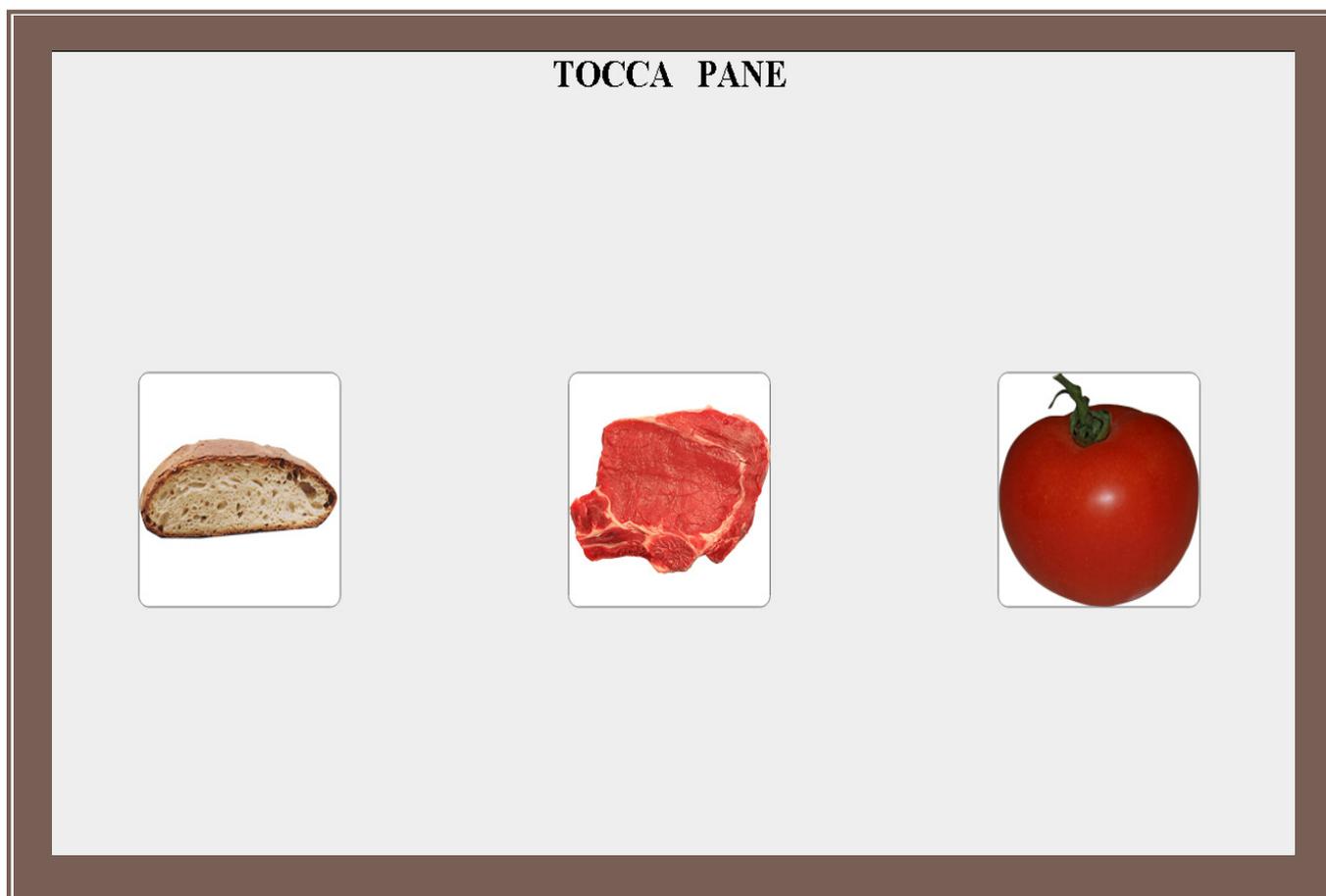


Figura 55. Es. di finestra B nel programma Ricettivo - Immagine al livello MT con 2 distrattori

Il bambino in questo caso (programma Ricettivo/Immagine) deve rispondere alla istruzione che il Tutor proporrà, istruzione visibile in alto nella schermata ovvero: *Tocca (il) Pane* e dovrà quindi toccare l'immagine del pane scegliendola fra quelle proposte.

Le considerazioni sulle azioni da svolgere dal Tutor nella sua schermata di lavoro (finestra A) relative all'inserimento della valutazione sono le stesse precisate nella sezione 3.4.1.1 Inserimento Valutazione.

3.5.5.6 LIVELLO PROVA ESTESA

Di seguito viene riportato un esempio di finestra di lavoro del bambino (Finestra B) se si lavora sul livello Prova estesa ovvero abbinamento che coinvolge l'articolo in acquisizione e **2 articoli fra quelli già acquisiti** e appartenenti alla stessa categoria cui appartiene l'elemento in acquisizione.

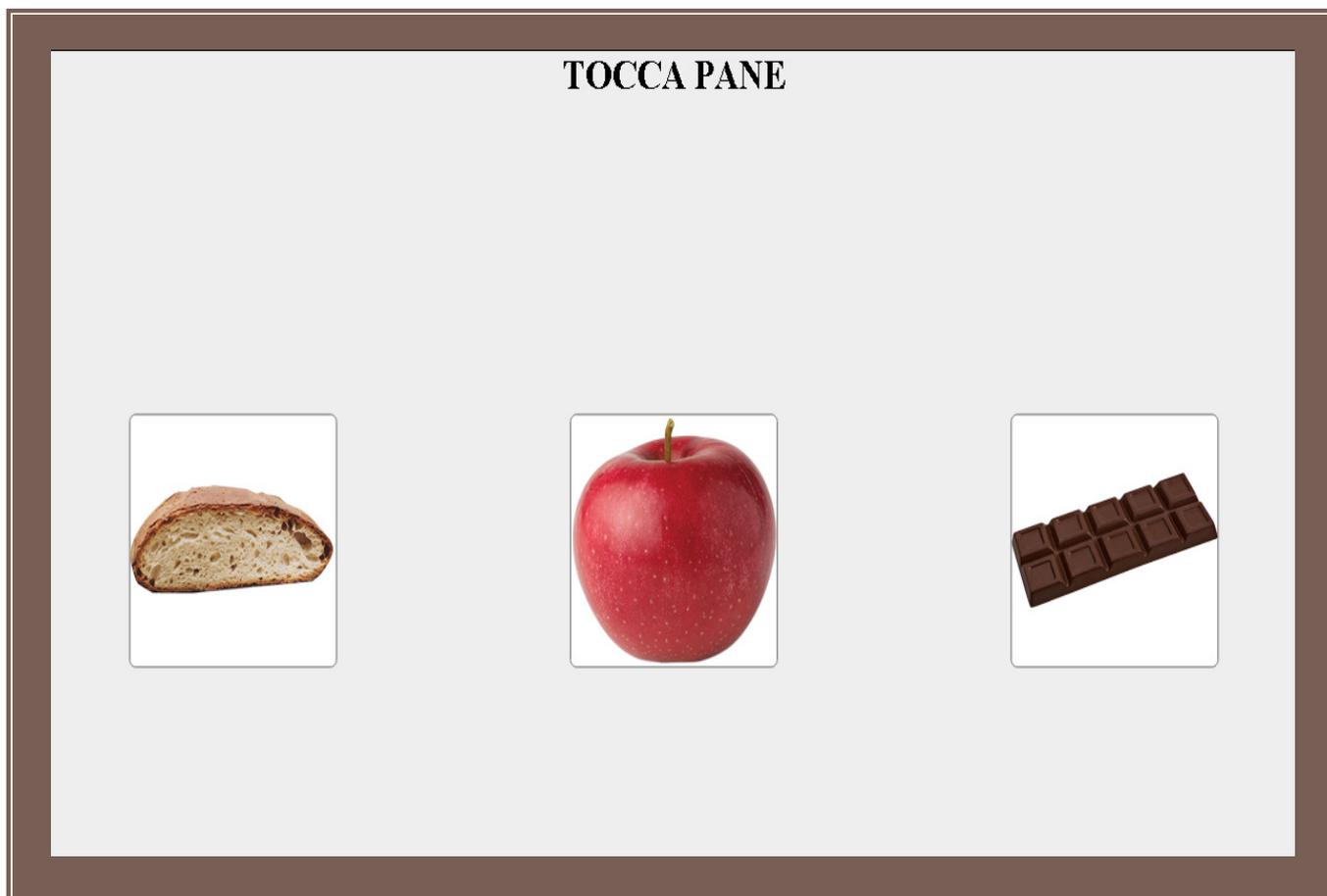


Figura 56. Es. di finestra B nel programma abbinamento Ricettivo Immagine al livello Prova Estesa

Parallelamente nella finestra A si vedrà il pannello di controllo da cui il Tutor attiverà le azioni volute come descritto nella sezione 3.4.6 Livello Prova estesa.

Nota bene

La prima prova estesa è il primo livello a partire dal quale un articolo può essere dichiarato acquisito.

3.5.5.7 ROTAZIONE

Per i dettagli sulla rotazione fare riferimento alla sezione **3.4.7.** di questo manuale. Di seguito, in Fig.57 è mostrato un esempio di finestra del bambino se si attiva il tasto di rotazione.



Figura 57. Es. di finestra B nel programma abbinamento Ricettivo - Immagine al livello Rotazione coinvolgendo 3 articoli fra quelli acquisiti

3.5.6 Ricettivo Parola

3.5.6.1 LIVELLO MT (MASS TRIAL)

Di seguito viene riportato un esempio di finestra di lavoro del bambino (Finestra B) nel caso in cui si lavori all'acquisizione dell'articolo Pane nel programma Ricettivo Parola al livello Mass Trial.

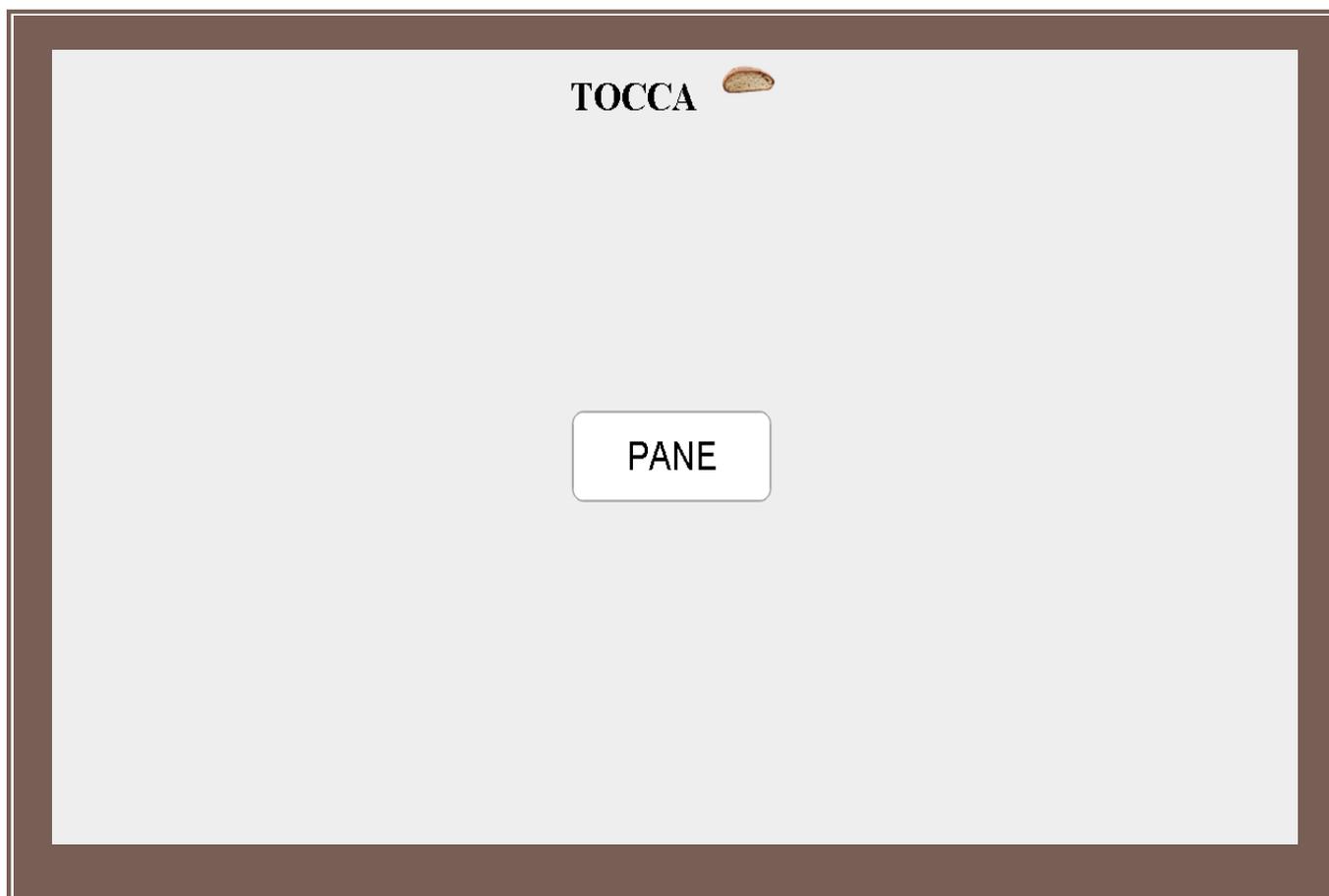


Figura 58. Es. di finestra B nel programma Ricettivo - Parola al livello MT

Il bambino nel caso di programma Ricettivo/Parola deve rispondere alla istruzione che il Tutor proporrà, istruzione visibile in alto nella schermata ovvero: *Tocca questo* intendendo con “questo” ciò che è raffigurato nell’immagine che la finestra propone . Il bambino quindi risponderà toccando l’unico oggetto di cui dispone ovvero l’etichetta visiva della parola “Pane” posta dal suo lato nella regione di lavoro. Negli altri livelli il bambino avrà dalla sua parte più etichette e dovrà scegliere di toccare quella corretta.

Le considerazioni sulle azioni da svolgere dal Tutor nella sua schermata di lavoro (finestra A) relative all’inserimento della valutazione sono le stesse precisate nella sezione 3.4.1.1 Inserimento Valutazione.

3.5.6.2 LIVELLO MT CON 1 DISTRATTORE NEUTRO

Di seguito viene riportato un esempio di finestra di lavoro del bambino (Finestra B) nel caso in cui si lavori all'acquisizione dell'articolo Pane nel programma Ricettivo Parola al livello Mass Trial con 1 distrattore neutro.

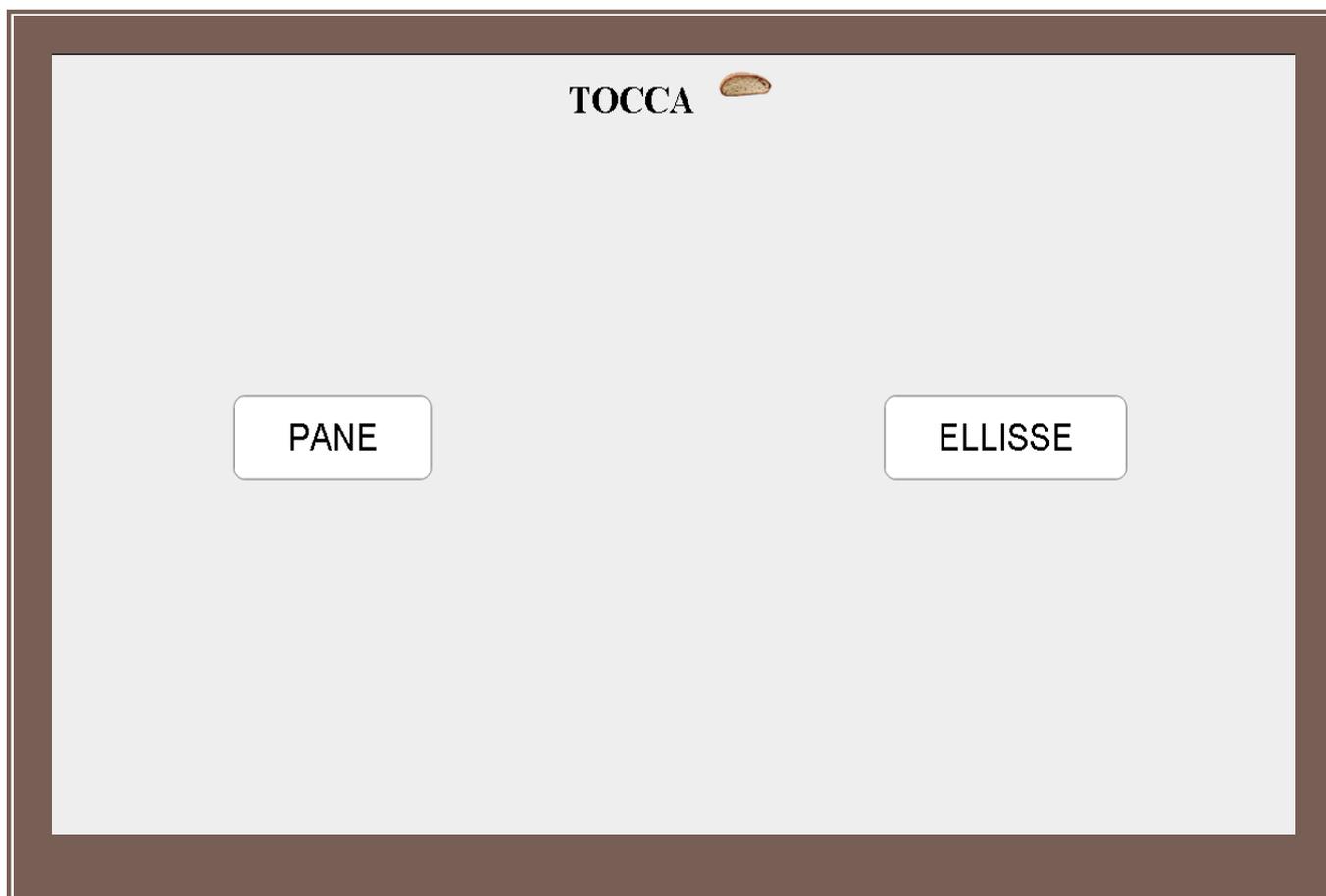


Figura 59. Es. di finestra B nel programma Ricettivo - Parola al livello MT con 1 distrattore neutro

Il bambino in questo caso (programma Ricettivo/Parola) deve rispondere alla istruzione che il Tutor proporrà, istruzione visibile in alto nella schermata ovvero: *Tocca questo* intendendo con “questo” ciò che è raffigurato nell'immagine che la finestra gli mostra. Il bambino quindi risponderà scegliendo di toccare l'etichetta corretta fra quelle proposte ovvero l'etichetta visiva contenente la parola “Pane” posta dal suo lato nella regione di lavoro.

