
CLOZE 2

Programma per l'assistenza alla comprensione del testo



*Collana di programmi educativi
su personal computer
per facilitare l'apprendimento*

AZIENDA USL
Città di Bologna
Centro regionale per le
Disabilità linguistiche e
Cognitive in Età
Evolutiva

ANASTASIS
Bologna

ASPFI
Assoc. per lo
Sviluppo
di Progetti Informatici
per gli Handicappati

La confezione contiene:

- Questo manuale
- Foglio istruzioni installazione
- Il CD Rom di installazione

I marchi registrati sono proprietà dei rispettivi detentori.

Bologna – Luglio 2007

TUTTI I DIRITTI SONO RISERVATI

INDICE

Il Progetto.....	4
A chi si rivolge.....	4
Obiettivi.....	5
Contenuti.....	6
Consigli per l'utilizzo	6
Avvio e utilizzo del programma.....	7
Gestione Utenti	9
Visualizzazione dati	10
Esecuzione di un esercizio	11
Controllo Esterno	13
Rilevazione degli errori	16

IL PROGETTO

Il progetto prevede la realizzazione di una collana di programmi educativi su personal computer per facilitare l'apprendimento in bambini di età compresa fra i cinque e i quattordici anni. In particolare questo programma rientra in un percorso didattico alla cui realizzazione collaborano:

- il “Centro Regionale per le Disabilità Linguistiche e cognitive in Età Evolutiva” dell'AZIENDA U.S.L. di Bologna, che attraverso il proprio personale tecnico fornisce le competenze psico-pedagogiche e logopediche;
- la cooperativa ANASTASIS, responsabile della realizzazione informatica;
- l'A.S.P.H.I. (Associazione per lo Sviluppo di Progetti Informatici per gli Handicappati), che coordina il progetto.

A CHI SI RIVOLGE

Il programma può essere utilizzato da scolari frequentanti le classi dal primo ciclo della scuola elementare fino alla terza media, anche se è particolarmente efficace a partire dal secondo ciclo della scuola elementare.

OBIETTIVI

Il programma "CLOZE" è stato realizzato per la facilitazione dei processi di comprensione del testo. Superando il sistema classico della domanda con risposte a scelta multipla, si basa sulla tecnica innovativa delle "lacune". Il programma introduce nel testo una serie di buchi, cioè elimina delle parole, rispettando un intervallo predeterminato da chi somministra l'esercizio. L'utente deve riempire i buchi e, questo compito sollecita i processi di comprensione del testo.

La frequenza dei buchi è determinata con un criterio numerico in modo che la soppressione delle parole riguarda elementi appartenenti a qualsiasi categoria grammaticale (articoli, avverbi, nomi, ecc.). In questo modo si evita il limite dei tradizionali programmi che sopprimono solo nomi e verbi. La necessità di rivolgere l'attenzione anche a questi elementi tradizionalmente trascurati porta l'utente a analizzare le microcomponenti del testo e dunque a sviluppare una comprensione più precisa di quella che si basa sulla padronanza delle macrocomponenti (appunto nomi e verbi).

La possibilità di introdurre dei buchi è limitata ai numeri compresi nell'intervallo 5 - 10. Al di sotto del 5 il numero elevato di buchi potrebbe ostacolare la ricostruzione del testo anche nel buon lettore, mentre al di sopra della decina, gli elementi mancanti divengono troppo rari.

CONTENUTI

Il programma consiste nell'effettuazione automatica di lacune nel testo secondo un criterio numerico predeterminabile compreso fra 5 e 10. Il fatto che vi sia un criterio numerico introduce una variabile casuale che si sottrae ai vincoli linguistici e in tal modo garantisce che tutti gli elementi del testo siano rappresentati nelle lacune. In genere, quando le lacune non sono introdotte con criteri casuali, si ottiene un effetto di sovrarappresentazione di alcuni elementi (principalmente nomi e verbi), mentre vengono del tutto trascurati gli altri elementi grammaticali.

- Il programma è fornito con alcuni testi graduati per livello scolastico e di difficoltà. L'utente ha la possibilità di inserirne altri a piacere. Esso prevede diversi livelli di facilitazione che possono essere introdotti a discrezione della persona che somministra, sulla base delle difficoltà osservate nell'utente.

