

Richard Walter

Come creare
libri parlanti
con ***Clicker 4***

auxilia*Risorse* Febbraio 2004

© Auxilia

Le novità di questa versione

Questa seconda versione è stata aggiornata e modificata in varie parti per renderne più semplice la lettura.

Inoltre, sono state ampliate le sezioni riguardanti il supporto di frasi con simboli.

Richard Walter è il coordinatore di IT e insegnante presso la Meldreth Manor School, una scuola *Scope* per studenti affetti da paralisi cerebrale e con gravi difficoltà di apprendimento.

Ha scritto e collaborato alla redazione di diversi libri ed articoli sull'insegnamento per ragazzi con esigenze pedagogiche particolari, tra i quali *IT for All* (Information Technology per tutti) e *The Internet for All* (Internet per tutti), pubblicati da David Fulton.

Editing, layout e materiale supplementare: Mark Saville, ACE Centre



Copyright ©2002 dell'autore e di ACE Centre Advisory Trust. Tutti i diritti riservati.

Pubblicato da ACE Centre Advisory Trust

92 Windmill Road, Headington, Oxford OX3 7DR

Tel: 01865 759800 Fax: 01865 759810

email: info@ace-centre.org.uk Sito Internet: www.ace-centre.org.uk

Ente di beneficenza registrato n° 1040868

Il presente documento può essere riprodotto per intero o in parte da autorità didattiche o altri che lavorano con persone affette da disabilità, senza il permesso degli autori. Per nessun motivo, tali copie possono essere vendute.

Tutti i marchi registrati citati nella presente guida sono riconosciuti come tali.

L'ACE Centre Advisory Trust è un ente di beneficenza registrato, in parte sovvenzionato dal DfEE tramite BECTa, e da The Gatsby Charitable Foundation. Se desiderate ulteriori informazioni riguardo ai diversi modi in cui potreste migliorare e arricchire il vostro lavoro, non esitate a contattarci.

Traduzione italiana a cura di

AUXILIA S.A.S.

Via Vaccari, 72

41100 MODENA

Tel: 059/216311

Fax: 059/220543

E-mail: info@auxilia.it

Sito Internet: www.auxilia.it

Sommario

Parte 1 - Introduzione.....	5
Lo scopo di questa guida	5
Perché abbiamo bisogno di libri parlanti?	5
Prima di cominciare.....	6
Parte 2 – Importante! La questione dei diritti d’autore	7
Linee guida Joint Industry.....	7
Introduzione	7
Linee guida	8
Parte 3 - Come organizzare le vostre fonti	11
Come creare una cartella per le vostre fonti	11
Come creare delle immagini per i vostri libri parlanti.....	13
Immagini catturate con lo scanner	13
Immagini digitali	17
Immagini ClipArt o figure prese dal computer	17
Parte 4 - Come impostare la prima pagina di un libro parlante.....	19
Come aprire il modello di un libro parlante	19
Come inserire un’immagine nella prima pagina di un libro parlante	20
Come inserire testo nella prima pagina del libro parlante.....	21
Come salvare la prima pagina	23
Parte 5 - Come creare e salvare le pagine successive.....	25
Parte 6 - Come impostare la sintesi vocale.....	27
Parte 7 - Come utilizzare i simboli con il testo.....	29
Uso di librerie di simboli con Clicker 4	30
Come utilizzare una libreria esistente.....	30
Come aggiungere una nuova libreria.....	31
Creazione di simboli personalizzati	33
Uso di istantanee dello schermo per frasi con simboli presi da altri software.....	34
Parte 8 - Accesso con sensori esterni	39
Come collegare i sensori esterni al computer	39
Accesso diretto con sensori esterni senza scansione.....	40
Accesso con sensori a scansione	41
Parte 9 - Come diventare creativi con i libri parlanti	43

Parte 1

Introduzione

Lo scopo di questa guida

Come suggerisce il titolo stesso, questa guida riporta delle istruzioni dettagliate su come utilizzare il software **Clicker 4** di Crick per realizzare dei libri parlanti con immagini prese da libri veri e propri e rielaborate con uno scanner, che funzionino attraverso l'uso del mouse o di sensori esterni.

Perché abbiamo bisogno di libri parlanti?

