

CLICKER 5

Introduzione alla nuova versione italiana e confronto con la versione 4

di Aziz Rouame

“

In questo articolo presenteremo la nuova versione di Clicker da un punto di vista generale, per consentire al lettore di coglierne i tratti essenziali, le differenze ed i miglioramenti rispetto alla versione precedente.

Come già avvenuto per Clicker 4, gli approfondimenti e le modalità di utilizzo saranno affrontati nei prossimi numeri di QUID

”

In questo articolo presenteremo la nuova versione di Clicker da un punto di vista generale, per consentire al lettore di coglierne i tratti essenziali, le differenze ed i miglioramenti rispetto alla versione precedente.

Come già avvenuto per Clicker 4, gli approfondimenti e le modalità di utilizzo saranno affrontati nei prossimi numeri di QUID.

CLICKER 5, NON SOLO UN AGGIORNAMENTO DI VERSIONE

Clicker 5, presente sul mercato da almeno un paio di anni in lingua inglese, è ora disponibile anche nella versione italiana allo stesso prezzo della versione 4, uscita definitivamente dalla distribuzione l'estate scorsa.

La versione 5 rappresenta sicuramente una risposta valida a diverse carenze presenti nella versione 4, ma non solo. Infatti, ad un'attenta analisi, emerge la considerazione che probabilmente ci troviamo di fronte a un prodotto che, nonostante contenga molte delle

funzioni presenti nella versione 4, sia un prodotto a sé, soprattutto per come è stato progettato.

Perché dico questo? Chi ha segui-

to, come me, l'evoluzione di Clicker fino alla versione 4, dovrebbe ricordare che l'idea-base era quella di uno strumento che l'alunno, indipendentemente dalle condizioni di salute, potesse utilizzare per affrontare le attività scolastiche, in sostituzione del quaderno e della matita, con una certa autonomia. Da un punto tecnico, ciò era possibile perché:

- ✓ l'alunno poteva disporre di una videata di avviamento personalizzata a schermo intero in cui venivano presentate le attività da svolgere; **(figura 1)**
- ✓ vi era una modalità di avviamento che consentiva di scegliere se caricare il profilo del singolo utente in modo manuale, oppure il suo caricamento automatico; **(figura 2 e figura 3)**
- ✓ in presenza di difficoltà motorie la modalità a scansione poteva essere disponibile sin dall'avvio del programma.

Guardando le impostazioni di Clicker 5, si coglie invece un cambiamento di rotta nello spirito progettuale degli autori, che in pratica mette al centro l'educatore-autore e riduce l'attenzione alle esigenze dell'utente finale: l'educatore-autore trova più possibilità per meglio approntare gli esercizi e quant'altro per l'utilizzato-

NOTE SULL'AUTORE

Aziz Rouame

è educatore informatico e responsabile del Servizio Software del Centro Ausili Tecnologici dell'Azienda AUSL di Bologna.

Svolge attività di consulente agli operatori della scuola e della riabilitazione sul software didattico/educativo e produttivo e di docente in corsi formativi presso Enti/scuole/università.

Per contatti è possibile scrivere all'indirizzo email redazione@rivistaquid.it

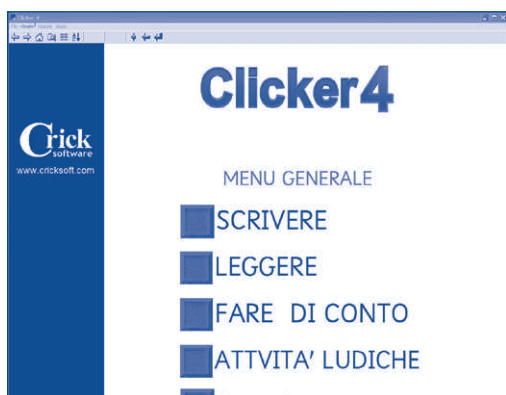


Fig. 1

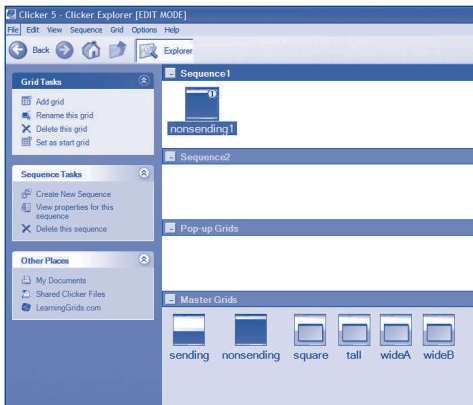


Fig. 4

re finale (figura 4).

