

# Memory

Abbinare le tessere del memory.

E' possibile abbinare coppie di immagini, coppie di parole, oppure immagini e parole tra di loro

Possono essere utilizzati alcuni esercizi già pronti, oppure realizzarne di propri.

Ogni memory può essere integrato con suoni.

All'avvio si scelgono il numero delle tessere da utilizzare.

## **Requisiti software**

Il programma gira in Win 98SE o superiori. Per funzionare, richiede l'installazione del Framework 2 o successivi

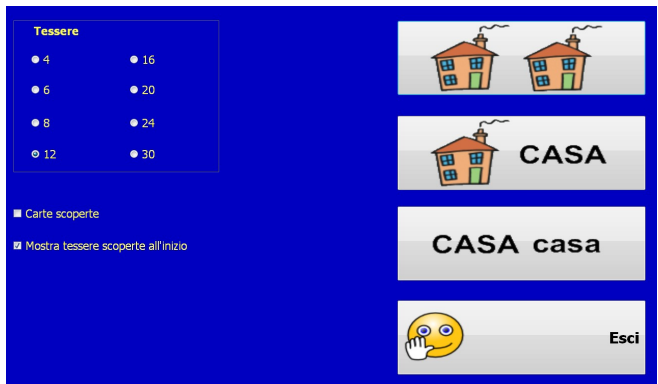
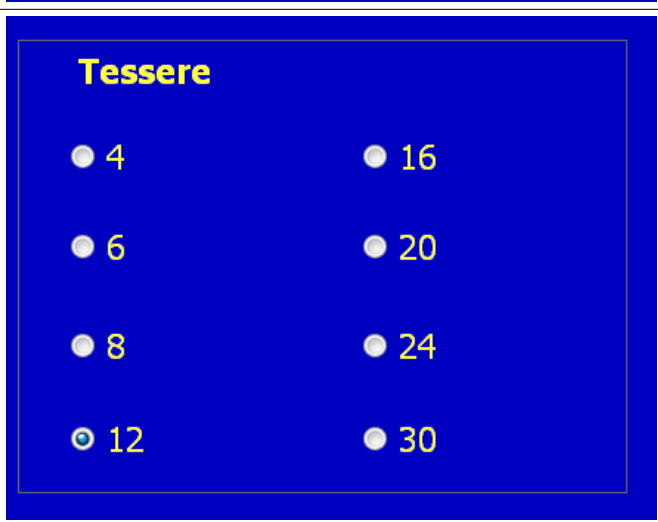



## **Note tecniche per l'insegnante**

La procedura di installazione del programma comporta la creazione di una directory principale (di default la cartella *\ProgrammiIvana\Memory* nella cartella Programmi) nella quale viene installato il programma.

Al primo avvio vengono realizzate le cartelle di lavoro nella cartella **Documenti** dell'utente

- 1) **\ProgrammiIvana\Memory** : cartella specifica del programma; contiene le liste di lavoro dell'utente.
- 2) All'interno di questa cartella vengono copiati i memori di esempio e verranno salvati gli eventuali memory realizzati. E' sufficiente copiare i memori realizzati (ogni memory è in una cartella diversa) su altri pc (nella stessa cartella in \documenti) perchè questi vengano resi disponibili.

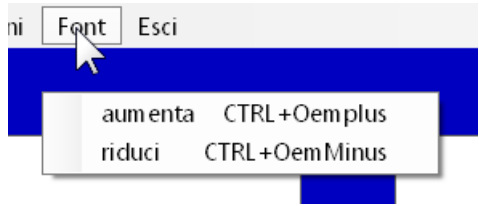


**Attività**

	<p>Nella pagina del menù è possibile impostare alcune delle modalità di gioco</p>
	<p>Numero delle tessere da utilizzare</p>
	<p>Mostrare o meno per un tempo determinato (impostabile in Configurazioni) le tessere prima di coprirle</p>
	<p>Giocare a carte scoperte: in questo caso non si tratta di un'attività di memory, ma di un'attività di abbinamento.</p>
	<p>Abbinare coppie di immagini ( le immagini possono essere uguali o diverse tra di loro)</p>