Nel processo di apprendimento di tutti gli alunni, inclusi coloro che presentano esigenze particolari, la possibilità di accedere a libri e scritti di vario genere è di fondamentale importanza. Nelle scuole, si è assistito ad un'enorme diffusione nell'uso dei libri di favole, molti dei quali legati alla Strategia di Alfabetismo Nazionale. Il notevole aumento di libri per la lettura in gruppo e la diffusione dell'alfabetismo attraverso testi più colorati e stimolanti, hanno giocato un ruolo essenziale nell'istruzione di alunni con esigenze specifiche.

Ci sono, tuttavia, numerosi studenti che non possono leggere in modo autonomo a causa delle loro disabilità fisiche. Non possono, ad esempio, sfogliare le pagine di un libro, saltare delle pagine per trovare le parti più interessanti o tornare indietro per rileggere un brano. Questi ragazzi hanno sempre la necessità di chiedere ad altri di tenere il libro e sfogliare le pagine per loro. Spesso, pertanto, i loro progressi nell'apprendimento della lettura subiscono un notevole ritardo, nonostante le loro capacità intellettive siano assolutamente normali.

La maggior parte dei bambini che visitano il Centro ACE possono accedere alla lettura di materiali o libri *autonomamente*, attraverso l'uso di uno o due sensori esterni collegati ad un computer, proprio come fa il nostro patrocinatore, il Professor Stephen Hawking.

I bambini possono accedere a libri pubblicati elettronicamente utilizzando una serie di ausili per computer come, ad esempio, un sensore esterno che può essere attivato per mezzo della parte del corpo sulla quale riescono ad esercitare il maggior controllo volontario. Purtroppo, la varietà di libri disponibili per bambini è molto limitata, e affinché anche gli alunni con disabilità possano raggiungere un buon livello di lettura, è necessario che essi possano accedere alla stessa gamma di libri utilizzabili dagli altri bambini.

Tuttavia, è ora possibile creare dei libri personalizzati sul computer utilizzando hardware e software oramai disponibili in tutte le scuole e in numerose case. Questi "libri parlanti" possono essere creati

“su misura”, in base agli interessi e alle esigenze degli alunni; i testi possono essere supportati da simboli ed è possibile includere suoni e sintesi vocale per consentirne l’accesso anche a coloro che hanno difficoltà di lettura. I bambini possono, inoltre, essere di grande aiuto nella creazione dei propri libri parlanti, e ciò rappresenta, soprattutto per coloro che hanno difficoltà di apprendimento, un’ottima opportunità di sviluppo della loro immaginazione e capacità di scrittura creativa.



Un esempio molto noto di libri parlanti è quello realizzato dalla Sherston Software, ovvero la serie *Oxford Reading Tree* (ne vedete un esempio nella figura qui accanto). Il layout della pagina è semplice e logico, e i comandi sono chiari e diretti.

Nella realizzazione dei nostri libri parlanti, utilizzeremo una configurazione molto simile a questa.

I nostri libri saranno impostati,

inizialmente, per funzionare tramite la pressione del pulsante sinistro del mouse quando la freccia del puntatore si trova sopra un’icona attiva e lo spostamento del mouse in modo preciso sopra le varie parti attive. Tale funzionamento può, tuttavia, causare difficoltà agli alunni che non sono in grado di controllare con precisione un mouse o un puntatore. Pertanto, in seguito, ci occuperemo di come modificare i nostri libri parlanti per consentirne l’accesso da una tastiera, da sensori esterni o da una tavola per overlay.

Prima di cominciare...

Prima di cominciare ad accatastare pile di libri da trasformare in libri parlanti, **ricordate che la realizzazione anche di un solo libro parlante richiede tempo.** Tuttavia, **Clicker 4** facilita notevolmente questo processo, offrendovi una serie di pagine di libri parlanti già predisposte che possono essere utilizzate così come sono, oppure adattate al fine di supportare una gamma più vasta di testo associato a simboli.

Parte 2

Importante!

La questione dei diritti d'autore

Nella riproduzione delle pagine prese da libri stampati, occorre tener conto di importanti considerazioni relative ai diritti d'autore. Tutti gli editori dei libri che sono stati utilizzati per illustrare la presente guida hanno espressamente acconsentito alla conversione dei libri in strumenti multimediali attraverso l'aggiunta di simboli, a condizione che le copie così realizzate non vengano messe in vendita e la dicitura relativa al copyright della copertina del libro venga inclusa anche nel libro parlante. Riguardo ai diritti d'autore, esistono precise direttive (come quella di Settembre 2001), consultabili sul sito Internet:

www.pls.org.uk

Queste linee-guida sono riportate qui sotto. Leggete attentamente il testo scritto in grassetto che sancisce la creazione di copie multimediali per *l'uso personale* da parte di persone affette da disabilità visive o fisiche. La creazione e l'uso di copie multimediali di testi in scuole e classi da parte di persone con particolari esigenze formative, sembra essere ancora un argomento aperto a interpretazioni diverse. Se avete dei dubbi in proposito, contattate l'editore, ma accertatevi che questi sia al corrente delle nuove direttive per potervi aiutare concretamente.