Le considerazioni sulle azioni da svolgere dal Tutor nella sua schermata di lavoro (finestra A) relative all'inserimento della valutazione sono le stesse precisate nella sezione 3.4.1.1 Inserimento Valutazione.

3.5.6.3 LIVELLO MT CON 2 DISTRATTORI NEUTRI

Di seguito viene riportato un esempio di finestra di lavoro del bambino (Finestra B) nel caso in cui si lavori all'acquisizione dell'articolo Pane nel programma Ricettivo Parola al livello Mass Trial con 2 distrattori neutri.



Figura 60. Es. di finestra B nel programma Ricettivo - Parola al livello MT con 2 distrattori neutri

Il bambino in questo caso (programma Ricettivo/Parola) deve rispondere alla istruzione che il Tutor proporrà, istruzione visibile in alto nella schermata ovvero: *Tocca questo* intendendo con “questo” ciò che è raffigurato nell'immagine che la finestra gli mostra. Il bambino quindi risponderà scegliendo di toccare l'etichetta corretta fra quelle proposte ovvero l'etichetta visiva contenente la parola “Pane” posta dal suo lato nella regione di lavoro.

Le considerazioni sulle azioni da svolgere dal Tutor nella sua schermata di lavoro (finestra A) relative all'inserimento della valutazione sono le stesse precisate nella sezione 3.4.1.1 Inserimento Valutazione.

3.5.6.4 LIVELLO MT CON 1 DISTRATTORE

Di seguito viene riportato un esempio di finestra di lavoro del bambino (Finestra B) nel caso in cui si lavori all'acquisizione dell'articolo Pane nel programma Ricettivo Parola al livello Mass Trial con 1 distrattore, ovvero un articolo appartenente alla stessa categoria cui appartiene quello in acquisizione. In questo caso gli articoli distrattori devono essere pescati fra gli articoli già acquisiti, per questa ragione se il numero di articoli già acquisiti è inferiore a 2 questo livello non verrà proposto dal sistema e l'articolo potrà essere acquisito a partire dal livello MT con 2 distrattori neutri.



Figura 61. Es. di finestra B nel programma Ricettivo-Parola al livello MT con 1 distrattore

Il bambino in questo caso (programma Ricettivo/Parola) deve rispondere alla istruzione che il Tutor proporrà, istruzione visibile in alto nella schermata ovvero: *Tocca questo* intendendo con “questo” ciò che è raffigurato nell'immagine che la finestra gli mostra. Il bambino quindi risponderà scegliendo di toccare l'etichetta corretta fra quelle proposte ovvero l'etichetta visiva contenente la parola “Pane” posta dal suo lato nella regione di lavoro.

Le considerazioni sulle azioni da svolgere dal Tutor nella sua schermata di lavoro (finestra A) relative all'inserimento della valutazione sono le stesse precisate nella sezione 3.4.1.1 Inserimento Valutazione.

3.5.6.5 LIVELLO MT CON 2 DISTRATTORI

Di seguito viene riportato un esempio di finestra di lavoro del bambino (Finestra B) nel caso in cui si lavori all'acquisizione dell'articolo Pane nel programma Ricettivo Parola al livello Mass Trial con 2 distrattori. In questo caso gli articoli distrattori devono essere pescati fra gli articoli già acquisiti, per questa ragione se il numero di articoli già acquisiti è inferiore a 2 questo livello non verrà proposto dal sistema e l'articolo potrà essere acquisito a partire dal livello MT con 2 distrattori neutri.



Figura 62. Finestra B proposta dal programma Ricettivo-Parola al livello MT con 2 distrattori

Il bambino in questo caso (programma Ricettivo/Parola) deve rispondere alla istruzione che il Tutor proporrà, istruzione visibile in alto nella schermata ovvero: *Tocca questo* intendendo con “questo” ciò che è raffigurato nell'immagine che la finestra gli mostra. Il bambino quindi risponderà scegliendo di toccare l'etichetta corretta fra quelle proposte ovvero l'etichetta visiva contenente la parola “Pane” posta dal suo lato nella regione di lavoro.

Le considerazioni sulle azioni da svolgere dal Tutor nella sua schermata di lavoro (finestra A) relative all'inserimento della valutazione sono le stesse precisate nella sezione 3.4.1.1 Inserimento Valutazione.

3.5.6.6 Livello Prova estesa

Di seguito viene riportato un esempio di finestra di lavoro del bambino (Finestra B) se si lavora sul livello Prova estesa ovvero coinvolgendo l'articolo in acquisizione e **2 articoli fra quelli già acquisiti** e appartenenti alla stessa categoria cui appartiene l'elemento in acquisizione.



Figura 63. Es. di finestra B nel programma abbinamento Ricettivo - Parola al livello Prova Estesa

Parallelamente nella finestra A si vedrà il pannello di controllo da cui il Tutor attiverà le azioni volute come descritto nella sezione 3.4.6 Livello Prova estesa.

Nota bene

La prima prova estesa è il primo livello a partire dal quale un articolo può essere dichiarato acquisito.

3.5.6.7 ROTAZIONE

Per i dettagli sulla rotazione fare riferimento alla sezione **3.4.7.** di questo manuale. Di seguito, in Fig.64 è mostrato un esempio di finestra del bambino se si attiva il tasto di rotazione.

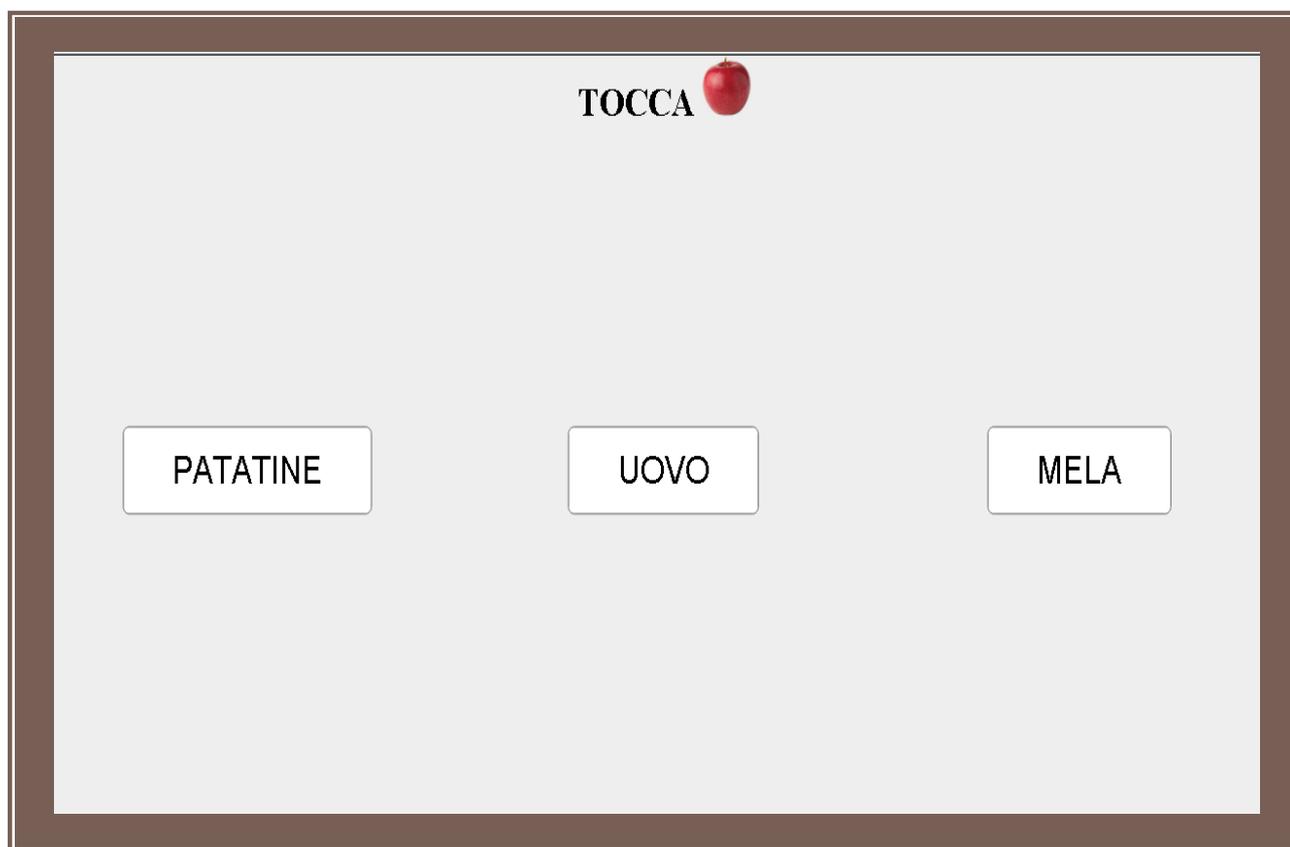


Figura 64. Es. di finestra B nel programma abbinamento Ricettivo - Parola al livello Rotazione coinvolgendo 3 articoli fra quelli acquisiti

3.5.7 Espressivo Immagine

NOTA: Nel programma Espressivo la finestra di lavoro del bambino nonché i livelli che gli verranno proposti cambiano a seconda delle caratteristiche del bambino stesso. Nel seguito verranno illustrati entrambi i casi in cui il Bambino è Verbale oppure non lo è.

Se il bambino è **VERBALE**, verrà proposto il solo livello MT (Mass Trial) e da questo si passerà direttamente alle Prove Estese come mostrato di seguito. Inoltre al bambino saranno proposti gli articoli senza il supporto di etichette testuali proprio perché è in grado di rispondere verbalmente al comando proposto dal Tutor Cos'è? Il comando inoltre sarà presente o meno nella finestra del bambino a seconda che il bambino sia Non Ricettivo o Ricettivo.

3.5.7.1 LIVELLO MT (MASS TRIAL)

Di seguito viene riportato un esempio di finestra di lavoro del bambino (Finestra B) nel caso in cui si lavori all'acquisizione dell'articolo Pane nel programma Espressivo Immagine al livello Mass Trial.

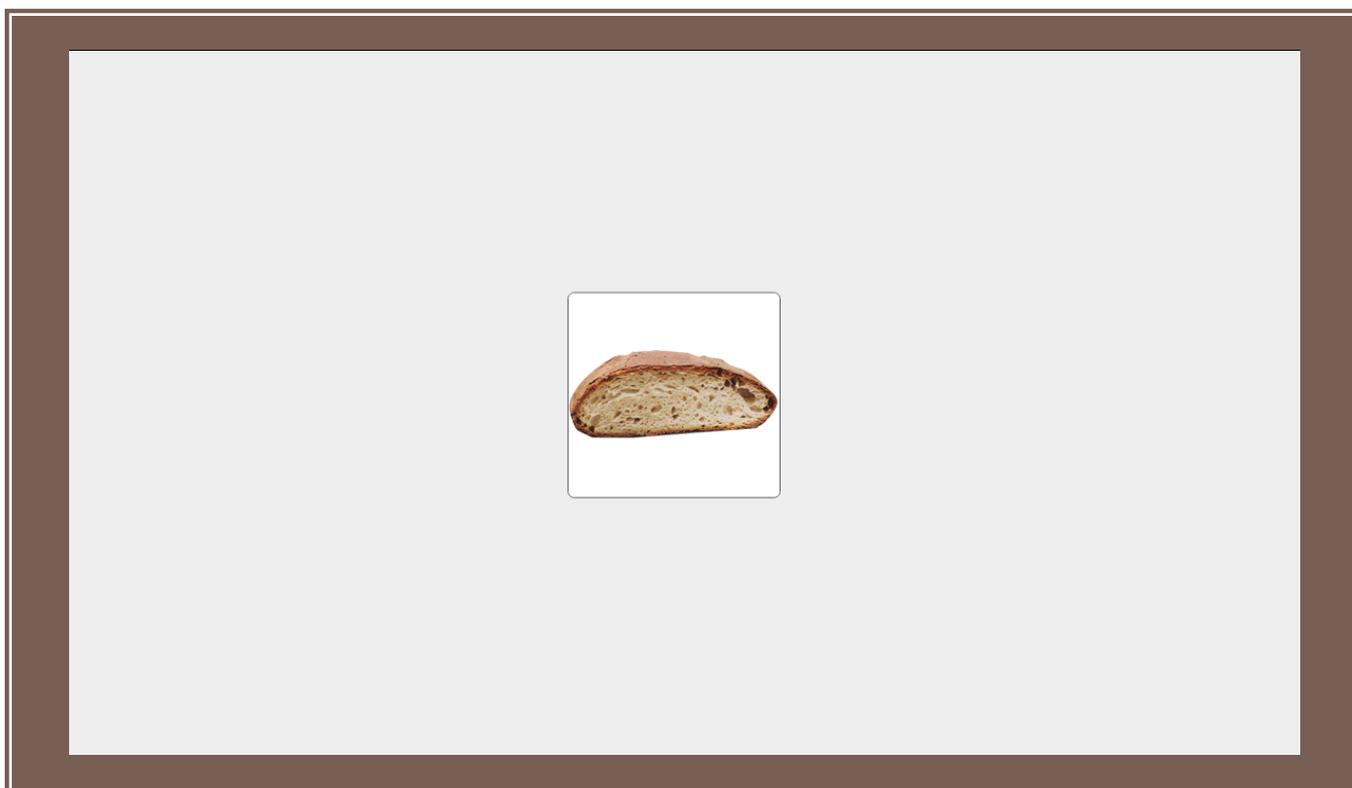


Figura 65. Es. di finestra B nel programma Espressivo Immagine al livello MT per bambino VERBALE e RICETTIVO

Il bambino in questo caso (programma Espressivo/Immagine) deve rispondere alla istruzione che il Tutor proporrà (istruzione che nel caso in esame di bambino RICETTIVO non è visibile nella schermata) ovvero: Cosa è? cercando di esprimersi verbalmente, ovvero pronunciando il nome da attribuire all'unica immagine che compare dal suo lato della zona di lavoro

Le considerazioni sulle azioni da svolgere da parte del Tutor nella sua schermata di lavoro (finestra A) relative all'inserimento della valutazione sono le stesse precisate nella sezione 3.4.1.1 Inserimento Valutazione.

3.5.7.2 LIVELLO (PE) PROVA ESTESA

Di seguito viene riportato un esempio di finestra di lavoro del bambino (Finestra B) se si lavora sul livello Prova estesa ovvero prova che coinvolge l'articolo in acquisizione e **2 articoli fra quelli già acquisiti** e appartenenti alla stessa categoria cui appartiene l'elemento in acquisizione. Il livello si svolge mostrando al bambino uno per volta gli articoli coinvolti e aspettando la sua risposta alla domanda Cos'è fatta dal Tutor. L'articolo in acquisizione verrà proposto dal sistema con una maggiore frequenza rispetto agli altri articoli.

