



Memory

- 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

1) Breve descrizione

Abbinare le tessere del memory.

E' possibile abbinare coppie di immagini, coppie di parole, oppure immagini-parole parole-immagini.

Possono essere utilizzati alcuni esercizi già pronti, oppure ne possono essere creati di nuovi. Ogni memory può essere integrato con suoni.

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'immagine da colorare.

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
 - 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 (già presente in windows XP)
- 2) mscomctl.ocx

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)
- i disegni da colorare (presentati al termine del memory) non vengono dimensionati dal programma: la finestra li caricherà con la loro dimensione reale

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 collocate i seguenti files e sottocartelle:

- 1) file eseguibile di nome **Memory.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) **memory.pdf** : 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:\impostazioniprogrammivana\memory (cartella che di default contiene gli archivi del programma)
- 7) **\da colorare** : cartella che contiene le immagini (*.jpg - *.bmp - *.gif) che vengono mostrate al termine del memory per la coloritura
- 8) **\SUONI**; cartella per i suoni

Eseguire memory

- Al primo avvio il programma copia nella cartella c:\ImpostazioniProgrammiIvana\memory\dati i memori presenti. Viene richiesto se cancellarli dalla posizione di origine. Se si creano nuovi memory basta che si vogliono spostare su altri pc basta copiare il contenuto della cartella c:\ImpostazioniProgrammiIvana\memory\dati nella cartella di programma \memorypronti

- All'avvio del programma selezionare
- Il tipo di memory da utilizzare (immagini/immagini – parole/immagini – parole/parole)
 - ▣ Nella finestra file verranno mostrati i nomi dei memory di tale tipo presenti
- 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
 - ▣ se non viene scelto il programma ne sceglie uno a caso tra i disponibili del tipo selezionato

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 degli eventuali files di immagini e suoni necessari

Creare memory

- **immagini - immagini**
 - ▣ i dati vengono salvati in *c:\impostazioniprogrammiivana\dati\ii*
 - ▣ i files di dati sono salvati con l'estensione *.mii 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 *.jpg)
 - 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\memory\dati*" i file selezionati (sia immagini che eventuali suoni) verranno copiati nella cartella indicata; in questo modo è possibile (copiando il file mii 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.....)

○ parole – parole

- ▣ i dati vengono salvati in *c:\impostazioniprogrammiivana\dati\pp*
- ▣ i files di dati sono salvati con l'estensione **.mpp* per non confonderli con gli altri, ma sono semplici files di testo, editabili con il blocco note
- ▣ con l'opzione MAIUSCOLO le parole verranno visualizzate in stampato maiuscolo, altrimenti come sono inserite (se ne consiglia quindi l'inserimento in minuscolo o con sola iniziale maiuscola)
- ▣ è possibile (ma non necessario) abbinare alle parole un suono
 - attivando l'opzione "*Copia suoni selezionati nella cartella c:\impostazioniprogrammiivana\memory\dati*" i suoni selezionati verranno copiati nella cartella indicata; in questo modo è possibile (copiando il file mpp 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 parole uguali (è possibile selezionare font diversi oppure corsivo- stampato....) – **es. animali**
- ▣ due parole diverse (associazioni di parole, contrari.....) – **es. abbina parole**

○ parole - immagini

- ▣ i dati vengono salvati in *c:\impostazioniprogrammiivana\dati\pi*
- ▣ i files di dati sono salvati con l'estensione **.mpi* 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 *.jpg)
- è possibile selezionare l'opzione "mostra in anteprima le immagini"
 - ▣ è possibile (ma non necessario) abbinare alle immagini e alle parole un suono
 - ▣ attivando l'opzione "*Copia file selezionati nella cartella c:\impostazioniprogrammiivana\memory\dati*" i file selezionati (sia immagini che eventuali suoni) verranno copiati nella cartella indicata; in questo modo è possibile (copiando il file mpii 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

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 (numerare 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.