

Introduzione all' uso di Clicker 5

Reggio Emilia. 15 maggio 2011

Di Aziz Rouame. arouame@ausilioteca.org

La realizzazione del software didattico



Quali conoscenze
Quali strumenti
Quali risorse

Di Aziz Rouame (arouame@ausilioteca.org)

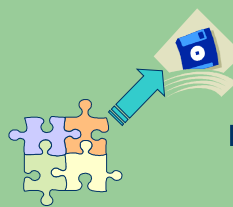
Cosa sapere ...



1. L' architettura dei software didattici
2. I concetti di accessibilità e di usabilità dei software
3. La progettazione
4. Gli strumenti preposti alla realizzazione

Di Aziz Rouame (arouame@ausilioteca.org)

L' architettura del software didattico



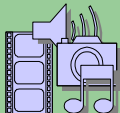
- Il contenuto
- La strategia didattica
- La modalità di svolgimento
- La modalità di gestione dell' errore
- Il modello dell' utilizzatore

Di Aziz Rouame (arouame@ausilioteca.org)

LA REALIZZAZIONE DEL SOFTWARE DIDATTICO

L' architettura del software: il contenuto

- Contenuto formale (ciò che si vuole insegnare)
- Contenuto materiale (ciò che si utilizza per rappresentare/esprimere il contenuto formale)



Coerenza tra i due contenuti

Di Aziz Rouame (arouame@ausilioteca.org)

LA REALIZZAZIONE DEL SOFTWARE DIDATTICO

L' architettura del software: la strategia didattica

È il modo (stile) in cui viene organizzato e presentato il contenuto.

Una strategia didattica può essere: ludica, valutativa, esercitativa, ipertestuale, ecc...

L' obiettivo della strategia didattica è di **motivare e stimolare l' alunno**



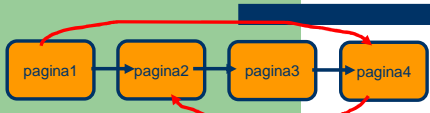
Di Aziz Rouame (arouame@ausilioteca.org)

LA REALIZZAZIONE DEL SOFTWARE DIDATTICO

la strategia didattica: la modalità ipertestuale

pagina1 → pagina2 → pagina3

Si contrappone alla modalità lineare o sequenziale. Consente al lettore di personalizzare il proprio percorso di lettura.



Di Aziz Rouame (arouame@ausilioteca.org)

LA REALIZZAZIONE DEL SOFTWARE DIDATTICO

L' architettura del software: la modalità di svolgimento

Definisce **le regole e le procedure** che l' alunno deve seguire scrupolosamente affinché la propria azione/risposta venga presa in considerazione e, quindi, valutata...




Di Aziz Rouame (arouame@ausilioteca.org)

LA REALIZZAZIONE DEL SOFTWARE DIDATTICO

L' architettura del software: la modalità di correzione

OOPS!

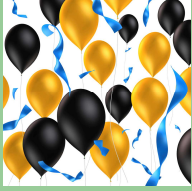


Stabilisce il modo in cui il programma controlla e gestisce gli errori commessi da parte dell' alunno.

Di Aziz Rouame (arouame@ausilioteca.org)

LA REALIZZAZIONE DEL SOFTWARE DIDATTICO

L' architettura del software: la modalità di correzione



Rinforzo positivo/negativo
Modalità sonora/verbale/visiva

Di Aziz Rouame (arouame@ausilioteca.org)

LA REALIZZAZIONE DEL SOFTWARE DIDATTICO

L' architettura del software: il modello dell' utilizzatore




Specifica il target a cui è destinato il prodotto;


Età
Capacità
Difficoltà
Livello scolastico raggiunto

Di Aziz Rouame (arouame@ausilioteca.org)

LA REALIZZAZIONE DEL SOFTWARE DIDATTICO



L' architettura del software: il modello dell' utilizzatore

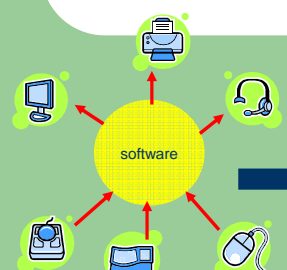


Definisce in particolare l' interfaccia-utente che serve all' alunno per interagire con il software

Di Aziz Rouame (arouame@ausilioteca.org)

LA REALIZZAZIONE DEL SOFTWARE DIDATTICO

L' architettura del software: il modello dell' utilizzatore




Definisce, quindi, i dispositivi di input e quelli di output in relazione alle capacità e difficoltà dell' utilizzatore.