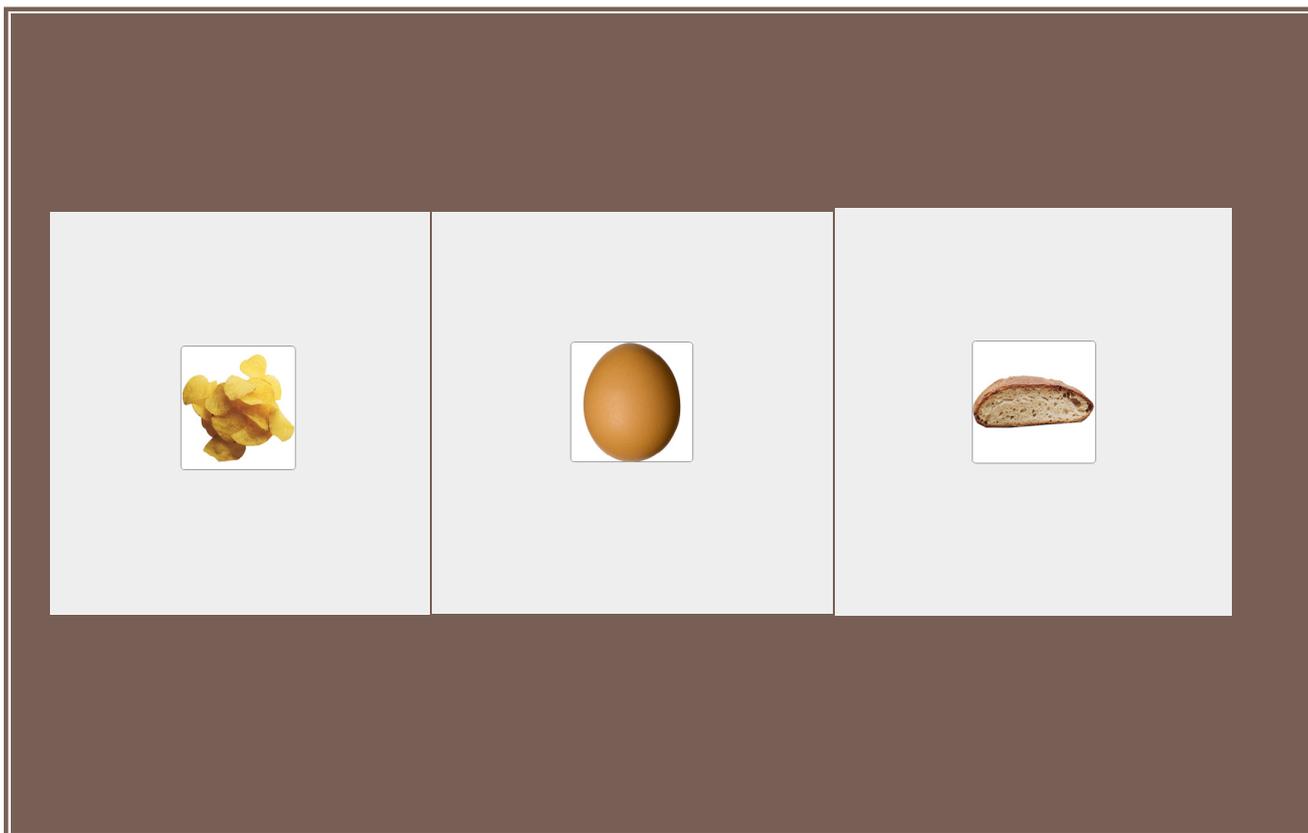


Figura 66. Es. di finestra B nel programma Espressivo Immagine al livello PE

In figura 66 è mostrato un esempio di sequenza proposta dal Sistema, sono quindi mostrati al bambino 3 articoli (uno per volta, nell'immagine sono stati accostati per semplicità ma l'applicazione li propone in realtà uno per volta) per ognuno dei quali il bambino dovrà rispondere alla domanda Cos'è? rivoltagli dal Tutor.

3.5.7.3 ROTAZIONE

La rotazione si svolge in maniera identica al caso della Prova estesa appena illustrato salvo che per il fatto che gli articoli proposti sono scelti fra quelli acquisiti e dunque non è coinvolto l'articolo in acquisizione. Per il resto valgono le considerazioni finora svolte in questo manuale riguardo la ROTAZIONE.

Se il bambino è **NON VERBALE**, saranno attivabili tutti livelli classici visti finora. Inoltre al bambino saranno proposti gli articoli sempre con il supporto di etichette testuali fra le quali scegliere volta per volta quella corretta per rispondere al comando proposto dal Tutor Cos'è?

3.5.7.4 LIVELLO MT (MASS TRIAL)

Di seguito viene riportato un esempio di finestra di lavoro del bambino (Finestra B) nel caso in cui si lavori all'acquisizione dell'articolo Pane nel programma Espressivo Immagine al livello Mass Trial per bambini Non verbali.

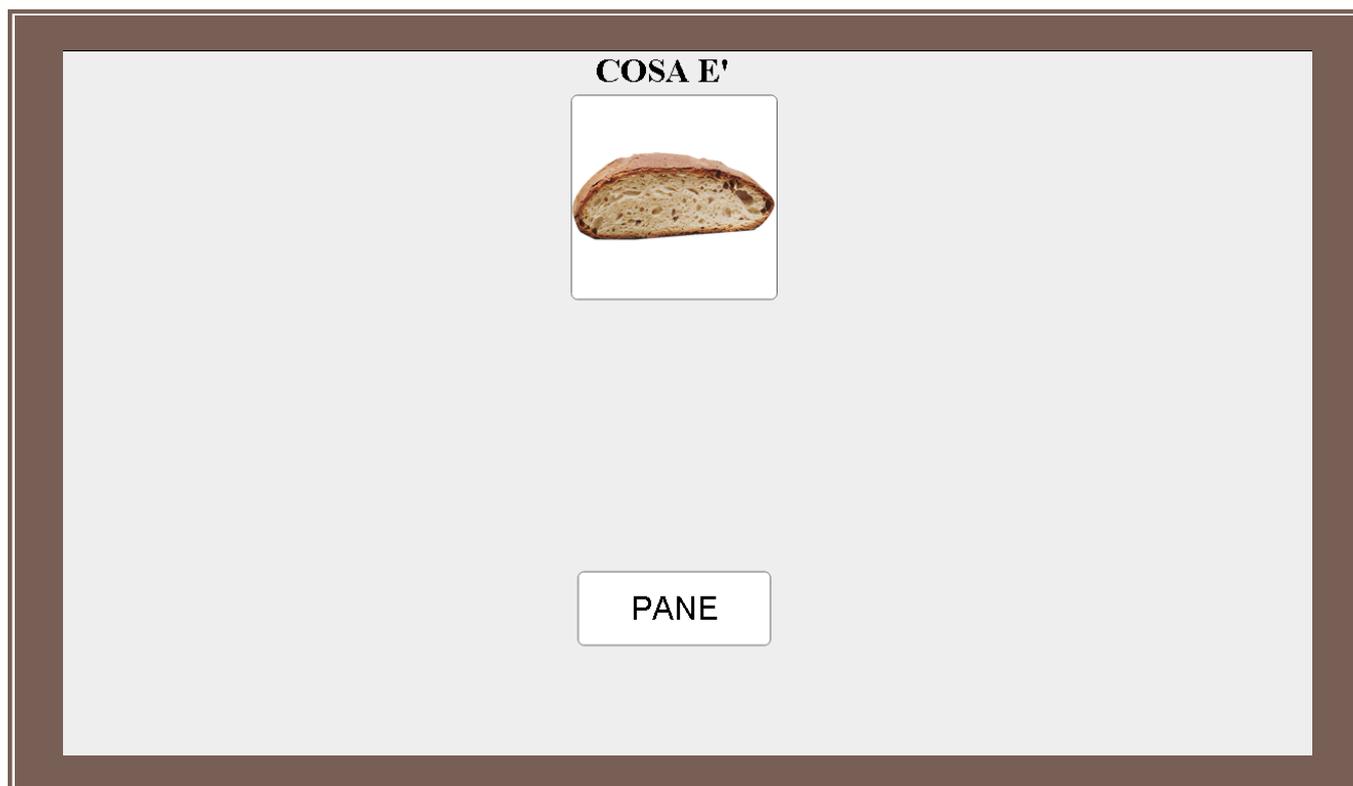


Figura 67. Es. di finestra B nel programma Espressivo Immagine al livello MT per bambini NON VERBALI e NON RICETTIVI

Il bambino in questo caso (programma Espressivo/Immagine) deve rispondere alla istruzione che il Tutor proporrà, istruzione visibile in alto nella schermata ovvero: Cosa è? Toccando l'etichetta Pane che gli viene proposta.

Le considerazioni sulle azioni da svolgere da parte del Tutor nella sua schermata di lavoro (finestra A) relative all'inserimento della valutazione sono le stesse precisate nella sezione 3.4.1.1 Inserimento Valutazione.

3.5.7.5 LIVELLO MT CON 1 DISTRATTORE NEUTRO

Di seguito viene riportato un esempio di finestra di lavoro del bambino (Finestra B) nel caso in cui si lavori all'acquisizione dell'articolo Pane nel programma Espressivo-Immagine al livello Mass Trial con 1 distrattore neutro.

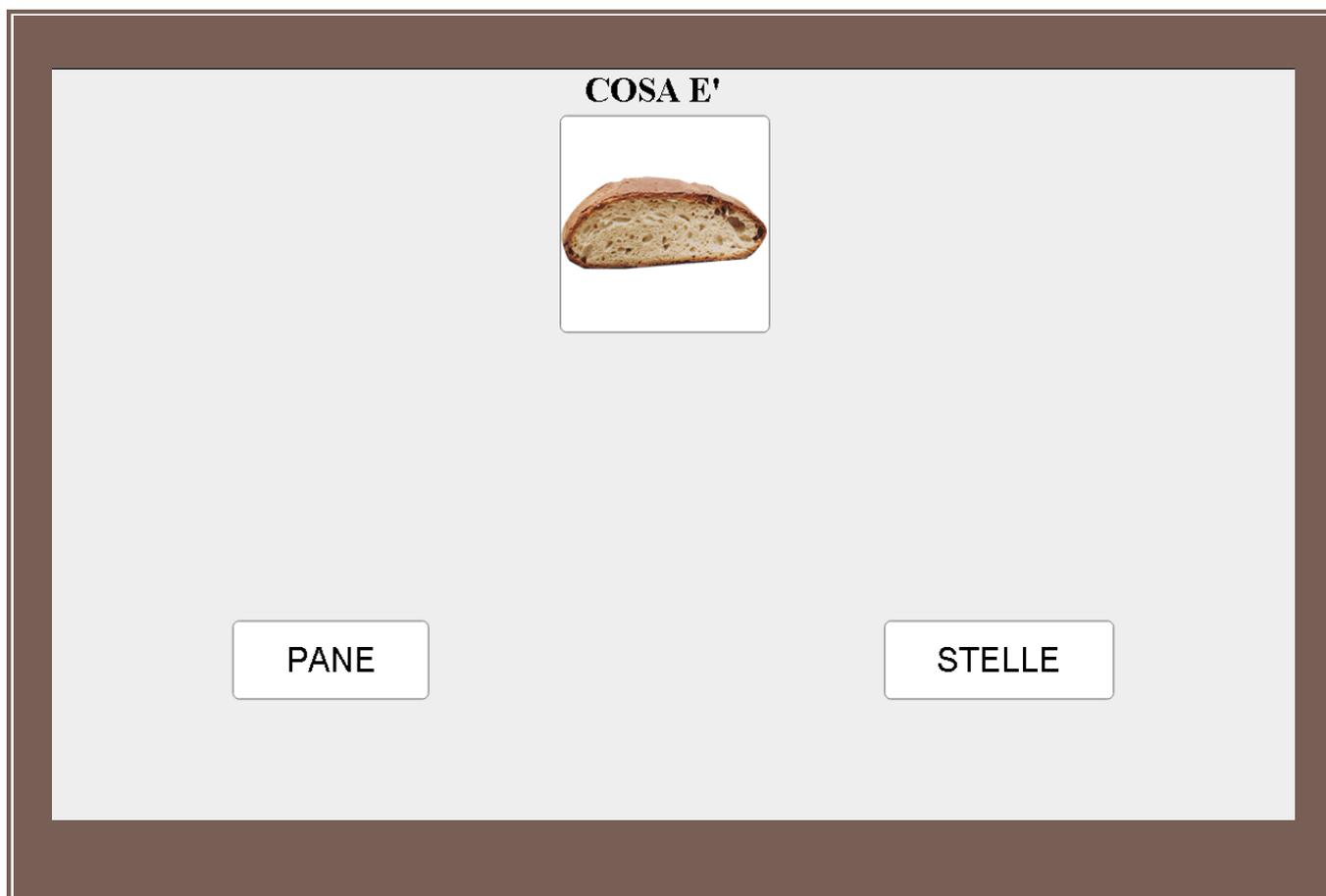


Figura 68. Es. di finestra B nel programma Espressivo Immagine al livello MT con 1 distrattore neutro

Il bambino in questo caso (programma Espressivo/Immagine) deve rispondere alla istruzione che il Tutor proporrà, istruzione visibile in alto nella schermata ovvero: Cosa è? e lo farà scegliendo di toccare l'etichetta corretta fra le due proposte ovvero l'etichetta visiva contenente la parola "Pane" posta dal suo lato nella regione di lavoro.

Le considerazioni sulle azioni da svolgere dal Tutor nella sua schermata di lavoro (finestra A) relative all'inserimento della valutazione sono le stesse precisate nella sezione 3.4.1.1 Inserimento Valutazione.

3.5.7.6 LIVELLO MT CON 2 DISTRATTORI NEUTRI

Di seguito viene riportato un esempio di finestra di lavoro del bambino (Finestra B) nel caso in cui si lavori all'acquisizione dell'articolo Pane nel programma Espressivo Immagine al livello Mass Trial con 2 distrattori neutri.

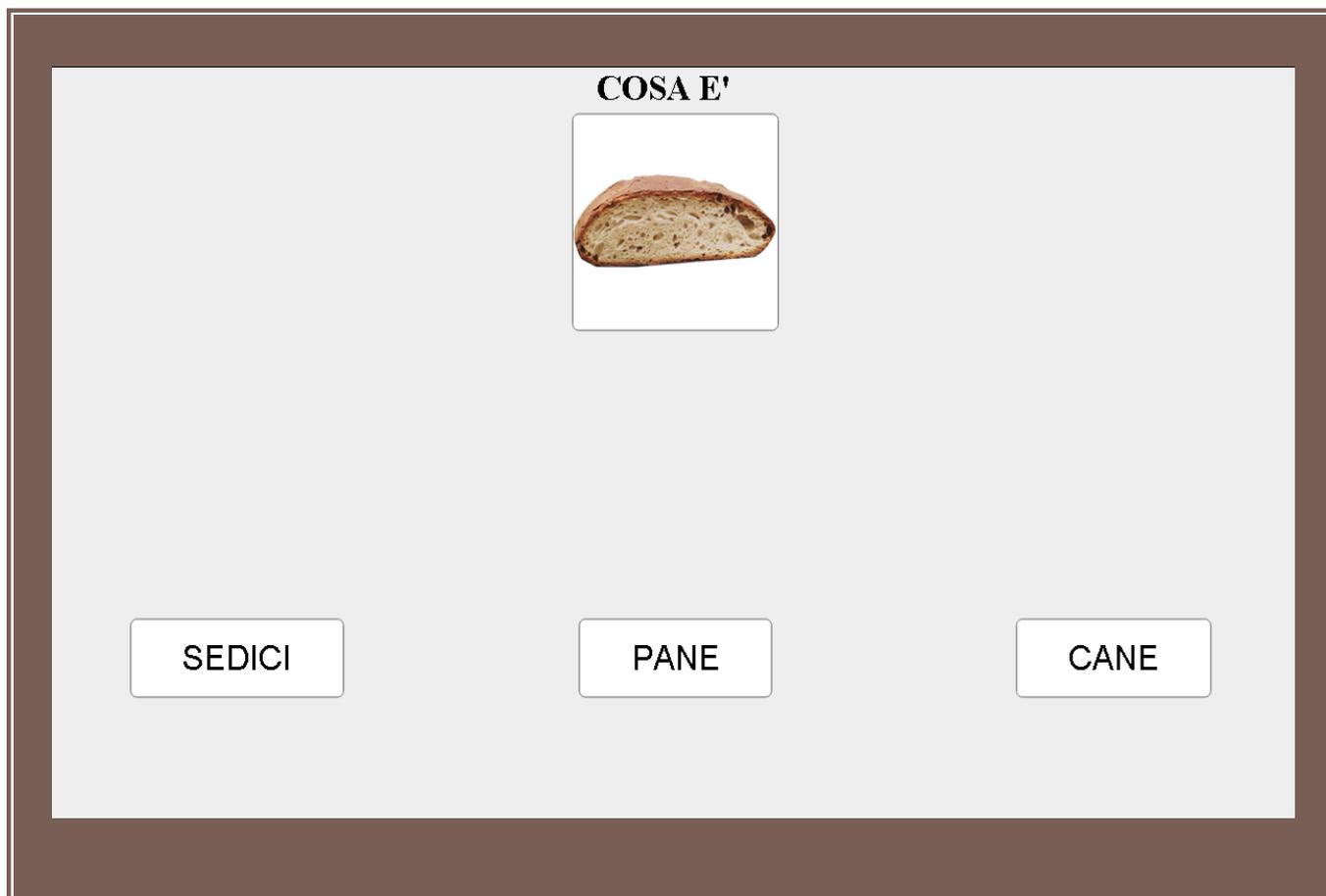


Figura 69. Es. di finestra B nel programma Espressivo- Immagine al livello MT con 2 distrattori neutri

Il bambino in questo caso (programma Espressivo/Immagine) deve rispondere alla istruzione che il Tutor proporrà, istruzione visibile in alto nella schermata ovvero: Cosa è? e lo farà scegliendo di toccare l'etichetta corretta fra quelle proposte ovvero l'etichetta visiva contenente la parola "Pane" posta dal suo lato nella regione di lavoro.

Le considerazioni sulle azioni da svolgere dal Tutor nella sua schermata di lavoro (finestra A) relative all'inserimento della valutazione sono le stesse precisate nella sezione 3.4.1.1 Inserimento Valutazione.

3.5.7.7 LIVELLO MT CON 1 DISTRATTORE

Di seguito viene riportato un esempio di finestra di lavoro del bambino (Finestra B) nel caso in cui si lavori all'acquisizione dell'articolo Pane nel programma Espressivo Immagine al livello Mass Trial con 1 distrattore, ovvero un articolo appartenente alla stessa categoria cui appartiene quello in acquisizione. In questo caso gli articoli distrattori devono essere pescati fra gli articoli già acquisiti, per questa ragione se il numero di articoli già acquisiti è inferiore a 2 questo livello non verrà proposto dal sistema e l'articolo potrà essere acquisito a partire dal livello MT con 2 distrattori neutri.