Quest'ultimo, soprattutto se con difficoltà motorie, ha meno possibilità di accedere al programma in autonomia. In particolare, da questo punto di vista, sembra mancare la possibilità di personalizzare la griglia iniziale, cosa che invece era possibile nella versione precedente. (figura 5)

Non solo, ma mi sembra che anche la modalità di special input sia assente. Questa è la modalità che consente, ad utilizzatori con difficoltà motorie, di controllare applicazioni esterne a Clicker, come ad esempio un software di gioco oppure un software di videoscrittura come MS Word o OO Writer.

Come mai tutto questo? È molto probabile che Crick Software abbia voluto dare al programma una connotazione marcata come sistema autore e sfumarne le funzionalità di semplice strumento per l'utilizzatore finale, con l'intenzione di espanderne il mercato.

NUOVI STRUMENTI

Questa conclusione trova riscontro nel fatto che sono state recepite molte delle specifiche dei programmi di punta nel mercato per l'authoring, come ad esempio:

Le EDITING DEGLI OGGETTI

Totalmente assente nella versione 4, ora è invece possibile mediante gli usuali comandi COPIA e INCOLLA.

La GESTIONE FILE

Scompare il concetto di griglia sin-

gola e prende il suo posto quello di **SET DI GRIGLIE**, cioè un insieme di griglie che può essere salvato all'interno di un unico file. Da un punto di vista applicativo questo comporta facilità nella fase di elaborazione e di messa in rete.

Le FINESTRE POP UP


All'interno di una pagina-video, ora l'autore può contare anche sulle finestre, oggetti che si aprono contestualmente e che espongono contenuti testuali.

Le CELLE MULTIFORME

Accanto alla forma quadrata, l'autore può optare anche per quella tonda, quella rettangolare con angoli smussati. (figura 6)

COMPATIBILITÀ TRA VERSIONI

A conclusione, segnalo una sorta di compatibilità parziale con la versione 4, che consente il riutilizzo di esercizi, unità didattiche e altro realizzati con quella versione, ma non il loro salvataggio nel formato di Clicker 5.

Nelle prossime puntate vedremo come utilizzare il programma per la realizzazione di alcune tipologie di attività più ricorrenti: i esercizi, ipertesti, libri narrati, ecc. 

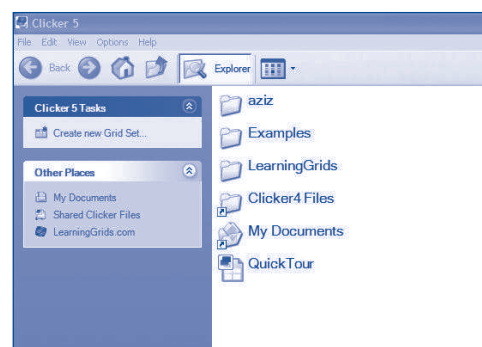


Fig. 5



Fig. 2



Fig. 3

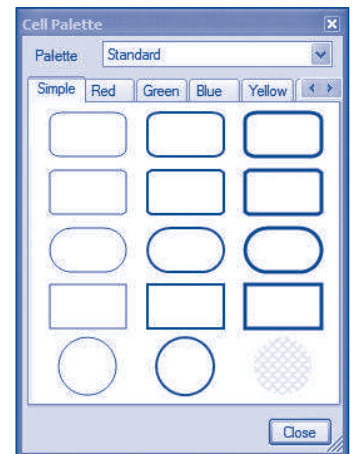


Fig. 6