



Memory animato

- 1) *Breve descrizione*
- 2) *caratteristiche tecniche del programma*
- 3) *Requisiti tecnici*
- 4) *Regolazioni varie prima dell'uso*
- 5) *Note tecniche per l'insegnante*
- 6) *Procedure per la personalizzazione*
- 7) *Informazioni su ...Memory animato*

1) Breve descrizione

Abbinare le tessere del memory: le tessere, dopo l'abbinamento, mostrano una breve animazione.

E' possibile abbinare coppie di immagini oppure immagini-parole . Ogni memory può essere integrato con suoni.

Possono essere utilizzati alcuni esercizi già pronti, oppure ne possono essere creati di nuovi

All'avvio si scelgono il numero delle tessere da utilizzare ed il numero di giocatori; in caso di più giocatori il turno è indicato da un colore abbinato al giocatore "di turno".

Al termine del gioco viene presentata un'animazione premio.

2) Caratteristiche tecniche del programma

■ Il software può essere predisposto, in maniera specifica, per ogni singolo alunno.

○ Nelle scelte didattiche

■ Creando memory personalizzati

■ Graduando l'utilizzo del numero delle tessere

■ Optando tra maiuscolo, minuscolo e corsivo nel caso di utilizzo di parole

■ Giocando a "carte scoperte" nell'abbinamento di immagini anche diverse: in questo caso ci si può attivare su concetti logici e non sulla memoria

○ Relativamente agli aiuti visivi e uditivi nei casi di alunni con deficit

■ Nello stile font; la dimensione viene automaticamente calcolata in base al rapporto tra dimensione delle tessere e lunghezza delle parole

■ Nei colori

■ Attivando e disattivando suoni di rinforzo

■ Inserendo suoni abbinati alle tessere

○ Rispetto alle periferiche di input, scegliendo tra mouse, tastiera e scansione manuale/automatica, in base alle capacità motorie del bambino

3) Requisiti tecnici

Il programma gira in Win 98 o superiori. Per funzionare, richiede necessariamente l'installazione e/o la registrazione dei seguenti files nella cartella system di Windows:

- 1) runtimes VisualBasic 6 <http://www.ivana.it/zip/componenti/vbrun60.zip>
- 2) mscomctl.ocx <http://www.ivana.it/zip/componenti/mscomctl.zip>
- 3) tani.ocx <http://www.ivana.it/zip/componenti/tani.zip>
- 4) flash.ocx <http://www.ivana.it/zip/componenti/flash.zip>

4) Regolazioni prima dell'uso

- la risoluzione grafica dello schermo deve essere almeno di 800x600 pixel (in caso di risoluzioni maggiori il programma si ridimensionerà automaticamente, mentre potrebbero esserci oggetti non visualizzati se il programma viene avviato a 640 x 480)

5) Note tecniche per l'insegnante

Informazioni generali

La procedura di installazione del programma comporta la creazione di una directory principale di programma (che può essere dislocata in qualsiasi posizione e con qualsiasi nome) in cui vengono collocati i seguenti files e sottocartelle:

- 1) file eseguibile di nome Animemo.exe
- 2) files LangSetting.ini e Italiano.lng (files di linguaggio)
- 3) eventuali altri files di lingue diverse (aventi tutti estensioni *.lng)
- 4) files Indis1.ttf: font per il corsivo (Walter Casamenti) – questo files viene installato se non presente al primo avvio del programma, dopodichè è possibile cancellarlo
- 5) Documentazione.rtf : questo file, che è richiamabile anche dall'interno del programma
- 6) \memorypronti : cartella contenente gli archivi di alcuni files esemplificativi. Questi files al primo avvio del programma verranno copiati/spostati nella cartella c:\impostazioniprogrammiivana\animemo (cartella che di default contiene gli archivi del programma)
- 7) \swf : cartella che contiene i filmati che vengono mostrati al termine del memory
- 8) \SUONI; cartella per i suoni