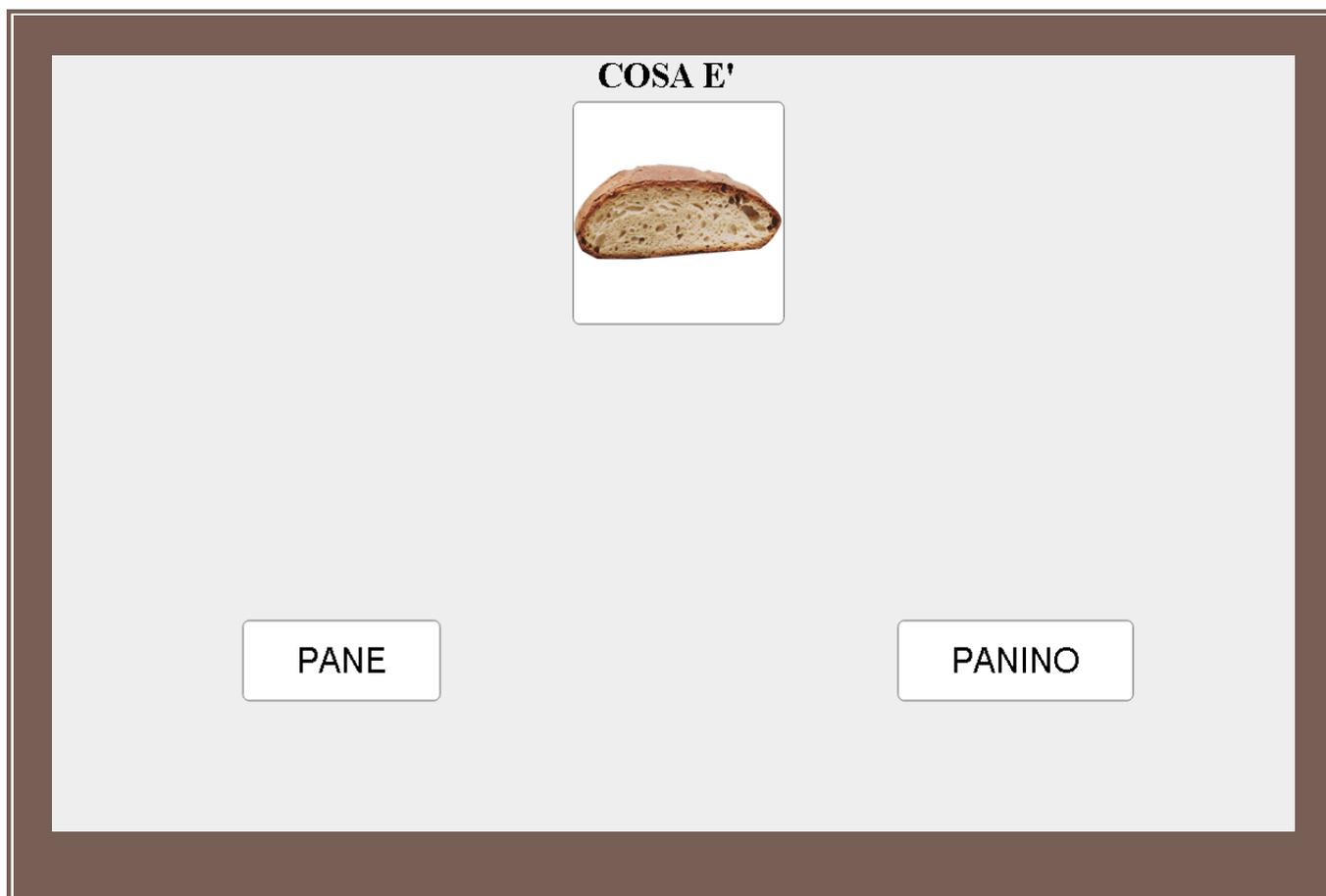


Figura 70. Es. di finestra B nel programma Espressivo- Immagine al livello MT con 1 distrattore

Il bambino in questo caso (programma Espressivo/Immagine) deve rispondere alla istruzione che il Tutor proporrà, istruzione visibile in alto nella schermata ovvero: Cosa è? e lo farà scegliendo di toccare l'etichetta corretta fra quelle proposte ovvero l'etichetta visiva contenente la parola "Pane" posta dal suo lato nella regione di lavoro.

Le considerazioni sulle azioni da svolgere dal Tutor nella sua schermata di lavoro (finestra A) relative all'inserimento della valutazione sono le stesse precisate nella sezione 3.4.1.1 Inserimento Valutazione.

3.5.7.8 LIVELLO MT CON 2 DISTRATTORI

Di seguito viene riportato un esempio di finestra di lavoro del bambino (Finestra B) nel caso in cui si lavori all'acquisizione dell'articolo Pane nel programma Espressivo Immagine al livello Mass Trial con 2 distrattori. In questo caso gli articoli distrattori devono essere pescati fra gli articoli già acquisiti, per questa ragione se il numero di articoli già acquisiti è inferiore a 2 questo livello non verrà proposto dal sistema e l'articolo potrà essere acquisito a partire dal livello MT con 2 distrattori neutri.

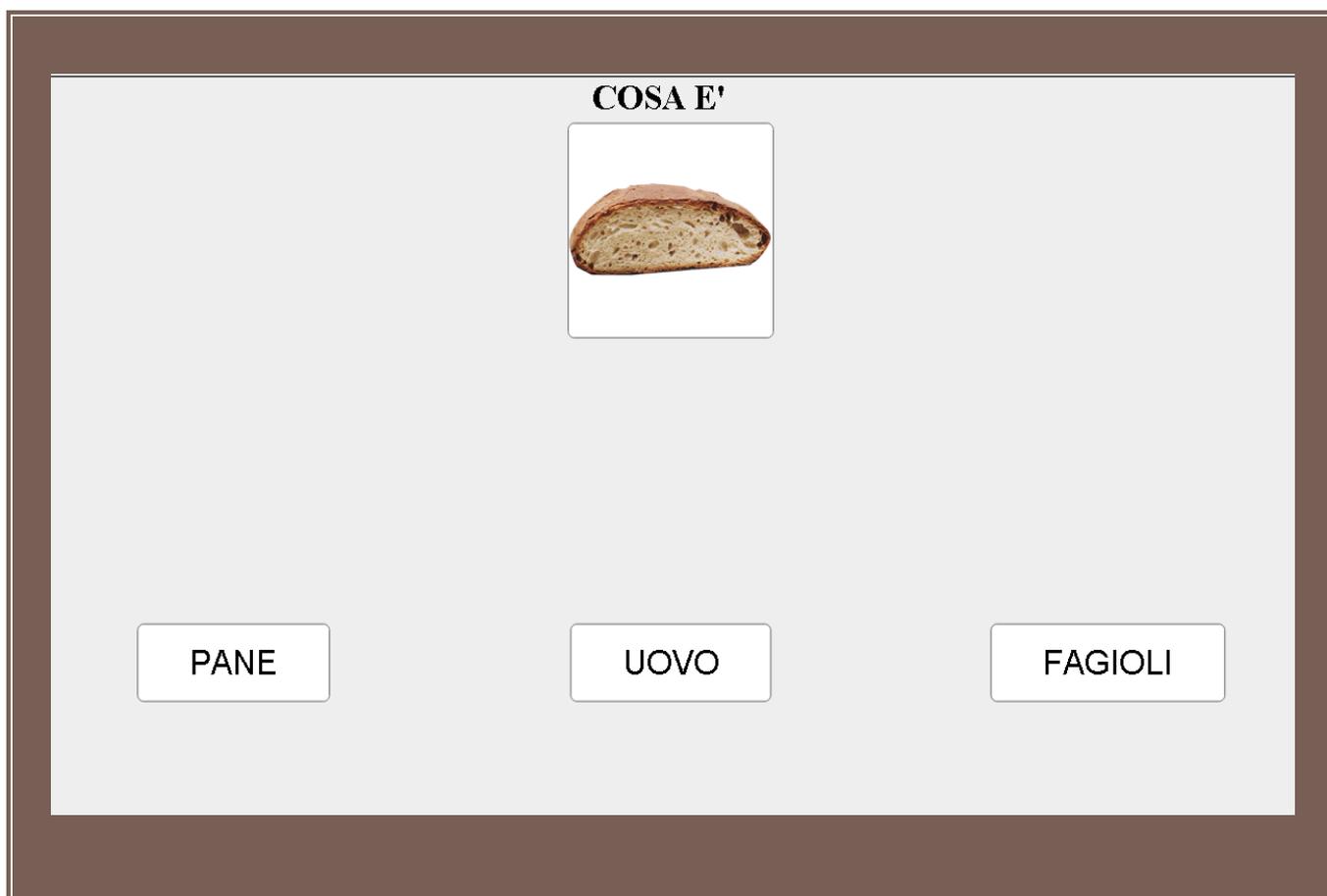


Figura 71. Finestra B proposta dal programma Espressivo- Immagine al livello MT con 2 distrattori

Il bambino in questo caso (programma Espressivo/Immagine) deve rispondere alla istruzione che il Tutor proporrà, istruzione visibile in alto nella schermata ovvero: Cosa è? e lo farà scegliendo di toccare l'etichetta corretta fra quelle proposte ovvero l'etichetta visiva contenente la parola "Pane" posta dal suo lato nella regione di lavoro.

Le considerazioni sulle azioni da svolgere dal Tutor nella sua schermata di lavoro (finestra A) relative all'inserimento della valutazione sono le stesse precisate nella sezione 3.4.1.1 Inserimento Valutazione.

3.5.7.9 LIVELLO PROVA ESTESA

Di seguito viene riportato un esempio di finestra di lavoro del bambino (Finestra B) se si lavora sul livello Prova estesa ovvero coinvolgendo l'articolo in acquisizione e **2 articoli fra quelli già acquisiti** e appartenenti alla stessa categoria cui appartiene l'elemento in acquisizione.

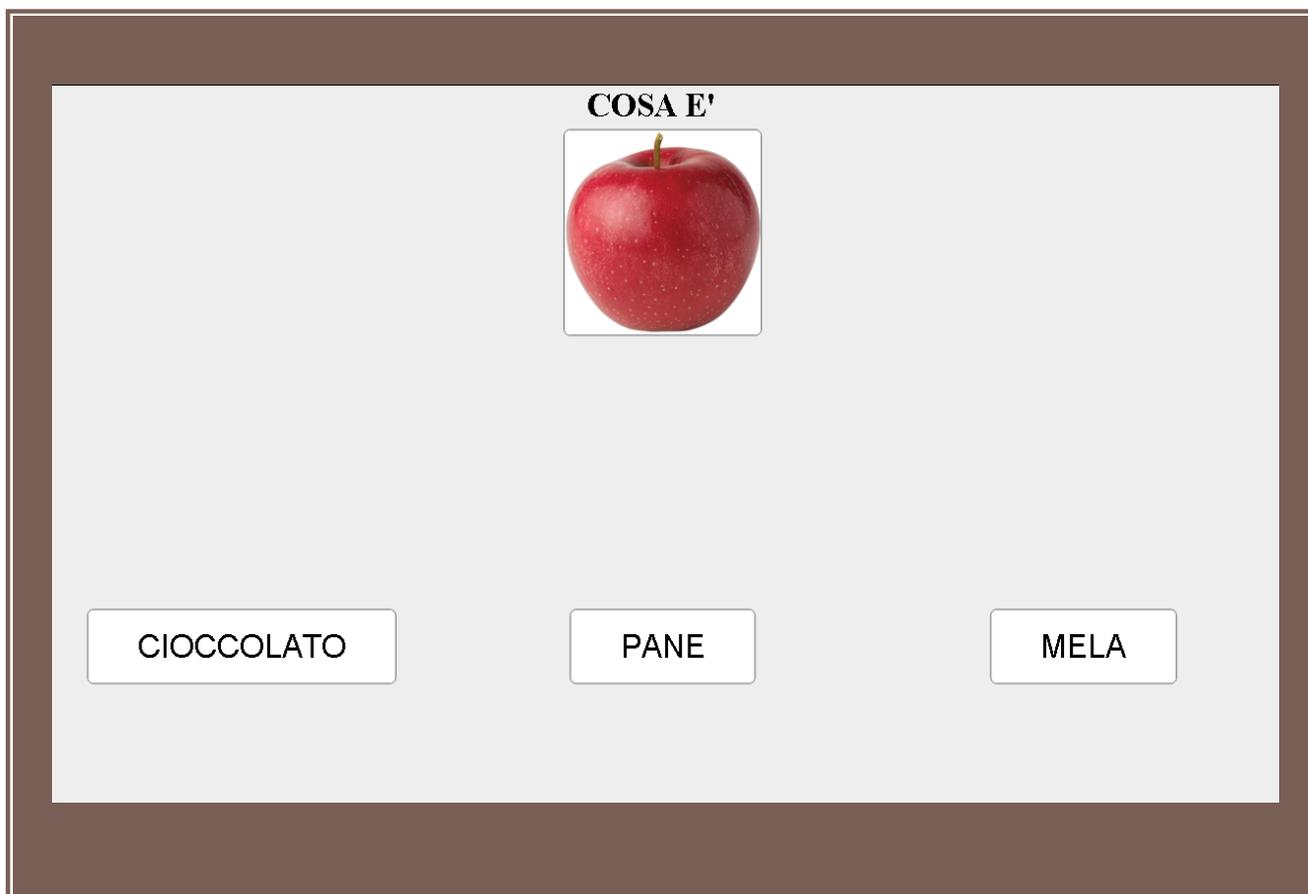


Figura 72. Es. di finestra B nel programma Espressivo- Immagine al livello Prova Estesa

Parallelamente nella finestra A si vedrà il pannello di controllo da cui il Tutor attiverà le azioni volute come descritto nella sezione 3.4.6 Livello Prova estesa.

Nota bene

La prima prova estesa è il primo livello a partire dal quale un articolo può essere dichiarato acquisito.

3.5.7.10 ROTAZIONE

Per i dettagli sulla rotazione fare riferimento alla sezione **3.4.7.** di questo manuale. Di seguito, in Fig.73 è mostrato un esempio di finestra del bambino se si attiva il tasto di rotazione.



Figura 73. Es. di finestra B nel programma Espressivo- Immagine al livello Rotazione coinvolgendo 3 articoli fra quelli acquisiti

Come visibile in figura stavolta non viene coinvolto l'articolo in acquisizione, che in tutti i nostri esempi è il *Pane*.

4. FINE SESSIONE

La fine della sessione avviene dopo l'esecuzione di un certo numero di programmi a scelta del Tutor e si effettua cliccando sul link **Commenta ed esci** posto nella sezione in alto a destra della pagina di lavoro del Tutor, come indicato in Fig. 74.

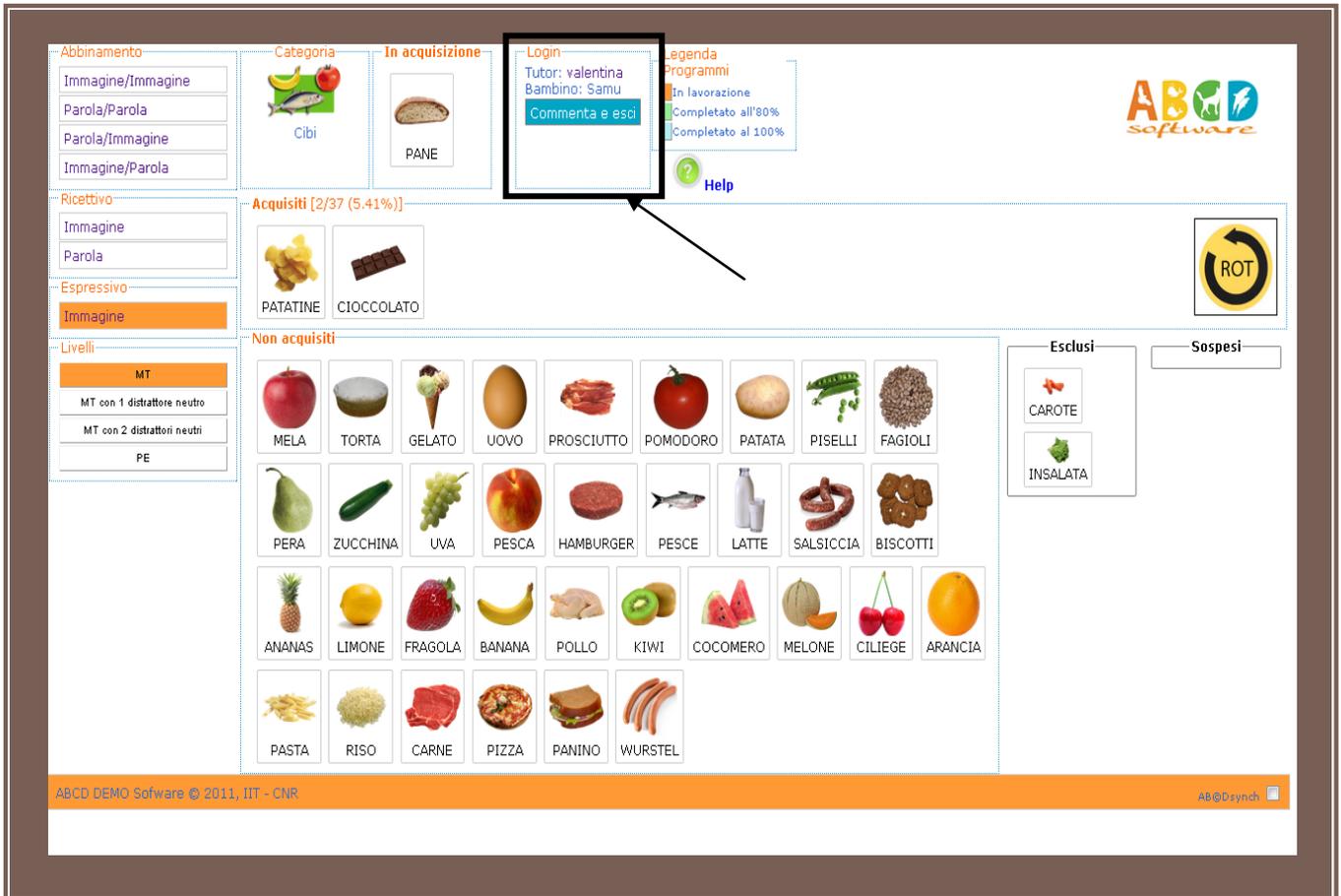


Figura 74. Finestra A con evidenza riquadro di fine sessione

Selezionando il link **Commenta ed esci** si dichiara conclusa la sessione e si accede a una pagina finale come mostrato in Fig. 75.