Linee guida Joint Industry

Queste linee guida riguardano l'accesso a libri, riviste e giornali da parte di persone affette da disabilità visive. Esse non costituiscono una norma legale, ma hanno soltanto uno scopo orientativo.

Introduzione

- a Queste linee guida sono il risultato di un'ampia consultazione tra i titolari di copyright e gli enti che aiutano le persone affette da disabilità visive, nello sforzo di raggiungere un compromesso tra le necessità di tali persone e i problemi specifici che riguardano la copiatura, la trascrizione e la distribuzione incontrollata delle opere.

- b I titolari di copyright, inclusi gli autori, i loro editori e agenti, desiderano rendere le proprie opere accessibili a tutti.
- c Nel caso in cui persone affette da disabilità visive non siano in grado di leggere le opere nei formati commercialmente disponibili, in alcuni casi, potrebbero voler copiare, registrare o trascrivere tali opere in un formato a loro accessibile. La questione di chi possa creare e distribuire copie delle opere in formati diversi, in particolare sottoforma di copie elettroniche, è importante per i titolari dei diritti d'autore.
- d Queste linee guida sono state redatte per assistere gli utenti con disabilità visive e per coloro che agiscono per loro conto, al fine di comprendere la pratica commerciale attuale riguardo alle azioni di copiatura che possono essere effettuate senza il previo consenso scritto da parte del titolare del copyright, purché vengano rispettate le condizioni descritte qui sotto. In caso di dubbi, gli utenti dovrebbero sempre consultare il titolare dei diritti d'autore.
- e I titolari di copyright sostengono il lavoro svolto dagli enti di beneficenza e volontariato nella realizzazione di libri e giornali accessibili da persone con disabilità visive. I permessi che essi devono richiedere per poter distribuire tali opere, esulano dalla sfera d'azione di queste linee guida.
- f **Nei criteri descritti dalle presenti linee guida si parla di persone con disabilità visive, ma con tale espressione s'includono: non vedenti e persone parzialmente vedenti; coloro la cui vista non può essere migliorata dall'uso di lenti correttive; coloro che non sono in grado, a causa di disabilità fisiche, di tenere o maneggiare libri o di focalizzare o muovere gli occhi; coloro che, a causa di disabilità fisiche, non siano comunque in grado di avvalersi dei formati pubblicati disponibili.**

Linee guida

1. Le persone con disabilità visive che abbiano ottenuto legalmente la copia di un'opera pubblicata, acquistandola o avendola avuta in prestito, possono effettuare qualsiasi trascrizione, copia o conversione nel formato a loro accessibile (sintesi vocale, Braille, Moon, stampa a caratteri grandi, registrazione in voce, file elettronico) purché il testo non sia già disponibile in commercio in un formato simile.
2. **Le persone con disabilità visive possono chiedere ad altre persone o ad enti – incluse scuole, biblioteche e istituti di beneficenza – di creare, per loro conto, una copia dell'opera in un formato accessibile, purché tale copia sia finalizzata soltanto ad un uso personale della persona affetta da disabilità visive. Questo criterio comprende l'uso dell'opera per lavoro o per studio.**
3. È consentito il prestito o lo scambio di una copia dell'opera in tale formato (ad esempio, con sintesi vocale o in Braille), tra persone affette da disabilità visive, proprio come se si trattasse dell'originale dell'opera.