Di Aziz Rouame (arouame@ausilioteca.org)

LA REALIZZAZIONE DEL SOFTWARE DIDATTICO

L' architettura del software: il modello dell' utilizzatore



Definisce anche la profondità dell' argomento trattato, le risorse multimediali utilizzate in relazione alle caratteristiche dell' utilizzatore.

Testo scritto (lunghezza)

Di Aziz Rouame (arouame@ausilioteca.org)

LA REALIZZAZIONE DEL SOFTWARE DIDATTICO

L' accessibilità dei software didattici

Un software didattico **accessibile** è gestibile/manovrabile in autonomia dagli utilizzatori indipendentemente dalle loro disabilità.

Di Aziz Rouame (arouame@ausilioteca.org)

LA REALIZZAZIONE DEL SOFTWARE DIDATTICO

L' accessibilità dei software didattici


Un software didattico è **usabile** quando l' utilizzatore raggiunge l' obiettivo con efficacia , efficienza e soddisfazione.

Di Aziz Rouame (arouame@ausilioteca.org)

LA REALIZZAZIONE DEL SOFTWARE DIDATTICO

Il Layout : quali criteri nella progettazione?

- Attenzione al colore dello sfondo;
- Attenzione alla disposizione degli oggetti nella schermata;
- Attenzione alla quantità degli oggetti per schermata.
- Attenzione alla dimensione e al colore del carattere

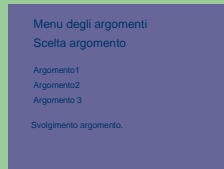


Di Aziz Rouame (arouame@ausilioteca.org)

LA REALIZZAZIONE DEL SOFTWARE DIDATTICO

Il Layout : quali criteri nella progettazione?

- Attenzione al colore dello sfondo;
- Attenzione alla disposizione degli oggetti nella schermata;
- Attenzione alla quantità degli oggetti per schermata.
- Attenzione alla dimensione e al colore del carattere




Di Aziz Rouame (arouame@ausilioteca.org)

LA REALIZZAZIONE DEL SOFTWARE DIDATTICO

Il Layout : quali criteri nella progettazione?

Layout sconsigliabile

- Attenzione al colore dello sfondo;
- Attenzione alla disposizione degli oggetti nella schermata;
- Attenzione alla quantità degli oggetti per schermata.
- Attenzione alla dimensione e al colore del carattere



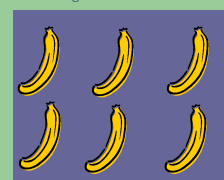
Di Aziz Rouame (arouame@ausilioteca.org)

LA REALIZZAZIONE DEL SOFTWARE DIDATTICO

Il Layout : quali criteri nella progettazione?

Layout fortemente consigliabile

- Attenzione al colore dello sfondo;
- Attenzione alla disposizione degli oggetti nella schermata;
- Attenzione alla quantità degli oggetti per schermata.
- Attenzione alla dimensione e al colore del carattere



Di Aziz Rouame (arouame@ausilioteca.org)

I sistemi autore (authoring system)



Cosa sono?

I sistemi autore (authoring system)



Sono software che consentono la realizzazione, in maniera facilitata, dei software didattici, nascondendo in pratica la complessità tecnica richiesta nella fase di costruzione.

Esempi di sistemi autori



- The games Factory (www.clickteam.com)
- Neobook (www.neosftware.com)
- Games Maker
- Clicker 4 e 5 (www.cricksoft.com)
- JCllic

I sistemi autore (authoring system)

Inizio sequenza delle attività

Attività di realizzazione ...