Lascia un commento per ogni programma

Categoria	ARTICOLO	PROGRAMMA	COMMENTO	LIVELLO PROPOSTO
Cibi	PANE	Abb. imm/imm	prove molto buone è stato molto attento e collaborativo	MT
Cibi	PATATINE	Abb. par/par		MT+1D
Stagioni	PRIMAVERA	Abb. imm/imm		MT+Dn
Stagioni	ESTATE	Abb. par/par		MT+Dn
<input type="button" value="SALVA ED ESCI"/>				

Figura 75. Finestra di Fine Sessione

La schermata finale ripropone tante righe quanti sono i programmi svolti durante la sessione e per ognuno di essi specifica la categoria con la quale si è lavorato, l'articolo, il programma e il livello di arrivo. Quest'ultimo è un parametro modificabile dal Tutor nel caso egli/ella voglia suggerire al Tutor che lavorerà in seguito con il bambino un livello diverso da quello effettivamente svolto nel programma effettuato nella sessione appena conclusa. Il Tutor inoltre può inserire messaggi a completamento dei dati utili da registrare per la sessione ABA effettuata.

Tutti i dettagli sui singoli livelli e sulle singole prove (che si ritroveranno nello storico come descritto nella sezione 2.) sono quelli inseriti in fase di esecuzione delle prove usando il *Tutor Panel* descritto nella sezione 3.4.1.1 *Inserimento Valutazione* (o in quelle leggermente differenti descritte per rotazioni e prove estese).

Nota Bene

Per il corretto funzionamento dell'applicazione ogni sessione va sempre chiusa usando la procedura descritta. Se si vuole interrompere l'utilizzo del software per qualche tempo è bene chiudere sempre e poi rifare le operazioni di login quando si vuole riutilizzarla. Trattandosi di un'applicazione web, dopo un certo periodo di inattività il server dichiara la sessione scaduta in modo automatico e sarà possibile riprenderla solo attraverso il meccanismo di ripristino descritto nel paragrafo successivo.

5. RIPRISTINO SESSIONE

Alcune volte può succedere, per mal funzionamenti della rete o del dispositivo che si usa o per disattenzione etc., che la pagina web dell'applicazione si chiuda e di conseguenza che la sessione di lavoro venga interrotta bruscamente. Oppure scada perché lasciata inattiva per troppo tempo.

In questo caso esiste un meccanismo di **Ripristino** della sessione visto che il sistema si accorge che la sessione precedente non è stata chiusa correttamente.

Considerato che il database su cui poggia l'applicazione ha comunque raccolto tutti i dati della sessione ne consegue che quando il tutor/genitore rientra nella pagina di Login, dopo aver inserito le sue credenziali verrà informato della situazione e gli verrà chiesto di scegliere di andare avanti scegliendo una fra 2 alternative , *Commenta ed Esci* oppure *Continua Sessione* come visibile in fig. 76.

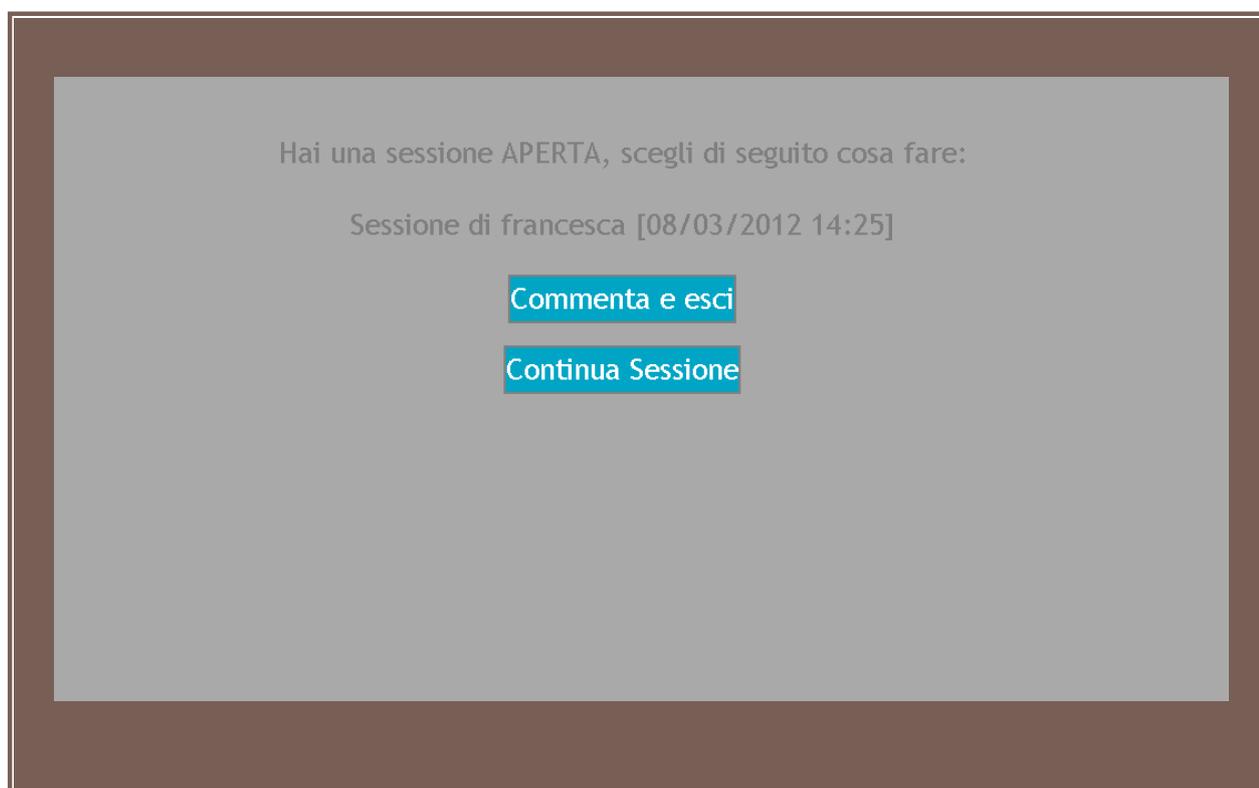


Figura 76. Finestra di Ripristino Sessione

Scegliendo Commenta e esci si viene rimandati alla pagina mostrata in fig. 75 nel paragrafo precedente e in essa saranno visibili tutti i programmi fatti con la possibilità di inserire i commenti al livello ultimo raggiunto. Inseriti i commenti (se si hanno commenti da inserire) usando poi il tasto *Salva ed esci*, (nella stessa figura 75) la sessione verrà chiusa e tutti i dettagli che la riguardano potranno essere visibili nel Summary iniziale a vantaggio dello stesso Tutor o di un altro tutor che accederà in seguito all'applicazione per lavorare con lo stesso bambino.

Scegliendo invece Continua Sessione, si riaprirà la pagina dell'applicazione mostrando la situazione che si è lasciata nel momento in cui si è verificato l'evento di chiusura accidentale della stessa. Da quel momento la sessione può continuare e alla fine, nella fase finale, verranno riepilogati i programmi/livelli fatti sia prima della chiusura accidentale sia dopo la stessa chiusura.

Nel caso in cui più Tutor/genitori siano associati allo stesso bambino, può accadere che uno dei due, entrando nell'applicazione, venga informato dal sistema che esiste una sessione aperta dell'altro tutor. In questo caso il sistema proporrà solo di chiudere la sessione, come visibile nella fig. 77 e non sarà possibile inserire i commenti in quanto chi sta lavorando in quel momento non è lo stesso soggetto che ha lasciato aperta la sessione.

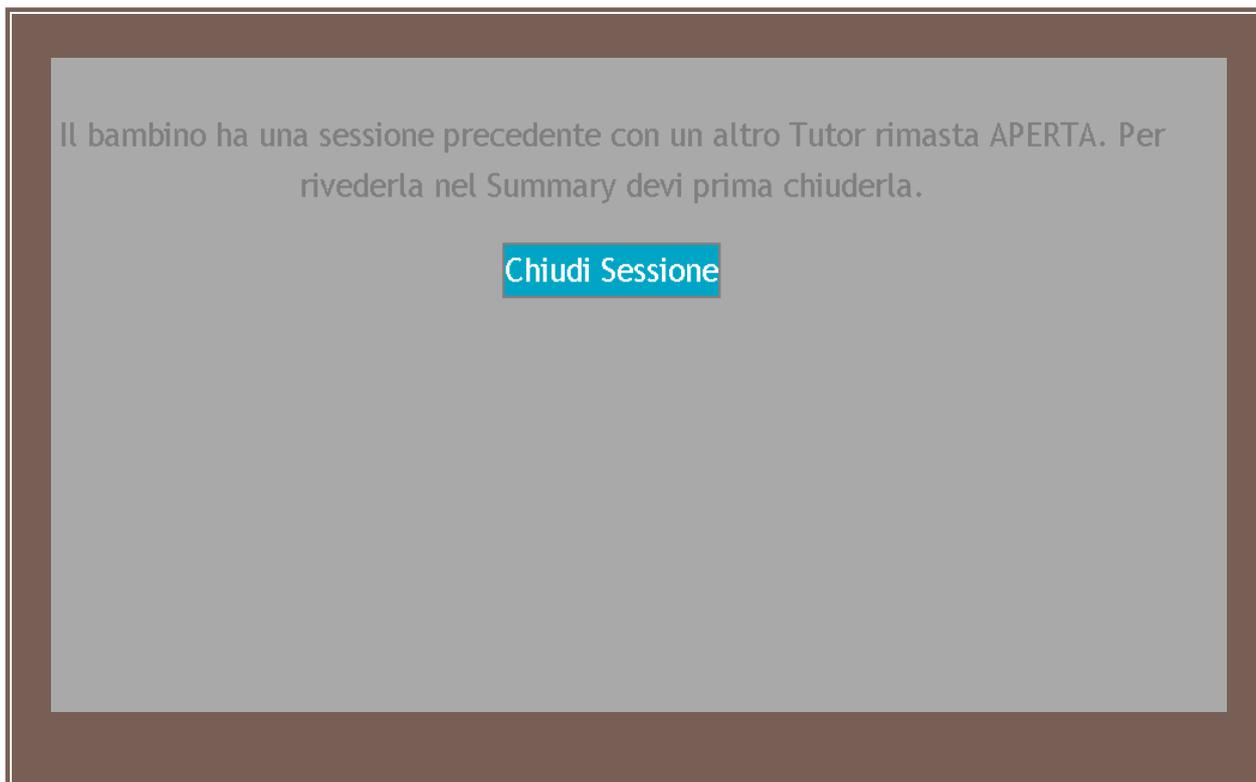


Figura 77. Finestra di Chiusura Sessione

In questo caso il tasto *Chiudi Sessione* provvederà a chiudere la sessione aperta rimandando il tutor alla pagina di *Login*.

6. UTILIZZO DELL'APPLICAZIONE IN UN'ALTRA LINGUA

L'applicazione descritta in questo manuale è pensata per poter adattarsi alle diverse esigenze linguistiche dell'utente. Essendo un'applicazione orientata al bambino, la possibilità di usarla sfruttando contenuti resi nelle diverse lingue è legata alla lingua che viene associata al bambino stesso. Tale associazione può essere fatta in fase di creazione Account del Tutor (che si lega a un certo bambino) o in fase di creazione di un account-child in un secondo momento, o ancora può essere modificata in qualsiasi momento rispetto alla scelta iniziale. In questo modo in base alla lingua selezionata per il bambino la stessa applicazione mostrerà tutti i suoi contenuti /messaggi nella lingua scelta.

Al momento sono attive 2 lingue: Inglese e Italiano, ma l'obiettivo è arricchire la scelta nelle successive versioni del software.

7. PECULIARITÀ DELLA CATEGORIA LETTERE

Nel caso si lavori con la categoria *Lettere* valgono le seguenti varianti a quanto detto finora:

1. Il numero di programmi attivi si riduce a tre ovvero:

Abbinamento Immagine/Immagine, Ricettivo Immagine e Espressivo Immagine.

Questo succede perché l'immagine delle singole lettere coincide con la stringa testuale che le rappresenta quindi i programmi che propongono l'abbinamento fra stringa e immagine sono identici a quelli abbinamento immagine/immagine.

2. Nel programma Ricettivo, se il bimbo è non ricettivo il software mostrerebbe lo stimolo discriminativo *Tocca* accompagnato dall'immagine dell'articolo da toccare, ma per le stesse ragioni indicate sopra, non essendoci differenza fra stringa e immagine ciò creerebbe confusione al bambino che cercherebbe di toccare lo stimolo discriminativo anziché l'articolo target proposto in basso nel suo tavolo di lavoro. Per questo in questo specifico programma lo stimolo discriminativo NON è seguito dall'immagine dell'articolo da target.

8. RIMETTERE IN ACQUISIZIONE UN ARTICOLO GIÀ ACQUISITO

In un qualunque programma ABA non si può mai escludere che un articolo dichiarato acquisto per il bambino sia tale per sempre. Può infatti accadere che un articolo acquisito mostri a un certo momento problemi che indicano una NON solida acquisizione. Questo può essere talvolta osservato mentre si eseguono livelli in cui tale articolo non è sotto diretta osservazione perché magari compare come distrattore, oppure durante la fase di ripasso implementata dalla Rotazione. In questo caso è possibile rimettere l'articolo fonte di dubbi nello stato di acquisizione. Per fare questo basta cliccare 2 volte sull'articolo presente nel campo acquisiti (in questo caso il trascinamento non funziona) e dare l'ok alla finestra di dialogo che appare chiedendo conferma della richiesta.

Con questa azione, nel database resterà l'informazione che in passato quell'articolo è stato acquisito ma ne verrà ripulito lo status attuale in modo da poter ri lavorare con esso usando tutti i livelli che si decidono di usare.

9. SOSPENDERE UN ARTICOLO

Durante il lavoro che il bambino fa per acquisire i concetti relativi agli articoli di uso quotidiano può succedere che un articolo manifesti qualche problematicità rendendo più lungo del previsto il processo di acquisizione. In questi casi il Tutor può decidere di sospendere l'articolo per qualche tempo. Gli scenari possibili sono sostanzialmente 2:

- Sospensione dell'articolo mentre si sta lavorando con lui (è in acquisizione). In questo caso il Tutor ha a disposizione un tasto sul Tutor panel che permette di mettere in sospensione l'articolo che, da quel momento, è visibile nella regione Sospesi.
- Sospensione di un articolo che era già stato acquisito ma mostra problemi mentre compare come distrattore avendo in acquisizione un altro articolo. In questo caso è sufficiente trascinare l'articolo dalla regione *Acquisiti* alla regione *Sospesi* nell'interfaccia principale.



Figura 78. Tutor Panel e tasto Sospendi

Figura 78. Regione Sospesi nell'interfaccia principale

10. ESCLUDERE UNO O PIÙ ARTICOLI

Può succedere che alcuni articoli che il sw propone non siano da inserire nel programma di apprendimento del bambino per svariate ragioni. Al fine di non conteggiarli nelle statistiche di valutazione è bene allora escluderli prima di iniziare il lavoro cosicché in ogni istante i dati raccolti sulle performance del bambino siano basati sugli obiettivi effettivi.

Uno o più articoli possono essere esclusi trascinandoli dalla regione *Non acquisiti* alla regione *Esclusi* (evidenziata in blu nella Fig. 79), prima di iniziare qualunque lavoro con loro.