CONSIGLI PER L'UTILIZZO

- Invitare sempre lo scolaro a leggere per intero il testo, eventualmente producendone una stampa per facilitare la lettura. Siccome gli aiuti sono interattivi, anche se lo scolaro legge il testo sul foglio, il compito dev'essere poi realizzato al computer.
- Al termine del compito, nel caso non sia prevista la correzione immediata, invitare l'alunno a rileggere il testo con gli elementi inseriti. Questo serve per vedere se, reinseriti nel contesto più generale del testo, il ragazzo ritrova eventuali incongruenze non rilevate in precedenza.
- Le prime volte proporre compiti con buon livello di aiuto, in quanto, per coloro che hanno difficoltà nella comprensione del testo, quest'attività all'inizio risulta molto difficile.

AVVIO E UTILIZZO DEL PROGRAMMA

L'installazione crea un'icona di "Cloze2" sul **Desktop** che serve per avviare il programma.

In alternativa, troveremo il nome del programma nel **Menù Start** (Avvio), all'interno della cartella Programmi, nella sotto-cartella "**Anastasis**": in questo caso è sufficiente un solo clic sul nome del programma per avviarlo.

Una volta avviato il programma apparirà una finestra che consente di inserire il nome dell'utente che utilizzerà il programma; se si inserisce un nominativo nuovo verrà chiesto di confermarlo. A ogni nominativo creato corrisponderà un profilo, quindi ogni utente accederà solo ai propri documenti e alle proprie impostazioni (vedi cap. Gestione utenti).

Cliccando sul bottone [AMMINISTRA], presente sempre nella finestra iniziale, è possibile la gestione degli esercizi, degli utenti e la visualizzazione degli esercizi svolti, per poter operare in questa area è necessaria una password, al momento dell'installazione la password è CLOZE, è comunque possibile cambiarla in qualsiasi momento. Se si dimentica la password, si potrà accedere comunque scrivendo ANASTASIS.



Fig. 1 - Finestra principale dell'area AMMINISTRA

GESTIONE ESERCIZI

Cliccando sul bottone “Esercizi” (vedi fig.1) si apre la finestra con la lista degli esercizi divisi per livello di difficoltà (da 1 a 6). E’ possibile inserirne di nuovi, modificare o eliminare quelli già esistenti.

Per creare un nuovo esercizio o modificare uno già esistente i passi da eseguire sono i seguenti:

1. Definire il titolo dell’esercizio.
2. Scrivere il testo o importare un file di testo (txt o rtf).
3. E’ anche possibile inserire delle immagini (bmp, jpg,gif,wmf).
4. Impostare il livello dell’esercizio (solo se nuovo esercizio).
5. Definire ogni quante parole creare un “buco” (da 5 a 10).
6. Definire quando avviene la correzione (immediata o alla fine dell’esercizio).
7. Definire il livello di aiuto, che può essere uno dei seguenti:
 - visualizzazione della lista delle parole mancanti nel periodo in esame;
 - suggerimento di un singolo carattere;
 - visualizzazione della lista completa delle parole tolte dal testo;
 - suggerimento sulla lunghezza della parola mancante;
 - nessun aiuto.

A questo punto è possibile PROVARE, SALVARE o ANNULLARE le modifiche fatte.

GESTIONE UTENTI

Cliccando sul bottone "Utenti" (vedi fig.1) si apre la finestra con la lista dei nomi degli utenti. E' possibile inserirne dei nuovi, modificare o eliminare quelli già esistenti. Per creare un nuovo utente o modificare uno già esistente i passi da eseguire sono i seguenti:

1. Definire il nome dell'utente.
2. E' possibile creare un'icona personalizzata sul desktop cliccando sull'apposito bottone. Nel momento in cui lo studente avvia "Cloze per .." attivando la sua icona personalizzata, si troverà direttamente in un ambiente in cui gli verrà visualizzata una lista di compiti che potrà svolgere. Inoltre nel caso in cui utilizzi un'interfaccia speciale, questa verrà inizializzata in modo tale da consentirgli di operare da subito in completa autonomia.
3. Opzioni carattere: per impostare il tipo di carattere, la dimensione, il colore, il colore per segnalare l'errore, il colore dello sfondo e la spaziatura tra una lettera e l'altra.
4. Opzioni esercizi: per definire quali esercizi mostrare a un determinato utente; di default sono selezionati tutti i livelli dall'1 al 6, è poi possibile creare un livello "personalizzato" dove, selezionando il quadratino a fianco del nome dell'esercizio, è possibile stabilire quali esercizio mostrare scegliendo tra tutti quelli disponibili.
5. Opzioni voce: per definire le caratteristiche della sintesi vocale per ogni lingua disponibile. E' anche possibile impostare la Voce attiva per ogni parola e la lettura scandita. Questa opzione è attiva solo se è presente nel computer una sintesi vocale.
6. Opzioni skin: per scegliere le "facce" del programma, cambiare insomma la parte estetica di Cloze.
7. Opzioni controllo esterno: selezionando il quadratino in alto a sinistra vengono visualizzate le opzioni per il controllo esterno. (vedi Appendice A – Controllo esterno)