Eseguire memory

- All'avvio del programma selezionare
 - Il tipo di memory da utilizzare (immagini/immagini – parole/immagini)
 - Nella finestra file verranno mostrati i nomi dei memory di tale tipo presenti
 - I files si differenziano per l'estensione
 - *.agg - immagini/immagini con l'utilizzo di gif animate possono essere utilizzati anche a carte scoperte
 - *.ass - immagini/immagini con l'utilizzo di swf (macromedia Flash)
 - *.apg – parole – immagini con l'utilizzo di gif animate
 - *.aps – parole – immagini con l'utilizzo di swf (macromedia Flash)
 - quante tessere vanno utilizzate
 - se i dati memorizzati non sono sufficienti il memory verrà nascosto nella finestra file – se già selezionato verrà presentato con meno tessere
 - se vi sono più dati rispetto alle coppie il memory ad ogni avvio selezionerà a caso alcuni dei dati presenti (estraendoli da tutto il range memorizzato)

- il nome del file da utilizzare
- il bottone “gioca” è attivo solo se è stato selezionato il file da utilizzare

6) Procedure per la personalizzazione

Procedura per la personalizzazione del contenuto con il comando CREA MEMORY in linea comandi

Prima di affrontare questa operazione, è necessario disporre dei files di immagini e degli eventuali suoni necessari

Creare memory

○ gif - gif

- i dati vengono salvati in *c:\impostazioniprogrammiivana\animemo\dati\ii*
- i files di dati sono salvati con l'estensione *.agg per non confonderli con gli altri, ma sono semplici files di testo, editabili con il blocco note
- cliccare sulla casella dell'immagine per inserire immagini (formato *.gif)
 - è possibile selezionare l'opzione “mostra in anteprima le immagini”
- è possibile (ma non necessario) abbinare alle immagini un suono attivando l'opzione “Copia file selezionati nella cartella *c:\impostazioniprogrammiivana\animemo\dati*” i file selezionati (sia immagini che eventuali suoni) verranno copiati nella cartella indicata; in questo modo è possibile (copiando il file *.agg e la cartella dei suoni creata) duplicare i memory su altri pc –**questa opzione va selezionata prima di iniziare a lavorare, altrimenti diventa inattiva**
 - è possibile (utilizzando il bottone visibile solo se attivata la funzione di copia-file) creare sottocartelle per la memorizzazione dei suoni. Questo per rendere “indipendenti” i memory l'uno dall'altro
- due immagini uguali
- due immagini diverse (associazioni e, contrari.....)

○ swf - swf

- al contrario delle animazioni *.gif, quelle in formato *.swf vengono ridimensionate
- Nella pagina <http://www.segon.com/gif2swf.html> è possibile effettuare il download del programma gif2swf che converte gif animate in filmati swf (quindi ridimensionabili)
- i dati vengono salvati in *c:\impostazioniprogrammiivana\animemo\dati\ii*
- i files di dati sono salvati con l'estensione *.ass per non confonderli con gli altri, ma sono semplici files di testo, editabili con il blocco note
- cliccare sulla casella dell'immagine per inserire filmati (formato *.swf)
- è possibile (ma non necessario) abbinare ai filmati un suono – verificare che il filmato non possieda un suono proprio (non presente se l'*.swf è stato ottenuto da una conversione da gif)
- procedere come pre gif-gif

○ parole-gif o parole-swf

- i dati vengono salvati in *c:\impostazioniprogrammiivana\dati\pi*
 - i files di dati sono salvati con l'estensione *.apg (parole-gif) e *.aps (parole-swf)
 - procedere come nei casi precedenti

Per la traduzione in altre lingue...

- aprire il file italiano.lng con un editor di testo
- modificare nella lingua conosciuta le parole dopo il segno =
- salvare il file con un altro nome mantenendo l'estensione *.lng (ad esempio french.lng)
- il nuovo linguaggio viene riconosciuto automaticamente all'avvio del programma ed aggiunto alla lista dei linguaggi disponibili

- per inserire nel programma alcune informazioni (ad esempio "tradotto in... da") inserire nel file *.lng come ultime righe
 - 9996= testo da inserire nelle informazioni
 - 9997= testo da inserire nelle informazioni
 - 9998= testo da inserire nelle informazioni
 - 9999= testo da inserire nelle informazioni
- E' possibile inserire fino a 4 righe (numerate come da esempio), ma non è necessario inserirle tutte: le righe possono essere presenti o non esserlo.

7) Informazioni sul programma

L'autore

Walter Casamenti – casamenti@virgilio.it
Aziz Rouame – arouame@ausilioteca.org
Ivana Sacchi – www.ivana.it - 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.