Fine ...

- Attività di progettazione
- Attività di realizzazione
- Attività di controllo verifica
- Attività di trasformazione in prodotto eseguibile

LA REALIZZAZIONE DEL SOFTWARE DIDATTICO

Clicker 5

Di Aziz Rouame (arouame@ausilioteca.org)

Clicker 5

Quali tipologie di applicazioni si possono realizzare?

- Programmi prescolari
- eserciziari
- Tastiere virtuali multimediali
- Unità didattiche
- Tabelle per la comunicazione simbolica e verbale

Di Aziz Rouame (arouame@ausilioteca.org)

Clicker5: esempi di realizzazione

Modello pagina: a schermo intero (noninviare)

Di Aziz Rouame (arouame@ausilioteca.org)

Clicker 5: esempi di realizzazione

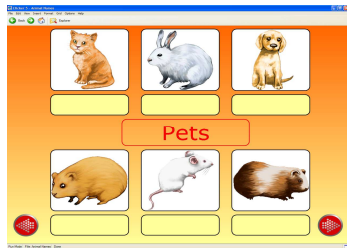
modello pagina-video: a schermo parziale (invia)

Programma di videoscrittura

Tastiera virtuale

Di Aziz Rouame (arouame@ausilioteca.org)

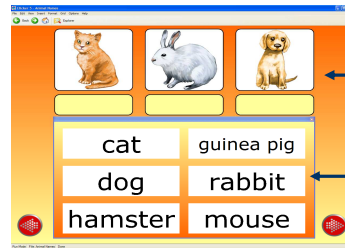
Clicker 5: esempi di realizzazione
Utilizzo delle finestre popup.



Esercizio di abbinamento parola figura

Di Aziz Rouame (arouame@ausilioteca.org)

Clicker 5: esempi di realizzazione
Utilizzo delle finestre popup.

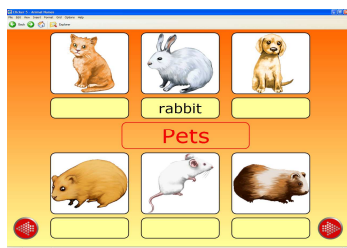


Finestra principale

Finestra pop up

Di Aziz Rouame (arouame@ausilioteca.org)

Clicker 5: esempi di realizzazione
Utilizzo delle finestre popup.



Di Aziz Rouame (arouame@ausilioteca.org)

Clicker 5

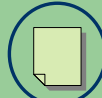


Clicker 5 VS
Clicker 4

GESTIONE FILE

- Il concetto di singola GRIGLIA viene sostituito dal **SET DI GRIGLIE**
- Clicker 4. in un FILE è possibile salvare una SOLA GRIGLIA
- Clicker 5. In SOLO FILE è possibile salvare PIU' GRIGLIE.

File di Clicker 4



File di Clicker 5





Questo comporta maggiore facilità nella fase di elaborazione e di messa in rete.

Di Aziz Rouame (arouame@ausilioteca.org)

Clicker 5

Clicker 5 VS Clicker 4


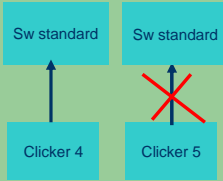



EDITING DEGLI OGGETTI
 Clicker 4. NON è possibile copiare e incollare un oggetto.
 Clicker 5. è possibile copiare e incollare

Di Aziz Rouame (arouame@ausilioteca.org)

Clicker 5

Clicker 5 VS Clicker 4

Comunicazione e controllo di applicazioni esterne
 Clicker 4. è possibile
 Clicker 5. NON è possibile

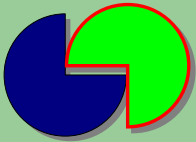
Di Aziz Rouame (arouame@ausilioteca.org)

CLICKER 5: INTRODUZIONE ALL' USO

Clicker 5: L' architettura

Clicker 5 è formato da due programmi:

1. Un sistema autore (CRICKGRID)
2. Un programma di videoscrittura (CRICKWRITER)



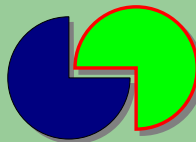
Di Aziz Rouame (arouame@ausilioteca.org)

CLICKER 5: l' architettura

Clicker 5: CrickGrid

È il cuore di Clicker5.
 Consente la costruzione di unità didattiche multimediali, accessibili mediante il puntamento e la scansione

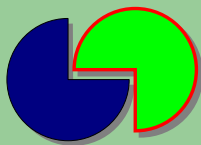
È la parte di Clicker che si rivolge all' insegnante /educatore



Di Aziz Rouame (arouame@ausilioteca.org)

Clicker 5: CrickWriter

È un programma di videoscrittura con caratteristiche multimediali. Consente la scrittura e la lettura, l' inserimento della grafica animata e statica



È la parte di Clicker che si rivolge all' alunno

Clicker 5: ClickGrid e ClickerWriter

Insieme questi due programmi danno luogo a uno strumento flessibile nella didattica del bambino con difficoltà.



L' idea originale dell' autore è la realizzazione di un prodotto alternativo al quaderno!

Clicker 5 : utilizzo del ClickGrid

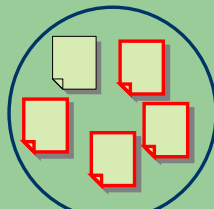
Modalità autore

Maggiore controllo

Modalità alunno

Modalità autore. Consente di creare e/o modificare le unità didattiche;
Modalità lettore. Consente di utilizzare le unità didattiche.

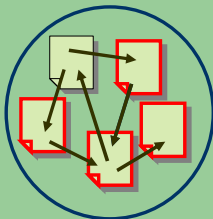
CrickGrid: cosa si produce... ?



Mediante l' utilizzo di ClickerGrid, si produce un file che contiene **fondamentalmente UN INSIEME** di PAGINE-VIDEO (GRIGLIE/GRID).

In realtà, il file prodotto contiene anche altri elementi: le immagini, i suoni, i filmati, le scritte

CrickGrid: cosa si produce... ?



Le GRIGLIE possono essere concatenate fra di loro in maniera ipertestuale. Il collegamento ipertestuale fra le griglie (o pagine-video) è l'obiettivo centrale dell'attività di progettazione.

La griglia

Pagina- video
(griglia/grid)

La griglia o pagina-video è sostanzialmente la schermata; dal punto di vista tecnico è il contenitore per altri oggetti (le celle e le finestre di testo); ha delle proprietà quali la dimensione, il colore dello sfondo, la posizione e risponde a degli eventi interni

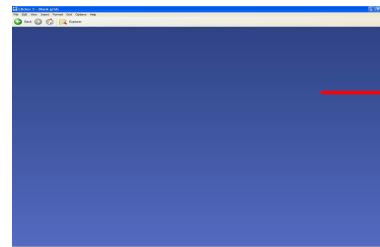
ATTENZIONE! La griglia non risponde agli **eventi esterni**