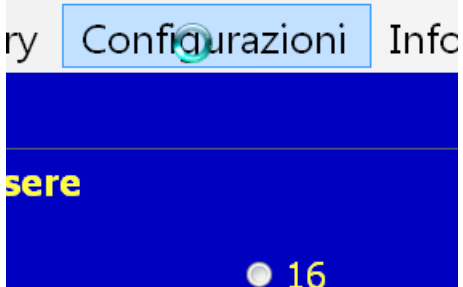
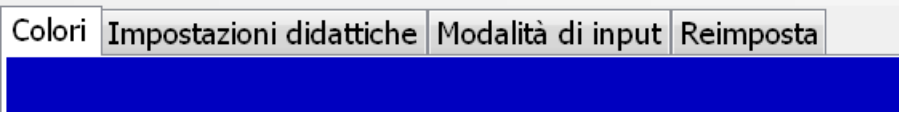
## Memory

	<p>Esempio di questa modalità ( nell'esempio è stato utilizzato l'impostazione a carte scoperte)</p>
	<p>All'avvio dell'attività viene scelto un memory a caso tra quelli presenti nella tipologia scelta. Da menù è possibile scegliere un memory: i memory eventualmente realizzati vengano automaticamente riconosciuti ed inseriti nel menù</p>
	<p>Sempre da meno è possibile optare per la riproduzione o meno degli eventuali suoni abbinati alle tessere. L'utilizzo dei suoni di rinforzo si attiva/disattiva invece dalle configurazioni</p>
	<p>Abbinare testo/ immagine</p>
	<p>Esempio di questa tipologia di attività</p>


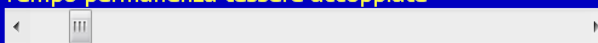


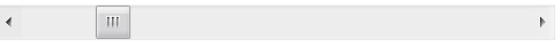


## Memory

	<p>È possibile aumentare o ridurre la dimensione dei caratteri nelle caselle di testo utilizzando il menù oppure le scorciatoie da tastiera CTRL+ e CTRL-. La dimensione di font impostata rimane memorizzata: per ogni livello ( corrispondente al numero di tessere) viene memorizzato un font diverso</p>
	<p>Abbinare caselle di testo</p>
	<p>Esempio di questa modalità di attività</p>

## Configurazioni

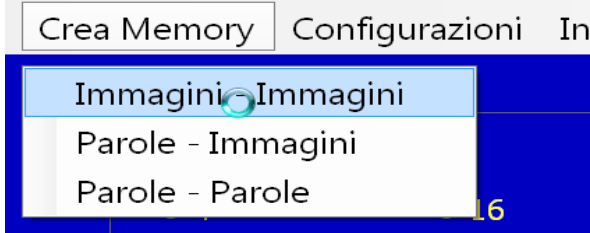
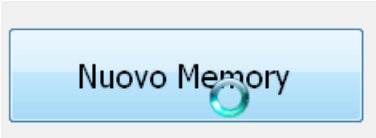
	<p>Il pannello di configurazione si raggiunge dalla pagina del menù.</p>
 <p>si presenta schede, ciascuna delle quali permette di impostare le funzionalità relative</p>	

	<p>Scheda <b>Colori</b> permette di personalizzare l'aspetto grafico. Di default i due gruppi delle tessere da copiare hanno le stesse impostazioni. È possibile differenziarle per facilitare il reperimento delle coppie. Il colore della tessera selezionata viene utilizzato nella modalità a carte scoperte.</p>
	<p>Scheda <b>impostazioni didattiche</b> è possibile impostare l'utilizzo di caratteri diversi uguali per i due gruppi di tessere. Il programma trasforma (se selezionata l'opzione) i caratteri in stampato maiuscolo; non è invece possibile trasformarli in minuscolo (vengono utilizzati come inseriti, in modo da rispettare l'eventuale maiuscola all'inizio parola, come nei nomi propri)</p>
	<p>Utilizzo o meno di suoni di rinforzo (alla selezione della tessera, copia esatta, coppia errata) Optare o meno per visualizzare un'animazione al completamento del memory; terminata l'animazione verrà generato un nuovo memory.</p>
	<p>Di default le due d'essere abbinata correttamente vengono rese invisibili. De selezionando questa opzione è possibile mantenerle a video (modalità ovviamente non disponibile se si sceglie di lavorare a carte scoperte)</p>