4. Le copie elettroniche possono essere create e memorizzate su un sistema informatico per tutto il periodo di tempo necessario a consentire un uso personale del lavoro mentre l'originale viene conservato. Tali copie non possono essere rese accessibili o trasmesse a terzi o su Intranet, in newsgroup o su Internet. Se l'originale viene dato in prestito, venduto o ceduto ad altri, tutte le copie accessibili e i file elettronici ad esso associati devono essere cancellati o trasferiti unitamente all'originale.
5. Le persone con disabilità visive devono rispettare l'integrità letteraria e artistica dell'opera, incluse tutte le notizie di copyright e i diritti morali di cui l'autore può essere titolare nell'opera. In nessun modo, l'opera può essere adattata, modificata, alterata o distorta - tranne che per consentirne un accesso completo - senza previo consenso dell'autore o del suo rappresentante designato.
6. I diritti d'autore restano inscindibili dal titolare del diritto. I titolari del copyright mantengono il diritto di escludere l'uso di determinati formati in occasioni particolari, e per tale uso occorre richiedere un consenso esplicito ai relativi titolari dei diritti d'autore.

La redazione di queste linee guida è stata sostenuta dalle seguenti associazioni:

Association of Authors' Agents, Association of Learned and Professional Society Publishers, Authors' Licensing and Collecting Society, Copyright Licensing Agency, Music Publishers Association, National Union of Journalists, Publishers' Association, Publishers Licensing Society, Periodical Publishers Association, Scottish Publishers Association, Society of Authors, Writers' Guild of Great Britain.

Parte 3

Come organizzare le vostre fonti

Innanzitutto, dovete preparare le fonti necessarie per il vostro libro parlante. Questo processo implica:

1. la creazione di una cartella sul computer nella quale salverete tutte le vostre fonti;
2. la creazione di immagini per il vostro libro parlante.

Inoltre, potreste avere l'esigenza di creare altre figure per frasi supportate da simboli (vedete la Parte 7 di questa guida).

Come creare una cartella per le vostre fonti

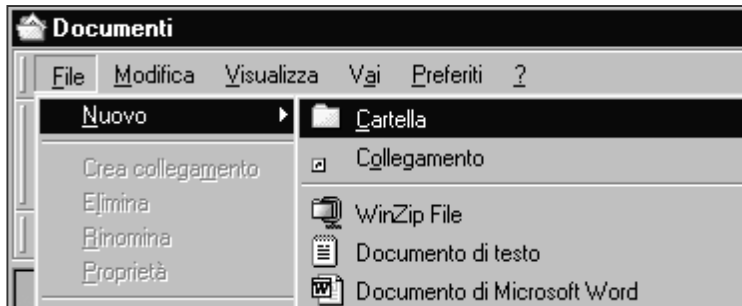
È necessario che conserviate in un'unica cartella tutti i file del vostro libro parlante, affinché possiate trovarli e spostarli facilmente. **Clicker 4** dispone di un proprio sistema di visualizzazione delle cartelle e dei file (chiamato **Clicker Explorer**) e, utilizzando l'opzione **Organizza File...**, del menù **File**, potete raggruppare tutte le immagini e i file sonori che avete creato per ogni pagina del vostro libro*. Tuttavia, potreste trovare più semplice e familiare il metodo standard di cui si avvale Windows per la gestione dei file e delle cartelle. Qui sotto descriveremo proprio questa seconda modalità.

1. Innanzitutto, dovete decidere dove volete creare la nuova cartella nella quale collocare le vostre fonti. Potreste salvarle in **Documenti**, una cartella che esiste già nella maggior parte dei computer. Aprite, quindi, questa cartella dal desktop di Windows.

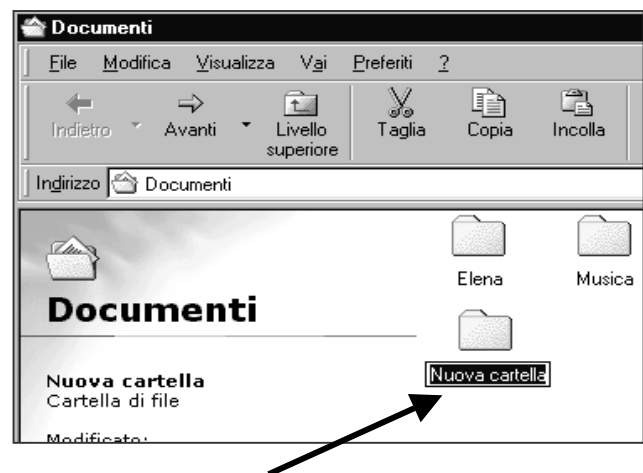


* Se state utilizzando un testo supportato da simboli e volete utilizzare il vostro libro parlante su più di un computer, l'opzione **Organizza File...** potrebbe essere più adatta a tale scopo. Per ulteriori dettagli, vedete la Parte 7 di questa guida.