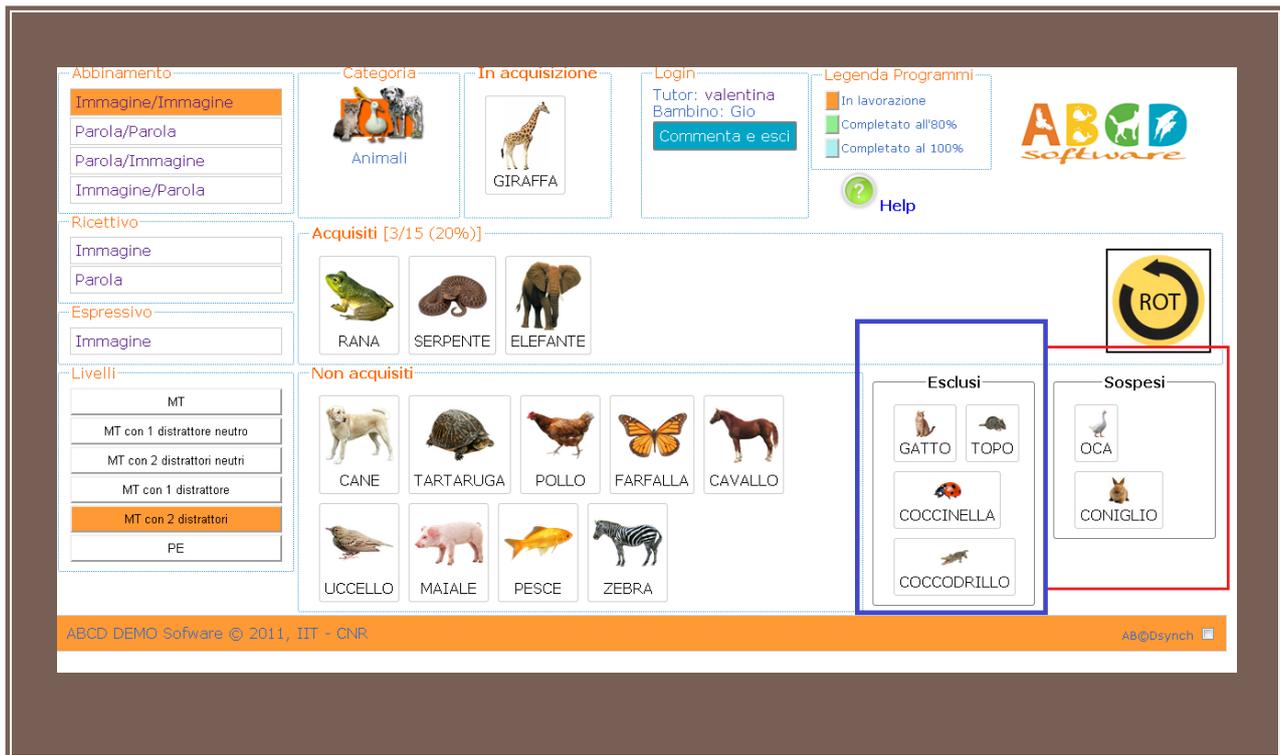


Figura 79. Regione Esclusi nell'interfaccia principale

11. COMPORTAMENTO PROBLEMA

Il comportamento problema che interviene durante lo svolgimento di un esercizio, può essere segnalato dal tutor/genitore usando il tasto P della tastiera (minuscolo o maiuscolo) mentre è aperto sullo schermo del PC dove lavora il Tutor il pannello di controllo (vedi Fig. 19 a pag.27 di questo manuale). Nello stesso pannello la riga associata P (Comportamento problema) mostrerà in tempo reale il numero di occorrenze di tale comportamento per il livello corrente.

Se il comportamento problema si verifica prima che il bambino abbia svolto la prova proposta, nulla cambia nello schermo a lui dedicato, la prova resta invariata in attesa di essere svolta. Se invece il bambino aveva già svolto la prova, alla pressione del tasto P la schermata si aggiorna per riproporre al bambino la stessa prova in corso prima del verificarsi del comportamento problema.

12. PECULIARITÀ DEL PROGRAMMA RICETTIVO-PAROLA

Nel caso del programma Ricettivo- Parola, se il bambino è non ricettivo lo schermo di lavoro del bambino mostra in alto lo stimolo discriminativo (SD) accompagnato dall'immagine rimpicciolita dell'oggetto target. Come in Fig.80. Ciò può rappresentare talvolta un aiuto eccessivo per il bambino, per queste ragioni il SW permette al tutor di gestirne la presenza/assenza usando un tasto della tastiera, il tasto D. Se l'immagine è presente il tasto D la rimuove, se è stata rimossa viceversa, la fa riapparire. Una volta che l'immagine è stata rimossa, tutti i trial fatti da quel momento a quel livello non contengono l'immagine (persistenza del comando) e ugualmente una volta richiamata essa sarà presente in tutti i trial fino a quando il tutor non la cancella.



Figura 80. Esempio di programma ricettivo-parola con SD in alto con immagine

13. LEGENDA PROGRAMMI

La sezione presente nella finestra principale del tutor e visibile nella figura di seguito serve a dare un aiuto visivo al Tutor che accede a un dato programma. Infatti a seconda del numero di articoli che saranno già stati acquisiti in un dato istante il bottone del programma relativo subirà una diversa colorazione come riassunto nella legenda. Questo al fine di dare un feedback informativo immediato al Tutor.

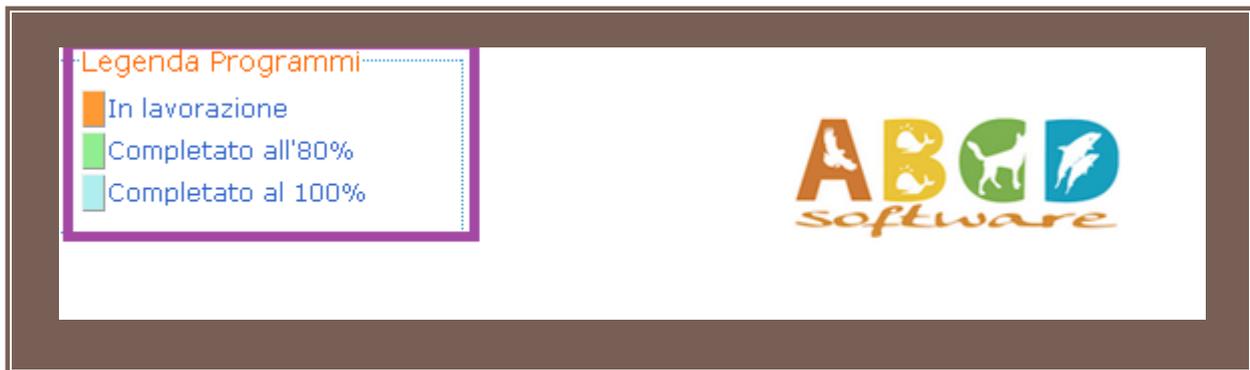


Figura 81. Legenda Programmi

Come da figura, se il tasto del programma si colora:

- Arancione : il programma non è completo e vanno acquisiti ancora degli articoli
- Verde chiaro: è stato acquisito un numero di articoli compreso fra 80% e 100% e dunque il programma è quasi completo.
- Celeste: il programma è completo, sono stati acquisiti tutti gli articoli (100%)

APPENDICE A: ISTRUZIONI PER L'ATTIVAZIONE DEI POP-UP

Per il corretto funzionamento dell'applicazione occorre attivare i pop-up che in condizioni normali sono disattivati (quindi disattivare il blocco pop-up). Nel caso dell'applicazione descritta in questo manuale finché i pop-up non sono attivati la finestra B di lavoro del bambino non sarà visibile.

Per procedere a questa attivazione esistono più modalità a seconda che si scelga di attivarli permanentemente e indipendentemente dal sito che si visiti oppure che si scelga di farlo volta per volta o solo per alcuni siti web.

A seconda del browser che si usa per la navigazione Internet i menù da usare possono essere leggermente diversi.

Google Chrome

Attivazione Temporanea e/o solo per alcuni siti



Figura A1. Finestra di attivazione pop-up in Google-Chrome

In Chrome (browser consigliato per l'utilizzo del software ABCD) se i pop-up sono disattivati compare la piccola icona con crocetta rossa alla destra della barra degli indirizzi come mostrato nella figura sopra (Fig.A1). Il click sul link con l'indirizzo del sito web dell'applicazione evidenziato in figura, attiva i pop-up solo per la sessione corrente. Invece la selezione della casella accanto alla seconda opzione (**Consenti sempre popup di abcdsw.iit.cnr.it/..**) permetterà l'attivazione permanente per il solo sito web dell'applicazione (opzione consigliata).

Attivazione Permanente

Per avere i pop attivi sempre, a prescindere del sito web nel quale si naviga occorre cliccare sul link **Gestisci il blocco dei popup** visibile accanto al tasto **Fine**, in fondo nella stessa figura che attiverà un'altra finestra nella quale si può fare una gestione più dettagliata dei pop-up.

Mozilla Firefox

Se i pop-up sono disattivati, come nel caso di esempio in Fig. A2, sul browser nella parte sopra della finestra dell'applicazione appare una striscia in rosa con il tasto Opzioni, cliccando sul quale si apre una finestra con varie possibilità di azione:



Figura A2. Finestra di attivazione pop-up in Mozilla Firefox

Attivazione Temporanea e/o solo per alcuni siti

Cliccando sul primo link evidenziato in figura si permette l'attivazione dei pop-up temporanea, ovvero solo per la durata della sessione corrente.

Cliccando sul secondo link si può decidere di rendere l'attivazione valida sempre (non solo per la sessione corrente), ma solo per il sito dell'applicazione. In questo caso la finestra che si apre al click sul link indicato permette di inserire l'indirizzo del sito web dell'Applicazione come mostrato in Fig.A3:

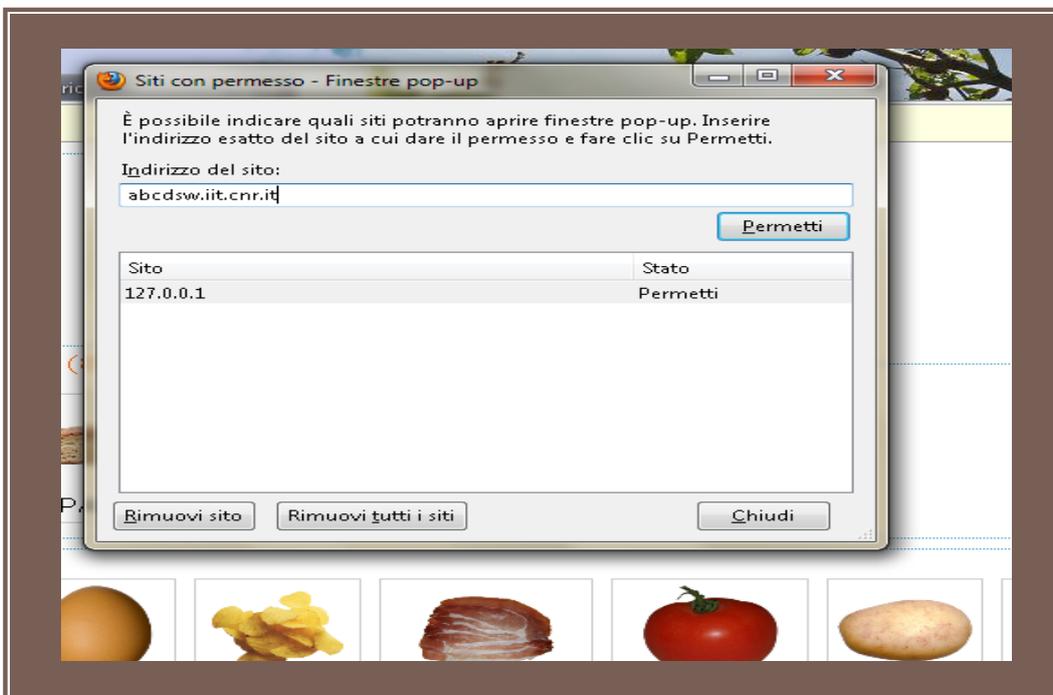


Figura A3. Finestra di attivazione dei pop-up con eccezione in Firefox

Attivazione Permanente

In alternativa si possono modificare le impostazioni riguardanti i pop-up senza considerare eccezioni seguendo la seguente procedura:

Usare il menù **Strumenti** in alto nella barra del Browser e poi scegliere **Opzioni**, si aprirà la finestra mostrata nella figura seguente A4. Da qui selezionando il pannello **Contenuti** basterà deselezionare la voce relativa ai pop-up.

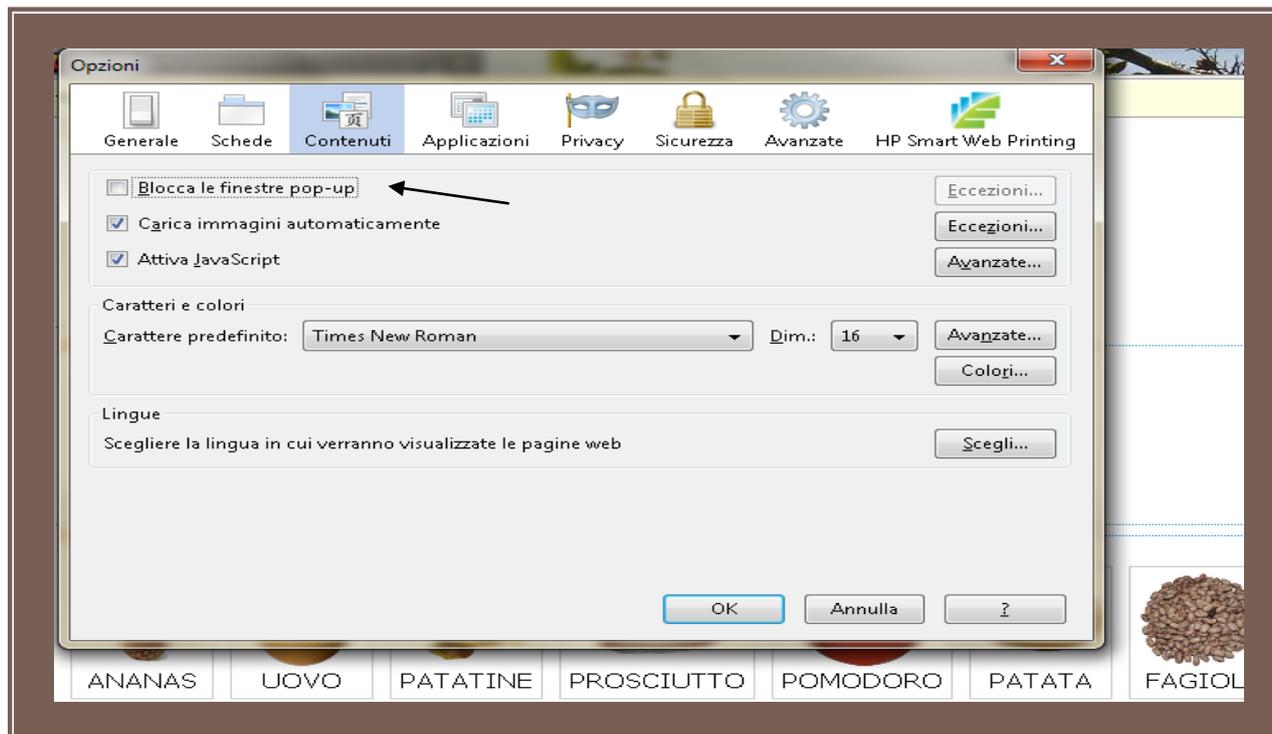


Figura A4. Finestra di attivazione permanente dei pop-up in Firefox

Internet Explorer

Attivazione Temporanea e/o solo per alcuni siti

Se i pop-up sono disattivati il browser lo segnala e cliccando sulla striscia di avviso come mostrato in figura A5 si potrà scegliere di attivarli scegliendo **Consenti pop-up temporaneamente**.

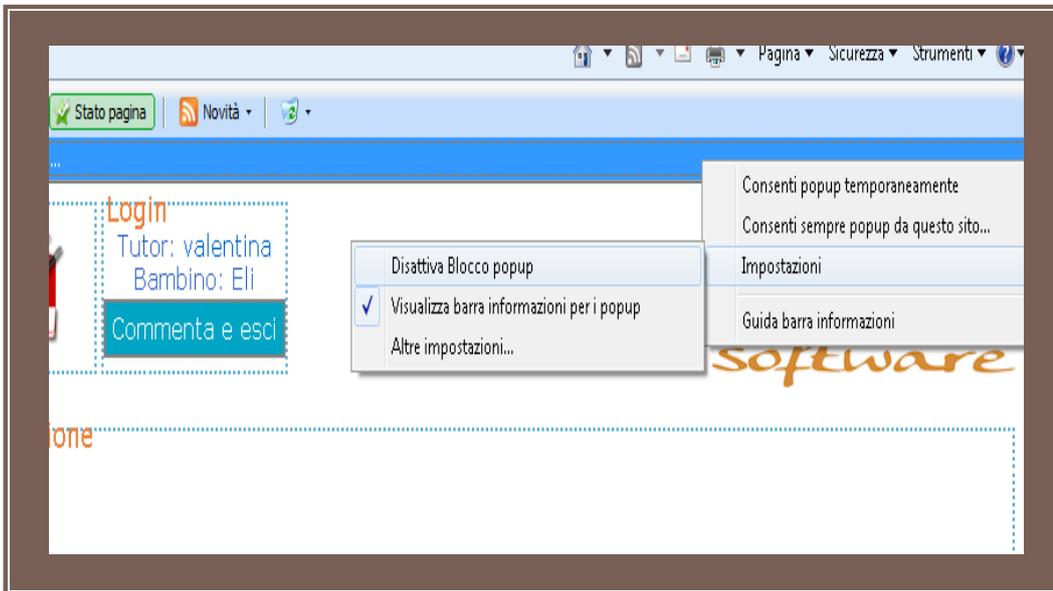


Figura A5. Finestra di attivazione dei pop-up in Internet Explorer

Lo stesso risultato si può ottenere dal menù **Strumenti** posto nella parte destra della finestra del browser come mostrato nella figura seguente nel quale si sceglierà prima **Blocco popup** e di seguito **Disattiva Blocco popup**.