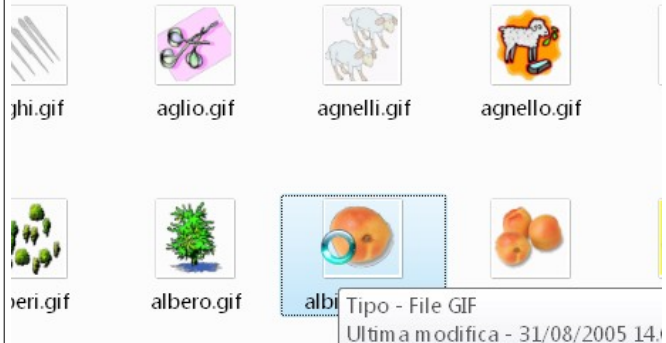
<p>Tempo esposizione tessere all'inizio del gioco</p>  <p>5 secondi</p>	<p>Tempo per il quale le tessere devono rimanere visibili prima di iniziare il gioco ( se si opta nella pagina del menù per visualizzarle)</p>
<p>Tempo permanenza tessere accoppiate</p>  <p>2000 ms</p>	<p>Tempo per il quale due tessere correttamente accoppiate devono rimanere visibili sul monitor ( durante questo tempo non è possibile continuare l'attività)</p>
<p>Tempo permanenza tessere non accoppiate</p>  <p>2000 ms</p>	<p>Tempo per il quale rimangono visibili due tessere non accoppiate correttamente</p>
<p> <input type="radio"/> Mouse  <input type="radio"/> Tastiera  <input type="radio"/> Scansione manuale (spazio - invio)  <input checked="" type="radio"/> Scansione automatica (spazio)         </p> <p>Colore Scansione</p>  <p>Tempo scansione 1000 ms</p> 	<p>Scheda <b>modalità di input</b> in questa scheda è possibile impostare l'utilizzo del mouse, della tastiera, oppure la scansione mono/bi-tasto.</p>
<p> <input type="radio"/> Scansione manuale (spazio - invio)  <input checked="" type="radio"/> Scansione automatica (spazio)         </p> <p>Colore Scansione</p>  <p>Tempo scansione 1000 ms</p> 	<p>Optando per la scansione è possibile impostare il colore e la velocità della scansione monotasto</p>

<p>Tastiera Helpikeys: è possibile stampare i fogli</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- in formato A3 (dimensione della tastiera)</li> <li>- in formato A3 su stampante A4 (due fogli da unire)</li> <li>- in formato A4 per poi ingrandirli tramite una fotocopiatrice</li> </ul> <p>Per l'utilizzo del foglio attivare l'utilizzo della tastiera</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; width: 100px; text-align: center;">Foglio A3</div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; width: 100px; text-align: center;">Foglio A4</div> </div>	<p>Per utilizzare la tastiera programmabile Helpikeys stampare il foglio direttamente dall'interno del programma; la tastiera viene riconosciuta automaticamente; <b>n.b.</b> La tastiera deve essere collegata alla porta USB prima dell'avvio dell'esercizio; in caso contrario potrebbe essere necessario riavviare il computer per ottenere il riconoscimento</p>
<p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Permetti al programma di modificare temporaneamente il cursore</b></p>	<p>Il programma utilizza un cursore bianco ingrandito: disabilitando questo check il programma utilizzerà il cursore impostato dall'utente</p>
<p>Esci</p> <p>Lista in uso   Impostazioni didattiche   Colori   Sintesi Vocale   Rinforzo   Modalità di input   Reimposta</p> <p>Utilizzando questa funzione tutte le scelte effettuate verranno annullate.</p>	<p>Schedare <b>reimposta</b> utilizzando il pulsante presente in questa scheda tutte le scelte verranno reimpostate. Non verranno persi eventuali memori realizzati.</p>






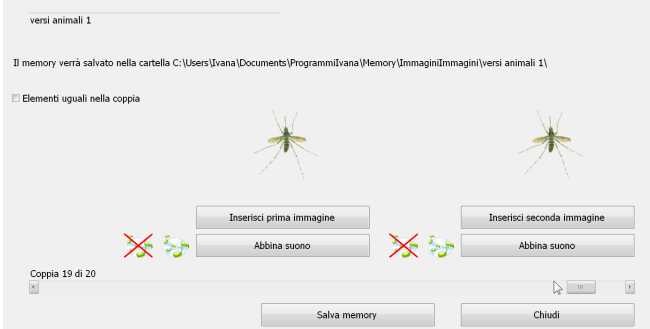

**Realizzare memory Immagini/Immagini**

 <p>Crea Memory Configurazioni In</p> <p>Immagini - Immagini</p> <p>Parole - Immagini</p> <p>Parole - Parole</p>	<p>Dalla pagina del menù scegliere</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• crea memory</li> <li>• immagini/ immagini</li> </ul>
 <p>Nuovo Memory</p>	<p>Nuovo memory nuovo memory</p>
<p>frutta </p> <p>Conferma</p>	<p>Inserire in nome del memory e premere il pulsante <b>conferma</b></p>