2. Nel menù **File**, fate click su **Nuovo** e, quindi, su **Cartella**.

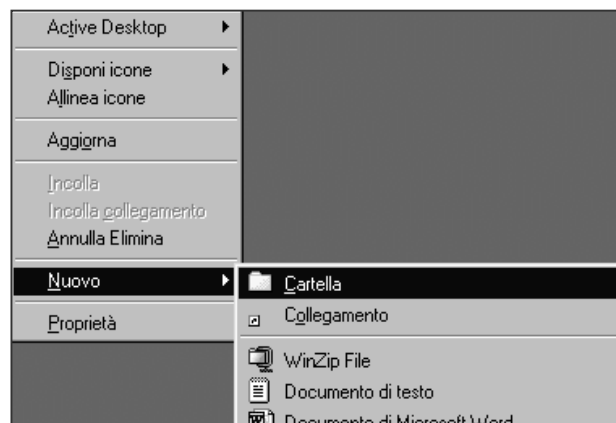


La nuova cartella apparirà con il nome provvisorio "Nuova cartella".



3. Digitate un nome per la nuova cartella e premete **[Invio]** sulla tastiera.

In alternativa, potreste creare una cartella sul desktop di Windows, facendo click su un qualunque punto dello schermo con il pulsante destro del mouse e, quindi, selezionando **Nuovo** e, poi, **Cartella**.



Quindi, rinominate la cartella, come nel caso del primo metodo.

Come creare delle immagini per i vostri libri parlanti

Esistono diverse fonti dalle quali potete attingere le immagini da inserire nei vostri libri parlanti. Potreste, ad esempio, catturarle utilizzando un comune scanner, oppure utilizzare fotografie digitali, oppure usare le immagini ClipArt e grafiche prese direttamente dal computer. Ora daremo uno sguardo a ciascuna di queste tre possibili fonti.

Immagini catturate con lo scanner

Gli scanner, oggi, possono essere acquistati a cifre davvero ragionevoli e alcuni computer ne includono già uno. Gli scanner funzionano attraverso la lettura ottica, da parte di ricevitori luminosi, di una pagina o di un'immagine, scomponendola in punti che vengono convertiti in impulsi elettrici, dando così origine ad un'immagine elettronica della pagina che verrà trasmessa al sistema di elaborazione. Tutti gli scanner si avvalgono dello stesso metodo standard, chiamato **Twain**, per interagire con il computer in Windows.



Uno scanner da tavolo.

Avete la possibilità di catturare delle immagini con lo scanner utilizzando vari software come, ad esempio, **Irfanview**, **PaintShop Pro** o **Adobe PhotoDeluxe**. Nel menù **File** di questi programmi, solitamente appare l'opzione **Importa** (o **Acquisisci**) **un'immagine da un'origine Twain** come, ad esempio, uno scanner.

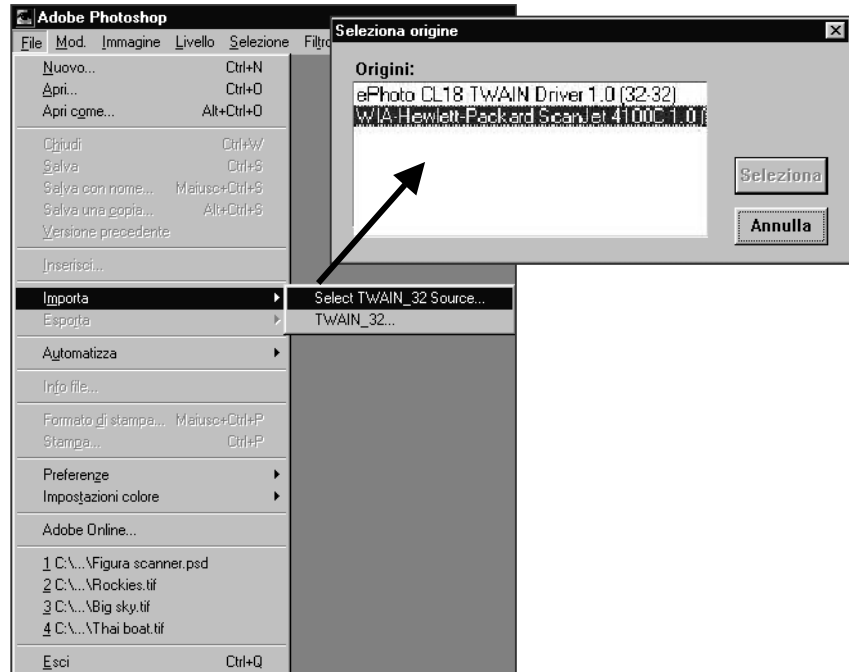
Selezionando questa opzione, verrà avviato il software dello scanner e potrete, così, avere un'anteprima dell'immagine da catturare.