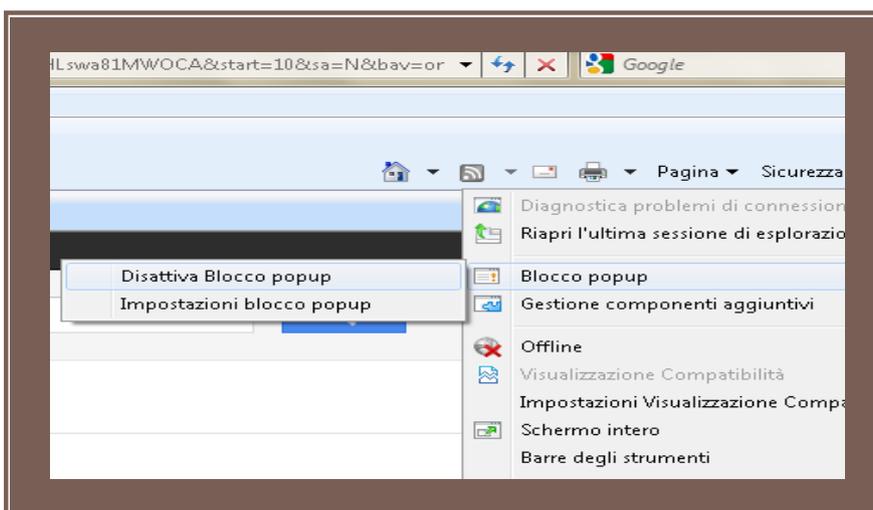


Figura A6. Finestra alternativa di attivazione dei pop-up in Internet Explorer

Attivazione Permanente

L'attivazione permanente sarà possibile invece scegliendo Opzioni Internet nella stessa schermata e settando opportunamente le funzionalità volute nella finestra che viene presentata.

APPENDICE B : GESTIONE DEI PROPRI CONTENUTI

Come descritto nella sezione RILASCIO ACCOUNT del manuale, si accede a questo ambiente dalla finestra di Login mostrata per semplicità nella figura seguente con un click sul link *Access your Data* e dopo aver creato un proprio Account come precedentemente indicato usando il link *Registration page*.

Il flusso tipico è quello mostrato di seguito:

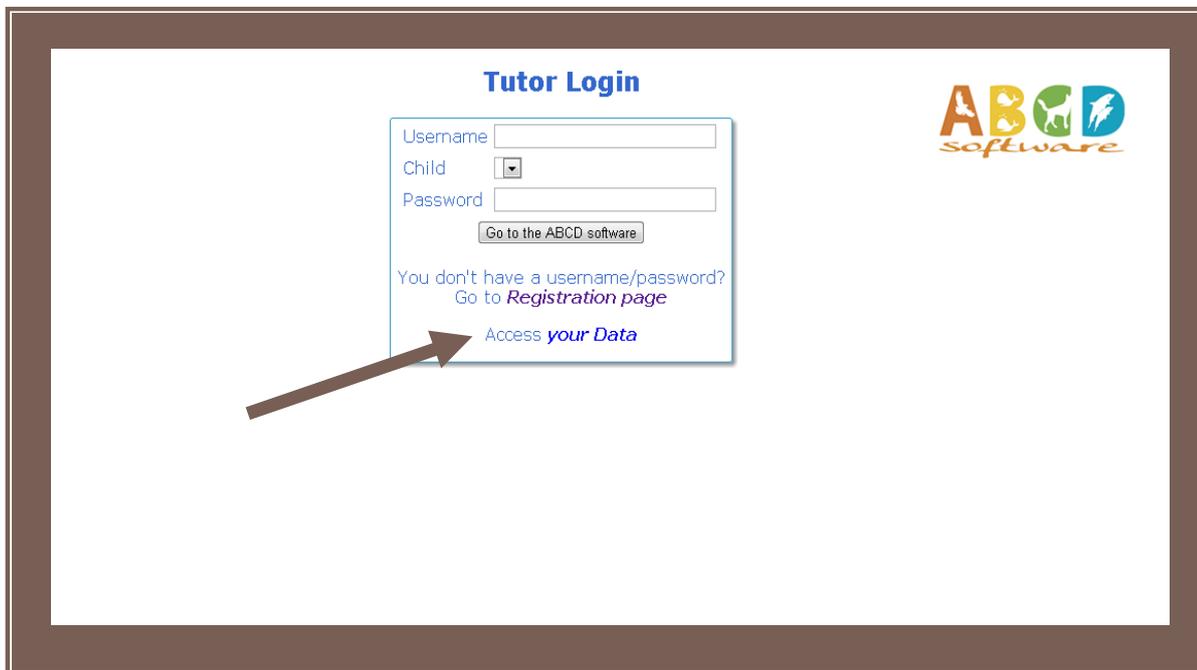


Figura B1. Finestra di Login

Successivamente si arriva alla seguente schermata:

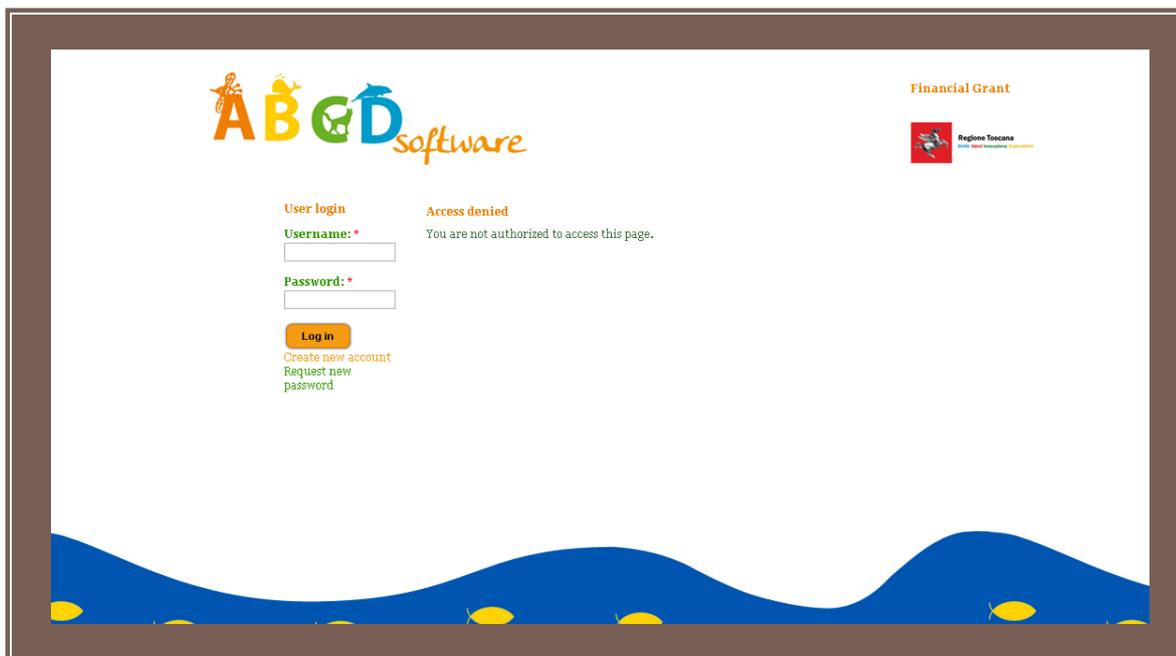


Figura B2. Finestra di accesso all'ambiente di gestione dei contenuti

Da qui inserendo le proprie credenziali (le solite usate anche nell'applicazione vera e propria) si apre la seguente pagina principale dalla quale sono possibili alcune azioni come visibile nella sezione sulla sinistra della pagina **Primary links** :

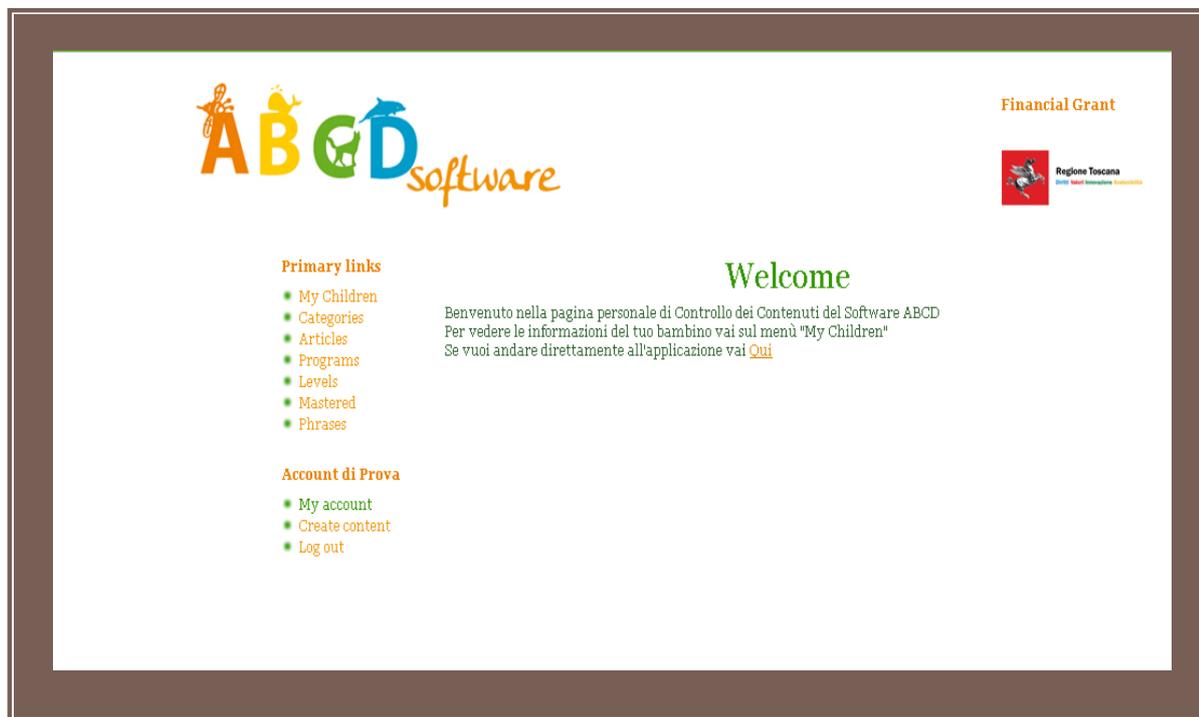


Figura B3. Finestra principale

PRIMARY LINKS

MY CHILDREN

Consente di visualizzare I dati del proprio bambino così come sono stati indicati in fase di creazione del proprio Account e nel caso di modificarli se erroneamente inseriti.

CATEGORIES

Consente di visualizzare le Categorie con le quali il software didattico lavora .

ARTICLES

Consente di visualizzare gli Articoli con i quali il software didattico lavora .

Tutte e 3 le sezioni appena descritte si riferiscono ai dati sui quali è basato il software. Di seguito saranno invece descritti sommariamente i le sezioni riguardanti i dati relativi alle prove svolte dal proprio bambino.

PROGRAMMS

Consente di visualizzare I Programmi svolti dal proprio bambino

LEVELS

Consente di visualizzare I livelli svolti dal proprio bambino.

MASTERED

Consente di visualizzare gli articoli Acquisiti svolti dal proprio bambino.

PHRASES

È la sezione nella quale sono riassunte tutte le etichette testuali usate dall'applicazione e che è possibile contribuire a rendere nelle diverse lingue al fine di adattare la stessa applicazione a utenti di diverse nazionalità/lingua.

Nella seconda sezione qui indicata come **Account di prova** (in generale sarà indicato lo username scelto in fase di registrazione) sono possibili le seguenti azioni:

ACCOUNT (nome account)

MYACCOUNT

Visualizza i dati con i quali si è fatta la Registrazione.

CREATE CONTENT – Creazione contenuti

Create Child

Permette di creare un nuovo Bambino/a. Questo è il link da usare nel caso si voglia associare a un dato account Tutor uno o più bambini. Cliccando sul link si raggiunge la seguente pagina:

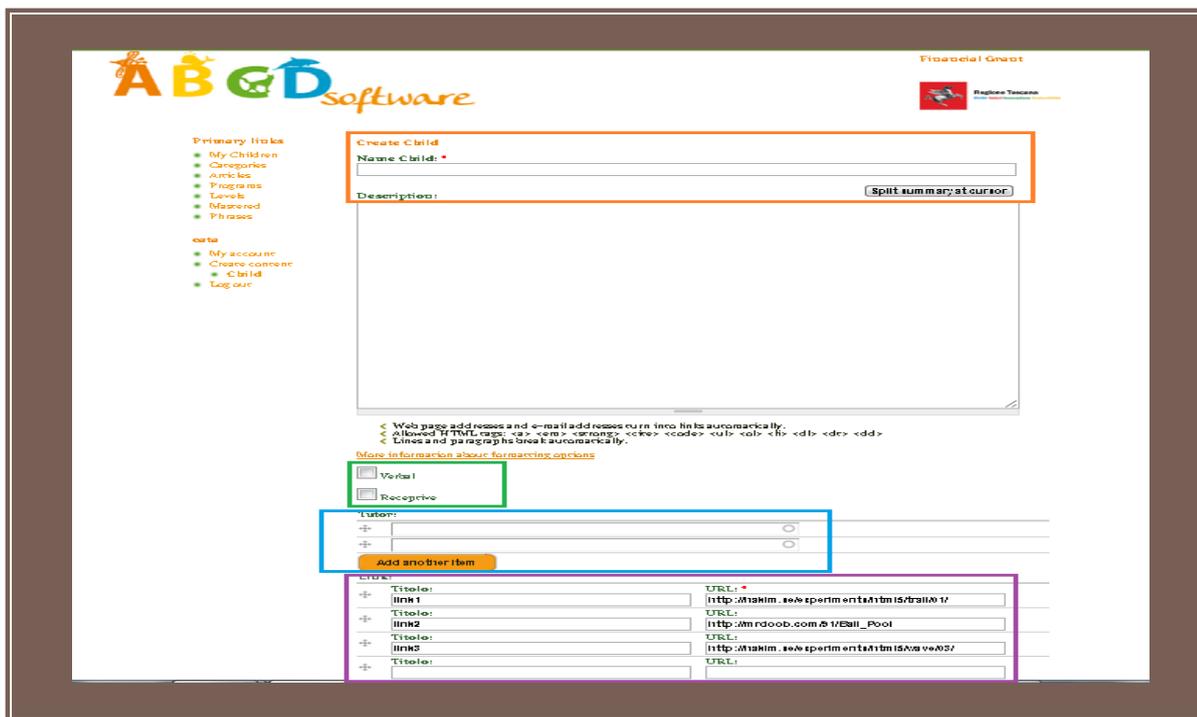


Figura B4. Modulo creazione Child (bambino/a)

Di seguito sono descritte le sezioni che per comodità sono state contornate con diversi colori ma saranno meglio visibili nella pagine reale del sito web.

In alto la sezione bordata in arancione richiede l’inserimento di un nickname per il bambino/a a propria scelta.

La casella sotto indicata con “description” è opzionale, si può inserire un commento a descrizione del bimbo/a ma non è strettamente necessario.

La sezione contornata in verde chiaro contiene 2 check box da selezionare a seconda delle caratteristiche del bambino/a **Verbale-Ricettivo**.

In azzurro la sezione che permette di inserire lo **username del Tutor** (lo stesso che si usa per il login) cui associare il bambino/a di cui si sta creando il contenuto. Il sistema permette di associare un bimbo/a a più di un tutor per esempio se 2 genitori vogliono essere presenti entrambi come account possono condividere i dati del proprio bambino/a.

La sezione in violetto invece mostra i rinforzi denominati link che il sistema associa di base ad ogni bimbo/a. Se si vuole è possibile in questa fase (o in una fase successiva) modificare i link associati ai Rinforzi e/o aggiungerne quanti se ne vuole usando il bottone *Add Item*.

Alla fine di tutte le operazioni è necessario premere il tasto SALVA affinché tutte le modifiche vengano salvate dal sistema.

In ogni momento il Tutor può modificare i dati relativi al proprio bimbo usando il link *MyChildren* e di seguito l’opzione *modifica* presente nella riga riassuntiva di ogni bimbo a lui associato. È importante ricordare sempre di salvare con l’apposito tasto *Salva* per rendere effettive le modifiche apportate.