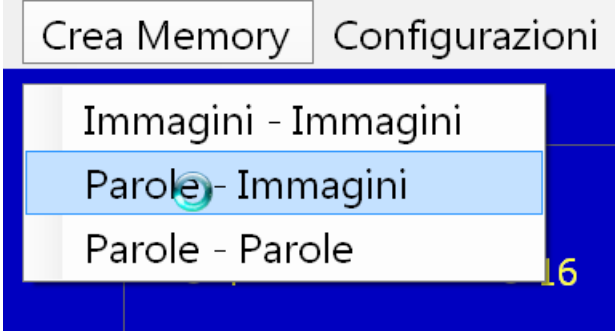
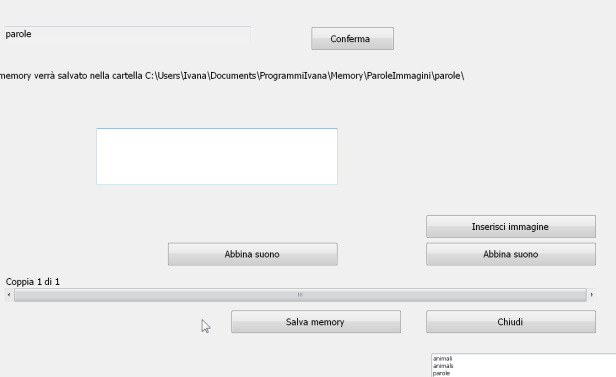
## Memory

<p>Il memory verrà salvato nella cartella C:\Users\Ivana\Documents\ProgrammiIvana\Memory\Immagini\Immagini\frutta\</p>	<p>Il programma realizzato automaticamente una cartella con il nome del memory nella cartella di documenti/ programmiIvana/ memory/ immaginiimmagini. All'interno di questa cartella verranno salvati automaticamente sia immagini che suoni inseriti nel memory</p>
<p><input checked="" type="checkbox"/> Elementi uguali nella coppia</p>	<p>Lasciando selezionato questo flag, sarà sufficiente inserire l'immagine un'unica volta, e questa verrà utilizzata per entrambi le tessere. Se si opta invece per realizzare un memory dove vanno abbinare logicamente due tessere diverse, deselezionare il flag</p>
<p>Inserisci prima immagine</p> <p>Abbina suono</p>	<p>Premere il pulsante "inserisci prima immagine"</p>
	<p>Ricerca l'immagine da inserire ( in qualsiasi posizione, in quanto verrà copiato automaticamente nella cartella di destinazione) e confermare l'inserimento</p>