VISUALIZZAZIONE DATI

Cliccando sul bottone “Visualizzazione Dati” (vedi fig.1) si apre una finestra con la lista degli utenti; per esaminare l'elenco degli esercizi svolti selezionare un nome dalla lista e premere [OK].

L'elenco che compare riporta le informazioni relative agli esercizi svolti dall'allievo selezionato e per ogni riga viene indicato il risultato ottenuto. I risultati possibili sono:

1. Tutto giusto: l'esercizio è stato completato correttamente digitando subito le parole corrette
2. Completato: l'esercizio è stato completato correttamente, ma nello svolgimento sono state scritte parole errate
3. Con errori: Una o più parole nell'esercizio sono errate

Inoltre per ogni esercizio viene indicato lo stato di completamento: “Finito” per gli esercizi conclusi e “Sospeso” per quelli in attesa di completamento.

Selezionando un esercizio tra quelli elencati è possibile eliminarlo con il tasto [ELIMINA], visualizzarlo con il tasto [OK], oppure ritornare al menu di amministrazione premendo [ANNULLA].

Visualizzando l'esercizio compare la finestra di compilazione, che riporta il titolo e il testo completo con le parole inserite dall'allievo. Cliccando su ogni parola si può vedere l'elenco dei tentativi compiuti dall'allievo; ogni tentativo viene riportato nella colonna di destra ed ha una marcatura colorata: una X rossa indica un tentativo errato, una V verde indica la parola corretta.

Sulla barra superiore, a sinistra sono presenti 4 tasti verdi che consentono di muoversi tra le parole. Da sinistra verso destra le funzioni sono: spostarsi sulla prima parola, tornare alla precedente, andare alla successiva e saltare all'ultima.

E' anche possibile stampare l'esercizio premendo il pulsante con l'icona della stampante.

ESECUZIONE DI UN ESERCIZIO

Dalla maschera iniziale digitare il proprio nome e premere [OK] per proseguire alla scelta dell'esercizio. Gli esercizi sono divisi per livelli di difficoltà e la prima voce "Iniziati" riporta gli esercizi in fase di completamento, cioè quelli aperti e marcati come "Sospesi".

Cliccando su ognuno dei livelli si visualizzano i relativi esercizi nella parte destra della maschera.

Selezionare l'esercizio e il livello di difficoltà desiderato nel riquadro in basso "Aiuto". Le tre opzioni indicate con i bilancieri sono:

1. Uguale: livello di aiuto impostato dal docente
2. Facile: un livello di aiuto in più rispetto all'impostazione
3. Difficile: un livello di aiuto in meno rispetto all'impostazione

Per la descrizione dei livelli di aiuto, si veda il capitolo GESTIONE ESERCIZI.

Premere [OK] per entrare nell'esercizio (o [Annulla] per il menu principale).

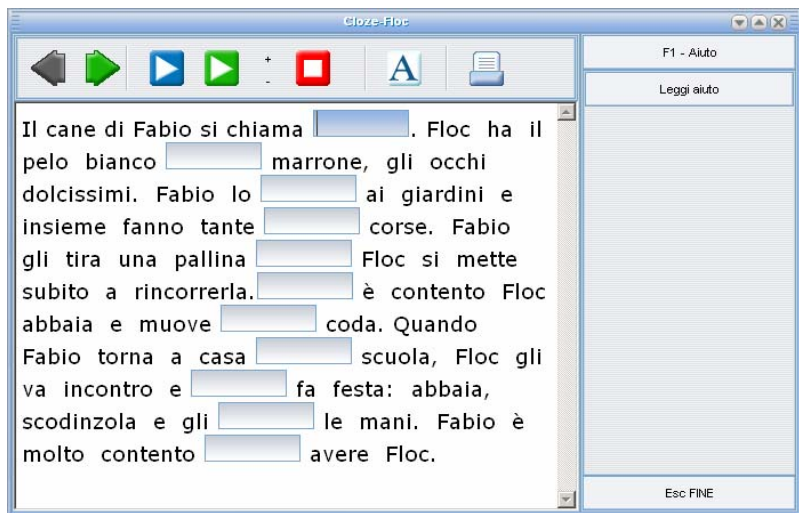


Fig. 2 – Finestra dell'esercizio

Se l'esercizio scelto dall'allievo era stato precedentemente iniziato e sospeso, viene ripreso dallo stesso punto nel quale era stato abbandonato.