Create Article

Permette di creare un nuovo contenuto di tipo *Articolo* ovvero permette di inserire un articolo in modo che sia visibile solo al proprio bambino. Fase di personalizzazione del SW. Le categorie nelle quali è al momento possibile inserire un articolo personalizzato sono le categorie *Luoghi* e *Familiari*. Le procedure da seguire sono le seguenti. Seguendo il link che viene proposto si apre la seguente pagina:

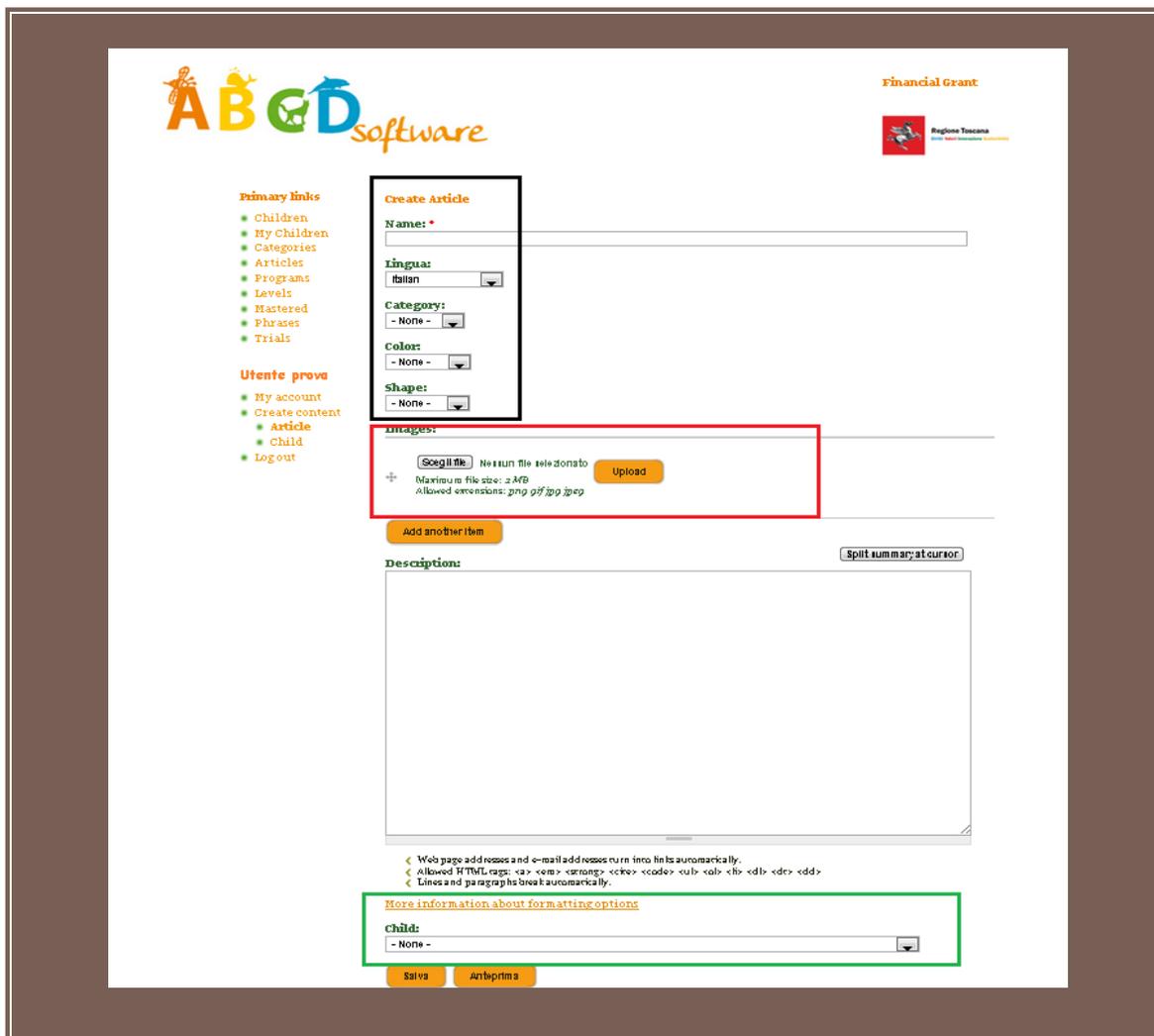


Figura B5. Modulo creazione Article

Nella sezione contornata di nero in alto nella schermata va scritta l'etichetta da associare all'immagine (casa, scuola, mamma, papà, per esempio). La lingua è predefinita a Italiano, va lasciata così salvo il caso in cui si stia inserendo un contenuto per usarlo nella versione inglese dell'applicazione. Va poi scelta la categoria, nella lista sono presenti tutte le categorie attive, nel caso attuale però la categoria va scelta fra Luoghi o Familiari. Il colore e la forma (color /shape) possono essere selezionati per aiutare il software a discriminare fra gli oggetti che vengano proposti al bambino. Se un'immagine ha un colore dominante e/o una forma dominante è preferibile indicarla così che quando la stessa immagine comparirà insieme ad altri distrattori non genererà confusione nel bambino per forma e/o colore.

La sezione contornata di rosso è il punto nel quale viene scelto di caricare l'immagine dal PC al server che ospita l'applicazione. Bisognerà premere il tasto *scegli file*, a quel punto si sceglie il file navigando fra le cartelle del proprio pc dopo di chè si clicca sul bottone *Upload*, solo facendo un upload il file sarà effettivamente caricato.

La sezione in verde, la più importante, consente di associare l'immagine caricata al proprio bambino. Se si lascia il *None*, presente di default, l'immagine NON sarà visibile, se invece si sceglie un bambino fra quelli presenti nell'casella di selezione (che rappresenta la lista solo dei propri bambini) l'immagine sarà associata solo a quel dato bambino.

Alla fine è necessario premere il tasto *Salva* altrimenti tutte le modifiche non saranno visibili.

Nota Bene

Le immagini più adatte ad essere usate con il Software dovrebbero avere queste caratteristiche:

- Dimensioni: 200 pixel x 200 pixel
- Peso complessivo: inferiore ai 2MB
- Estensione: png/ gif/ jpg/ jpeg

Nel caso le immagini da caricare non abbiano queste caratteristiche di risoluzione il server le accetta ugualmente ma verranno ridimensionate non salvaguardando le proporzioni perciò potrebbero risultare deformate. L'ideale sarebbe poterle adattare al formato prima di essere caricate sul server. Se invece il peso è maggiore di 2MB il server le rifiuta.

Create Proposta Nuovo Contenuto

Tramite questo link l'utente accede a una pagina dalla quale è possibile inserire nuovi contenuti da proporre al gestore di ABCD affinché siano usate da tutti all'interno del software didattico. Il materiale caricato sarà visionato dall'amministratore del SW e se giudicato idoneo proposto a tutti gli utenti.

La pagina per il caricamento dei nuovi contenuti è visibile in fig. xx

Figura B6. Modulo creazione Proposta Nuovo Contenuto

Nella sezione evidenziata in arancione in Fig.B6 occorre inserire nell'ordine:

Titolo: ovvero il nome che si vuole dare all'articolo o categoria proposta (esempio, elicottero se un oggetto, mangiare se un azione etc..)

Tipo di contenuto: esplicitando se si sta proponendo un articolo o una categoria.

Categoria: nel caso si stia proponendo un articolo scegliere la categoria di appartenenza, se già presente, altrimenti lasciare il None e usare l'altra casella per inserire il nome di un'altra categoria che si vuole proporre.

La sezione evidenziata in blu invece è il punto nel quale viene scelto di caricare l'immagine dal PC al server che ospita l'applicazione. Bisognerà premere il tasto *scegli file*, a quel punto si sceglie il file navigando fra le cartelle del proprio pc dopo di che si clicca sul bottone *Upload*, solo facendo un upload il file sarà effettivamente caricato.

Nota Bene

Le immagini più adatte ad essere usate con il Software dovrebbero avere queste caratteristiche:

- Dimensioni: 200 pixel x 200 pixel
- Peso complessivo: inferiore ai 2MB
- Estensione: png/ gif/ jpg/ jpeg

Nel caso le immagini da caricare non abbiano queste caratteristiche di risoluzione il server le accetta ugualmente ma verranno ridimensionate non salvaguardando le proporzioni perciò potrebbero risultare deformate. L'ideale sarebbe poterle adattare al formato prima di essere caricate sul server. Se invece il peso è maggiore di 2MB il server le rifiuta.

Tutto deve essere poi confermato usando il tasto *Slava* posto in fondo alla pagina.

LOGOUT

Permette di uscire dall'ambiente di gestione dei contenuti.

COME MODIFICARE I CONTENUTI

L'ambiente fornisce all'utente la possibilità di modificare solo alcuni contenuti e di questi solo alcune caratteristiche, ciò per non disturbare il corretto funzionamento del software. Per ogni tipologia di contenuto vale che se il tasto *Modifica* è visibile significa che quel contenuto è modificabile altrimenti non lo è.

Modifica Bambino

Come detto sopra alcune informazioni sul proprio bambino possono essere modificate in ogni momento, per esempio quelle riguardanti il tipo di Rinforzi che si vuole siano associati al bambino. Di seguito sono mostrate le operazioni da fare:

Dalla finestra principale mostrata in fig.B3 si seleziona il link **MyChildren**, grazie al quale si accede alla pagina mostrata di seguito in cui è visibile una tabella contenente i bambini associato all'account con cui si è fatto il login, in questo caso si tratta di un *Account di prova* con associato un bimbo con nickname: *Nicko*.

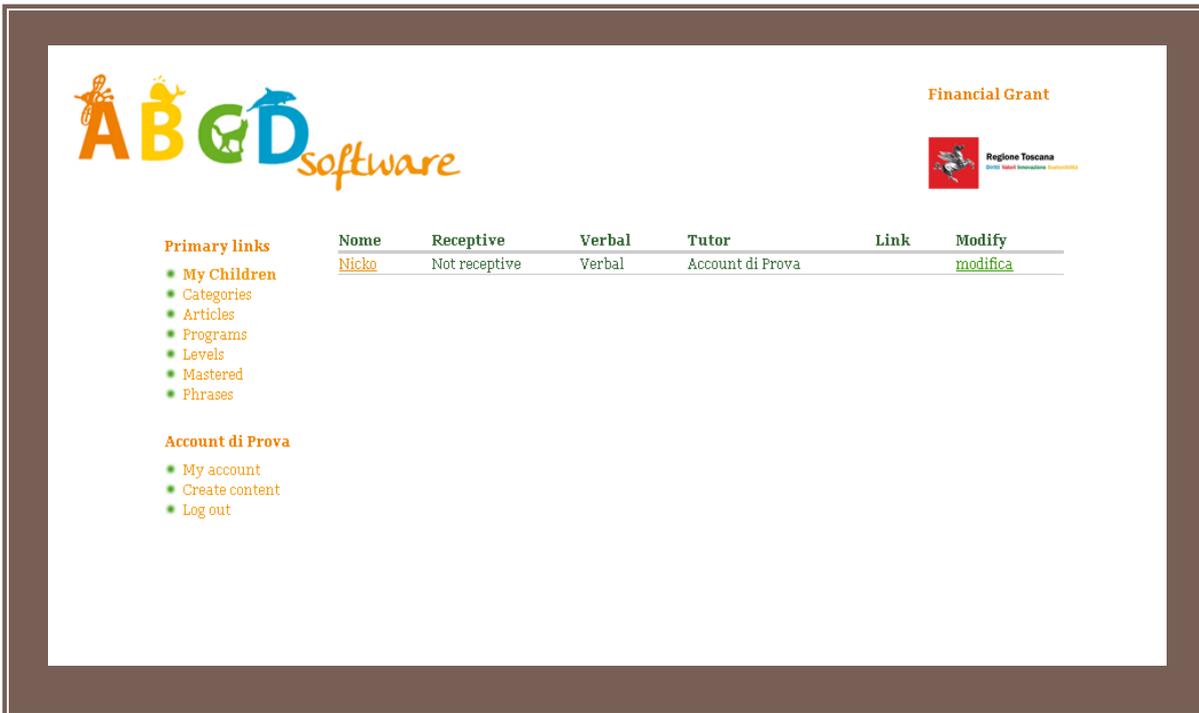


Figura B5. Modulo Modifica dati Child (bambino/a)

Selezionando il link *modifica* posto a destra dell'unica riga presente (se l'account di prova avesse associati più bambini ci sarebbero più righe), si accede alla pagina seguente:

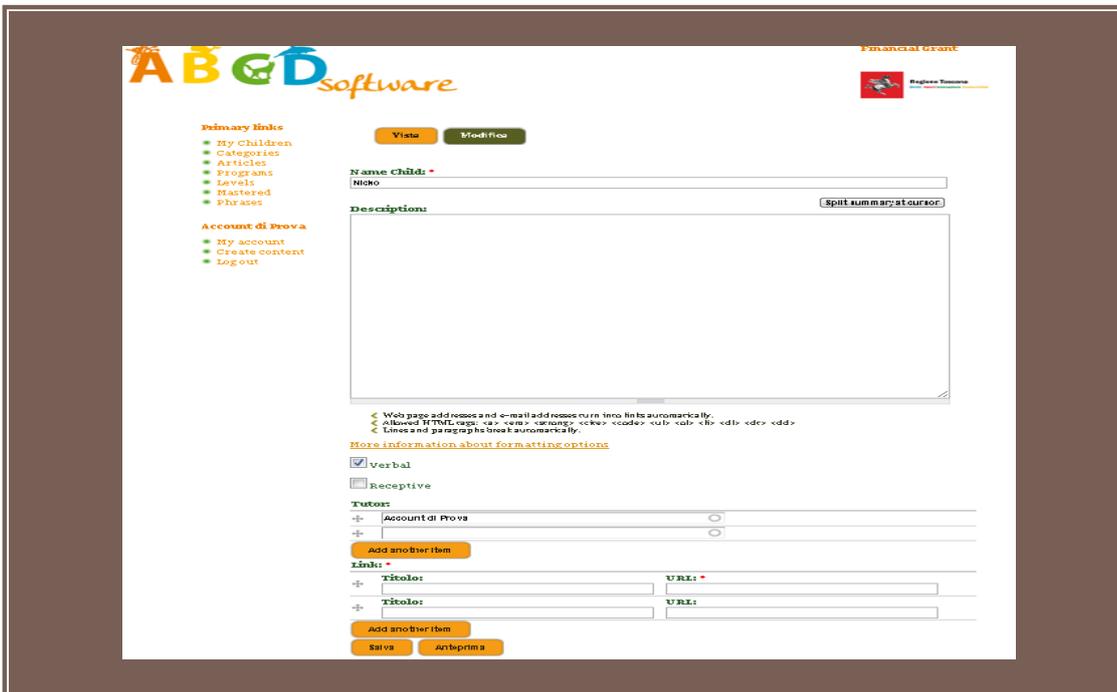


Figura B6. Modulo Modifica dati Child (bambino/a)

Ponendo l'attenzione sulla parte inferiore della schermata, di seguito riportata fig B6 in modo più visibile, si può vedere come sia possibile aggiungere nuovi link di rinforzo semplicemente inserendo nella casella a sinistra una etichetta qualunque per esempio link4, link5 etc..(i primi 3 link sono stati impostati di default) e nella casella a destra copiare la url del link stesso (è da preferire copia/incolla per evitare errori di

editazione).Se si vogliono inserire un numero maggiore di link è sufficiente cliccare su *Add another item*. Dopo di che tutta l'operazione va SALVATA con il tasto Salva

More information about formatting options

Verbal
 Receptive

Tutor:

+ Account di Prova

+

Add another item

Link: *

+ Titolo: URL: *

+ Titolo: URL:

Add another item

Salva Anteprima

Figura B7. Modulo Modifica link (bambino/a)

Nota Bene

Nelle istruzioni riportate si assume che siano stati precedentemente individuati dei link a file multimediali resi disponibili in rete e di ognuno di essi è quindi necessario copiare l'indirizzo internet. Nell'ambiente qui descritto esiste comunque una raccolta utile di link a file multimediali che viene arricchita di continuo ed è resa disponibile a tutti gli utenti purchè registrati. Tale lista è accessibile dal link *Reinforcement preview* presente nella colonna a sinistra della pagina principale sotto il menù *Primary Links*. Come visibile in figura B8 .

ABCD software

Financial Grant

Regione Toscana

Primary links

- My Children
- Categories
- Articles
- Programs
- Levels
- Mastered
- Phrases
- Reinforcement preview

cate

- My account
- Create content
- Log out

Reinforcement preview

LISTA GIF ANIMATE
 (se si vuole associare il file anche al proprio bambino, copiare l'indirizzo che compare in alto sulla pagina che si apre dopo il click sul link)

[Sole e fiori](#)
[Orsetto e palloncini](#)

LISTA FILES SU SERVER ESTERNI
 (se si vuole associare il file anche al proprio bambino, copiare l'indirizzo che compare in alto sulla pagina che si apre dopo il click sul link)

[Puntini luminosi](#)
[Canvas in movimento](#)
[Bolle in acqua](#)
[Cono di puntini colorati](#)
[Generatore di Forme](#)
[Rettangoli che avanzano](#)
[Palline che rimbalzano](#)
[Disegno](#)
[Gioco carte](#)
[Albero ruotante](#)
[Origami](#)

Figura B8. Reinforcement preview

Cliccando su ognuno dei link etichettati con nomi che rendono l'idea del tipo di Rinforzo si apre la schermata che rimanda al sito web dove è presente quel file di Rinforzo, qui si copia l'indirizzo in alto nella schermata e lo si riporta nella pagina iniziale tornando indietro. Per tornare indietro è sufficiente agire sul tasto *Back* del Browser. Alcuni contenuti sono link a server esterni e spesso più pesanti da caricare nel dispositivo mobile, per ovviare a questo esistono dei rinforzi creati come gif animate, ospitate sul nostro server e più leggere da caricare. La procedura per associarle al proprio bambino è quella descritta anche per i file multimediali.

RIEPILOGO TASTI USATI ALL'INTERNO DELL'APPLICAZIONE

CODICE	SIGNIFICATO
1	NO PROMPT
2	Prompt 20%
3	Prompt 50%
4	Prompt 80%
5	Prompt 100%
C	Errore del bambino
N	Nessuna collaborazione
S	Autostimolazione
T	Errore del Tutor
0 (zero)	Rinforzo
R	Reset
D	Rimuovi SD (Stimolo Discriminativo)
P	Comportamento problema
B	Bravo (smile)

RIEPILOGO ACRONIMI E SIGLE USATE NELL'APPLICAZIONE E/O NEL MANUALE

SIGLA	SIGNIFICATO
MT	Mass Trial (prove di massa)
PE	Prova Estesa
ROT	Rotazione
MT+Dn	Mass Trial con un distruttore neutro
MT+2Dn	Mass Trial con due distrattori neutri
MT+D	Mass Trial con un distruttore (non neutro)
MT+2D	Mass Trial con due distrattori (non neutri)
Abb.	Abbinamento (programma)
Ric.	Ricettivo
Esp.	Espressivo