Le due tipologie di griglia

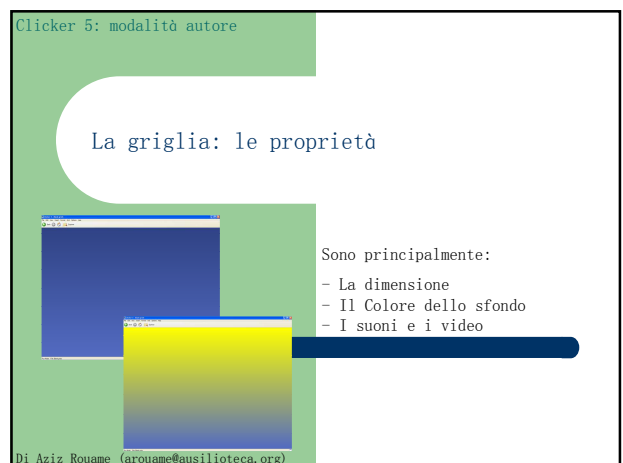
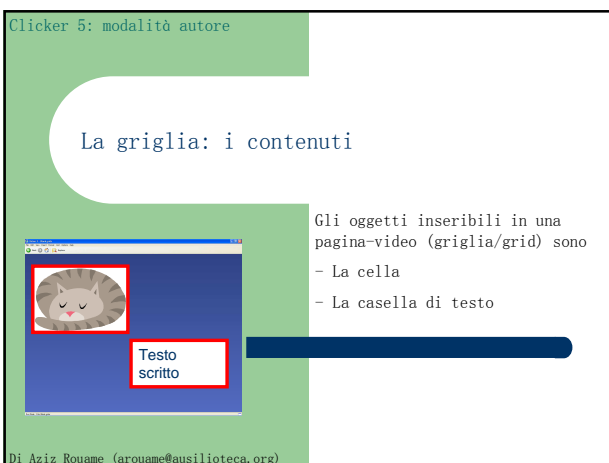
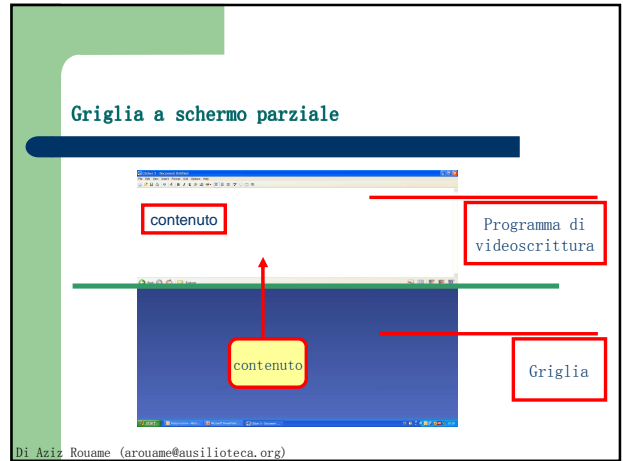
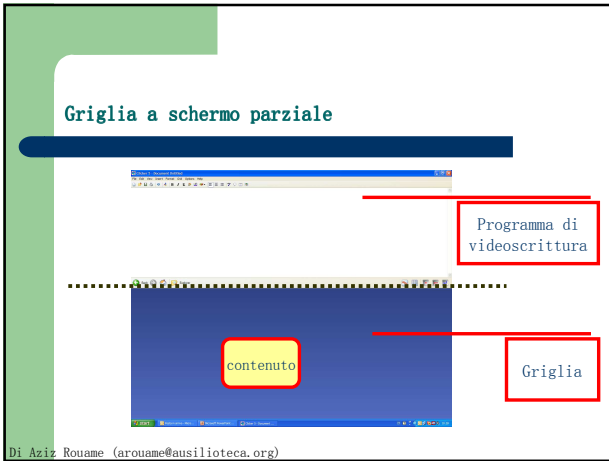
Pagina- video
(griglia/grid)

- La griglia o pagina-video può essere scelta tra due tipologie:
- 1) **Griglia a schermo intero**: occupa tutto lo schermo e NON può comunicare con CrickWriter;
 - 2) **Griglia a schermo parziale**: condivide lo schermo con la finestra di CrickWriter; può dialogare con ClickerWriter

Griglia a schermo intero



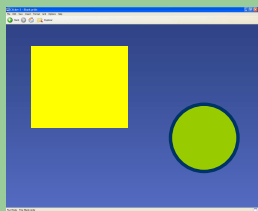
Griglia a Schermo intero



La cella

-è un contenitore grafico **interattivo**: quando viene cliccato (evento esterno) risponde con:

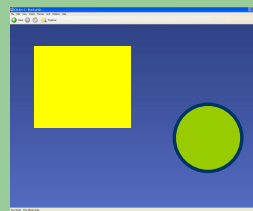
- un effetto sonoro o grafico animato
- un' azione, come ad esempio l' invio di un contenuto a un' altra cella/applicazione, il richiamo di un' altra griglia