La *fig.2* rappresenta un esercizio pronto per essere iniziato dall'allievo. L'area principale contiene il testo (eventualmente corredato da immagini se inserite in fase di preparazione) nel quale alcune parole sono state sostituite da caselle vuote. Il testo può essere consultato interamente muovendo la barra di scorrimento alla sua destra.

Una volta compreso il testo si clicca su una casella, quindi si scrive la parola mancante ed il programma, se impostato per la correzione immediata, risponde con un messaggio che indica se la parola è corretta o meno. In caso di correzione posticipata la parola viene semplicemente memorizzata e rimane in attesa di correzione.

In alto a destra sono disponibili gli strumenti di aiuto:

[F1 – Aiuto] visualizza l'indizio per la parola corrente, mentre il tasto [Leggi aiuto] permette di ascoltare il testo dell'aiuto pronunciato da una voce sintetica.

Nella parte alta della finestra vi sono alcuni pulsanti: le frecce verdi spostano il cursore avanti e indietro tra le caselle, il triangolo su sfondo blu legge l'intero testo, quello su sfondo verde, invece, legge solo il paragrafo corrente. I due tasti [+] e [-] regolano la velocità di lettura della voce sintetica ed il tasto rosso interrompe la sintesi vocale in qualsiasi momento. L'icona della lettera [A] apre e chiude il pannello delle opzioni di carattere, nel quale è possibile impostare colore, tipo di font, sfondo, dimensione e formato (maiuscolo/minuscolo) per l'intero testo dell'esercizio.

Infine, con l'icona della stampante è possibile stampare il testo dell'esercizio.

Al termine, premendo [ESC – Esci], se l'esercizio è incompleto, il programma chiede conferma dell'intenzione di uscire. In questa fase è possibile premere il tasto [Annulla] per tornare all'esercizio, oppure premere [Ho Finito] per marcare l'esercizio come completo, o ancora [Spendo] per poter riprendere l'esercizio più tardi.

Appendice A

CONTROLLO ESTERNO

L'INTERFACCIA A SCANSIONE

L'interfaccia a scansione consente allo studente di operare in uno dei seguenti modi:

1. **Monotasto**, in questo caso gli oggetti attivi vengono evidenziati uno dopo l'altro con un tempo di scansione configurabile.

Quando l'oggetto di interesse è evidenziato può essere attivato da un impulso proveniente da un tasto qualsiasi, dal bottone di un mouse, dal joystick o dai pulsanti seriali.

2. **Bitasto**, in questo caso è l'utente stesso che decide quando passare la selezione all'elemento successivo tramite la pressione di un tasto preciso di tastiera, mouse, joystick o pulsanti seriali. Quando arriva al punto che gli interessa, attiva l'elemento utilizzando il secondo tasto.

L'interfaccia a scansione è disponibile sia internamente agli esercizi che nella lista degli esercizi disponibili.

Scansione della lista degli esercizi

Nel pannello in cui è visualizzata la lista degli esercizi disponibili, la scansione evidenzia in successione la lista stessa ed i pulsanti. Se si attiva la lista, la scansione provvede ad evidenziare in sequenza i titoli presenti in essa. Se si fa clic su un titolo, il compito viene eseguito. Se invece si fa clic nel momento in cui non è evidenziato nulla, si torna a scandire i pulsanti.

Scansione di gruppi di oggetti

Alcuni oggetti vengono scanditi assieme; ad esempio, sulla tastiera virtuale (dove prevista) si evidenzia una riga di tasti alla volta. Se si vuole azionare un oggetto specifico appartenente ad un

gruppo (ad esempio un tasto virtuale), si deve fare clic nel momento in cui il gruppo intero è evidenziato. Si passa quindi alla scansione degli oggetti appartenenti al gruppo.