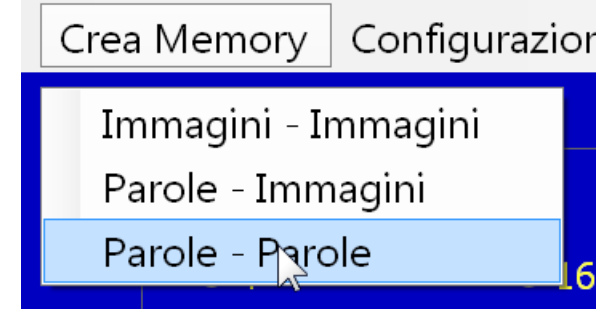
## Memory

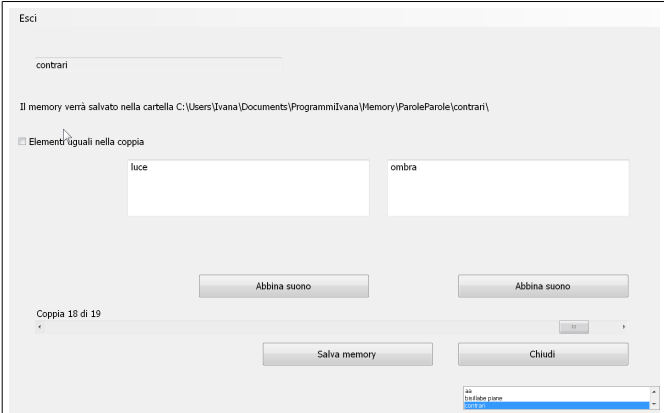
	<p>In questo caso l'immagine viene inserita automaticamente anche come "seconda immagine" in quanto ho lasciato selezionato il flag "elementi uguali nella coppia". In caso diverso inserire la seconda immagine della coppia premendo il pulsante "inserisci seconda immagine". È possibile abbinare ad ogni immagine un suono (wav oppure mp3) utilizzando il pulsante "inserisci suono".</p>
	<p>Trascinare la barra verso destra per spostarsi a una nuova coppia di immagini e continuare l'inserimento delle immagini.</p>
	<p>Al termine salvare il memory. È indispensabile che vi siano almeno due coppie (in questo caso il memory sarà ovviamente visibile solo se si selezionano quattro tessere).</p>
	<p>Premere poi il pulsante chiudi</p>
	<p>Per modificare un memory sceglierlo nella tendina a destra e premere il pulsante <b>modifica memory</b></p>
	<p>Verrà visualizzata l'ultima coppia presente nel memory; è possibile spostarsi tra le coppie utilizzando la barra ed effettuare le modifiche nelle coppie già inserite oppure inserirne di nuove</p>
	<p>L'icona di destra indica chi è stato abbinato un suono all'immagine, l'icona di sinistra permette di eliminarlo</p>

**Realizzare memory Immagini/Parole**

 <p>The screenshot shows a menu titled 'Crea Memory' with a sub-menu 'Configurazioni'. Under 'Configurazioni', three options are listed: 'Immagini - Immagini', 'Parole - Immagini' (which is highlighted with a blue background), and 'Parole - Parole'. A yellow '16' is visible in the bottom right corner of the menu area.</p>	<p>Dalla pagina del menù scegliere</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• crea memory</li><li>• immagini/ parole</li></ul>
 <p>The screenshot shows a dialog box titled 'parole' with a 'Conferma' button. Below the title, it says 'Il memory verrà salvato nella cartella C:\Users\Ivana\Documents\Programmi\Ivana\Memory\Parole\Immagini\parole'. There is a large empty text box in the center. Below it are two buttons: 'Abbina suono' and 'Inserisci immagine'. At the bottom, there is a progress bar labeled 'Coppia 1 di 1' and two buttons: 'Salva memory' and 'Chiudi'. A small box at the bottom right contains the text 'premi prima parola'.</p>	<p>L'interfaccia è simile alla precedente. Non è ovviamente presente l'opzione per avere le due tessere identiche. Non è presente il pulsante per inserire la prima immagine: in sua vece è presente una casella di testo nella quale inserire il contenuto</p>

**Realizzare memory Parole/Parole**

 <p>The screenshot shows a menu titled 'Crea Memory' with a sub-menu 'Configurazioni'. Under 'Configurazioni', three options are listed: 'Immagini - Immagini', 'Parole - Immagini', and 'Parole - Parole' (which is highlighted with a blue background). A yellow '16' is visible in the bottom right corner of the menu area.</p>	<p>Dalla pagina del menù scegliere</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• crea memory</li><li>• parole/ parole</li></ul>
--	---



The screenshot shows a software window titled "Esci" with a menu bar. Below the menu bar, the text "contrari" is displayed. A message states: "Il memory verrà salvato nella cartella C:\Users\Ivana\Documents\Programmi\Ivana\Memory\Parole\Parole\contrari". A checkbox labeled "Elementi uguali nella coppia" is checked. Two text input fields are shown, one containing "luce" and the other "ombra". Below each field is a button labeled "Abbina suono". At the bottom, there are buttons for "Salva memory" and "Chiudi". A progress indicator shows "Coppia 18 di 19". A small status bar at the bottom right contains the text "Inibite pure" and a URL.

Anche in questo caso l'interfaccia e quindi le azioni da eseguire sono molto simili. Sono presenti due caselle di testo alle quali è possibile abbinare suoni, ed è possibile scegliere il secondo gruppo di tessere sia identico al primo

Walter Casamenti – [casamenti@virgilio.it](mailto:casamenti@virgilio.it)  
Aziz Rouame – [arouame@ausilioteca.org](mailto:arouame@ausilioteca.org)  
Ivana Sacchi – [www.ivana.it](http://www.ivana.it) - [ivana@ivana.it](mailto:ivana@ivana.it)

### Modalità di distribuzione

Questo software può essere copiato, distribuito ed utilizzato liberamente  
Se ne esclude la decompilazione e qualsiasi utilizzo a scopo di lucro  
E' invece ammessa la modifica di tutti gli archivi esterni.