La cella: le proprietà

Di una cella è possibile stabilire:

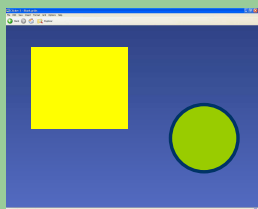
- La dimensione
- Il colore dello sfondo
- Il colore del contorno
- la posizione nella griglia



La cella: il contenuto

è possibile inserire in una cella:

- la grafica statica
- la grafica Animata
- il testo scritto
- il testo verbalizzato
- i suoni e video (come effetti attivabile)
- le azioni



La casella di testo

- è un contenitore per il testo scritto;
- non è un oggetto interattivo;
- ha le stesse proprietà di crickwriter
- è indicato per la gestione di brani di testo di dimensione significativa

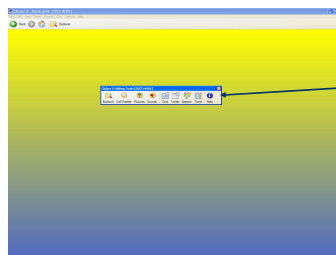


Clicker 5: modalità autore

Modalità autore

Procedura di attivazione:
dalla barra dei menu, cliccare
MODIFICA sotto la voce
Modifica.

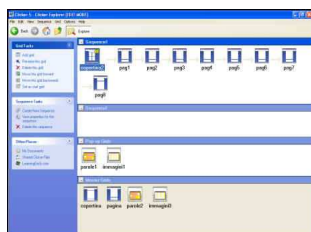
Clicker5: Ambiente di lavoro



In modalità autore
viene visualizzata
la barra modifica

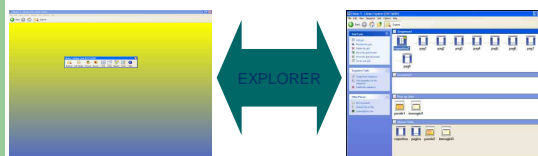
Visualizzazione di
una griglia

Clicker5: Ambiente di lavoro



Visualizzazione di un
set di griglie

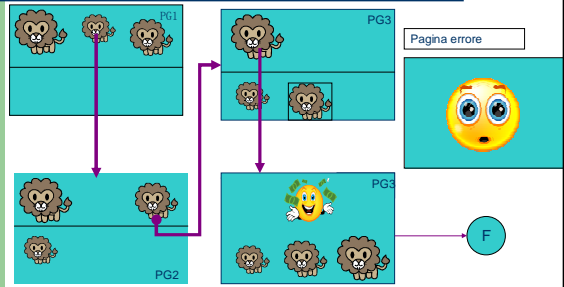
Clicker5: Ambiente di lavoro



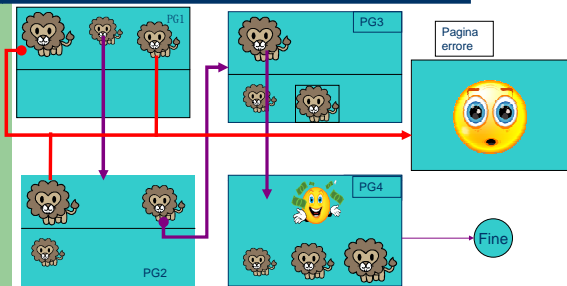
Il passaggio da una modalità di visualizzazione all'altra
avviene premendo la voce di menu **esplora**

Esempio di
realizzazione

Clicker5: realizzazione di un esercizio
(mettere in ordine dal + grande al + piccolo)
gestione risposte corrette



Clicker5: realizzazione di un esercizio
(mettere in ordine dal + grande al + piccolo)
gestione risposte sbagliate



Fine

A cura di Aziz Rouame
Azienda Unità Sanitaria Locale di Bologna
Corte Roncati - Area Ausili Tecnologici
arouame@ausilioteca.org