Per tornare al livello superiore di scansione, fare clic quando l'intero gruppo è nuovamente selezionato.

In alcuni casi (ad esempio con soggetti a limitata capacità motoria) è preferibile poter controllare il programma con una modalità di accesso diversa da quella tradizionale (per cui è necessario poter utilizzare in maniera completa la tastiera oppure saper maneggiare correttamente il puntatore del mouse).

Selezionando l'opzione "Controllo Esterno", viene visualizzata la lista dei parametri che è possibile impostare per personalizzare la modalità di controllo del programma nella fase di esercizio.

Tastiera, Mouse, Joystick e pulsanti collegati alla porta **Seriale** del computer sono i dispositivi che possono essere utilizzati in modalità *Monotasto e Bitasto*.

Se viene attivata la modalità **Monotasto** il controllo è effettuato tramite un solo tasto o pulsante; le possibili scelte vengono evidenziate attraverso una scansione temporizzata e la scelta è confermata dalla pressione del tasto o del pulsante.

In caso di utilizzo della tastiera si possono usare indifferentemente la *Barra spaziatrice* e il pulsante *Invio*.

Il tempo di scansione è regolabile con il parametro *Tempo di scansione*, ed è possibile controllarne l'effetto anche nella finestra di test (che si attiva con la selezione del bottone [Test] e dove la scansione a tempo è simulata dall'accensione del bottone [Scansione]).

Se viene attivata la modalità **Bitasto** si hanno a disposizione due pulsanti; la scansione fra le scelte possibili è effettuata tramite pressioni successive del secondo tasto (si può così controllare la velocità di scansione aumentando o diminuendo la frequenza delle pressioni del tasto), mentre il primo tasto, come per la modalità *monotasto*, conferma la scelta. In tastiera, *Barra spaziatrice* muove il cursore all'oggetto successivo e *Invio* lo seleziona.

Si può inoltre definire il parametro **Ritardo di Attivazione**. Regolando opportunamente questo valore è possibile aiutare quei soggetti che hanno dei particolari problemi di tremore, evitando che venga premuto un tasto involontariamente.

Si attiva infatti un controllo per cui i tasti di conferma e di scansione (quest'ultimo solo nella modalità *bitasto*) vengono attivati solo se rimangono premuti per l'intervallo di tempo voluto.

Selezione porta seriale

Se come dispositivo esterno alternativo alla tastiera abbiamo scelto uno o più pulsanti collegati alla porta seriale del computer, viene visualizzata la sezione per la selezione della porta seriale a cui è collegata l'interfaccia per il pulsante o i pulsanti; è sufficiente selezionare la porta per abilitare l'interfaccia al funzionamento.

Aiuto

Visualizza una piccola guida sull'utilizzo dei dispositivi per il controllo esterno, in parte simile a quanto descritto in questa sezione ma anche contenente ulteriori informazioni.

Test

Con questa funzione è possibile verificare ogni impostazione del dispositivo per il controllo del programma alternativo alla tastiera. Nel box visualizzato sono presenti, a seconda del dispositivo scelto, i bottoni necessari alla simulazione, che si illuminano quando viene premuto il pulsante o il tasto corrispondente.

In caso di modalità a monotasto, il bottone che simula la scansione ([scan]) si illumina in base alla temporizzazione assegnata alla scansione attraverso il parametro *Tempo di scansione*.

Appendice B

RILEVAZIONE DEGLI ERRORI

Se durante l'esecuzione del programma si dovesse verificare un'anomalia nel funzionamento occorre:

- comunicare l'anomalia rilevata, nonché il nominativo dell'Ente e della persona da contattare, a mezzo posta, fax o e-mail:

ANASTASIS Soc. Coop.
Serv. Assist. Software Did.
Piazza dei Martiri, 1/2 - 40121 Bologna
fax 051/2962120
assistenza@anastasis.it

- comunicare l'anomalia rilevata al:

Servizio Assistenza Software Didattico

lunedì	dalle ore 9.30	alle ore 12.30
martedì	dalle ore 14.30	alle ore 17.30
mercoledì	dalle ore 9.30	alle ore 12.30
giovedì	dalle ore 14.30	alle ore 17.30
venerdì	dalle ore 9.30	alle ore 12.30

al numero Tel. 051.2962139

Anastasis Soc. Coop. - piazza dei Martiri, 1/2 – 40121 Bologna