Le immagini riportate in questa guida sono prese da **Adobe Photoshop**, ma potete utilizzare anche altri software (ad esempio, **Irfanview** può essere liberamente scaricato dal sito Internet: <http://www.irfanview.com>).

1 Come aprire la finestra relativa allo scanner

Lanciate il programma desiderato, fate click sul menù **File** e, quindi, su **Importa** e **Select TWAIN Source** (Seleziona Origine Twain). Apparirà così la finestra di dialogo **Seleziona Origine**.

Nella figura riportata qui a fianco, ci sono due opzioni possibili: una per una macchina fotografica digitale (ePhoto) e l'altra per uno scanner (Scanjet 4100C). Fate click sul nome relativo allo scanner per evidenziarlo e, quindi, fate click su **Seleziona**. Solitamente, questa procedura per la selezione dello scanner come origine dell'immagine, dovrebbe essere effettuata soltanto una volta per ogni sessione



di lavoro. Ora, selezionate **Acquisisci** per aprire la finestra relativa alla scansione. Tali finestre sono diverse a seconda del modello di scanner utilizzato. Un esempio tipico è quello riportato qui sotto.

Inserire Figura Auxilia

Tutti i software degli scanner hanno i bottoni **Anteprima** e **Scansione**. Innanzitutto, selezionate il bottone **Anteprima** per avere rapidamente una mini-scansione dell'intera superficie di scansione. Utilizzando il mouse, potete trascinare il rettangolo di selezione sull'anteprima, al fine di ritagliare soltanto l'area della quale volete effettuare la scansione. In genere, potrete regolare la forma e le dimensioni di tale area anche in seguito, e potrete anche ruotare l'immagine, nel caso in cui l'abbiate collocata sullo scanner con un'angolazione errata. **Non selezionate ancora il bottone Scansione!**

2 Come scegliere la risoluzione migliore per le vostre immagini

Nelle impostazioni di tutti i software per scanner, appare un'area nella quale potete impostare la **Risoluzione** della vostra scansione finale. Più alta è la risoluzione, più grande sarà il file dell'immagine scansionata. Pertanto, è consigliabile che impostiate la risoluzione a **75 dpi**, a meno che non stiate catturando un'immagine talmente piccola che debba essere ingrandita molto per poter essere inserita nel libro parlante. In tal caso, impostate **150 dpi**.

Esistono numerose altre impostazioni che potete modificare nel software di scansione per cambiare la qualità dell'immagine, ma a meno che non abbiate molto tempo a disposizione o la scansione finale dell'immagine sia molto diversa dall'originale, vi suggeriamo di non modificare tali comandi e di utilizzare le impostazioni predefinite.

3 Come effettuare la scansione delle immagini

Fate click su **Scansione** per scansionare la vostra immagine. Una volta terminato il processo, l'immagine apparirà sullo schermo.

4 Se necessario, ritagliate e ruotate le immagini

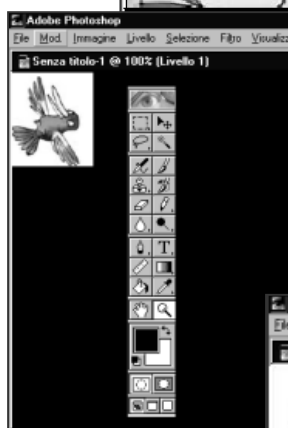
Potreste notare che la vostra immagine scansionata abbia bisogno di essere ritagliata ancora, oppure di essere ruotata di 90° o di 180°. Dovreste essere in grado di effettuare tali operazioni utilizzando gli appositi strumenti (**Ritaglia** e **Ruota**), disponibili nella maggior parte dei software di questo tipo. La figura riportata di seguito, mostra un'immagine da rielaborare con un apposito software per poter poi utilizzare il simbolo del colibrì in un libro parlante.

Per ritagliare il colibrì, selezionate l'area desiderata tenendo premuto il pulsante del mouse e trascinando un rettangolo intorno ad essa con il mouse.

Selezionate, quindi, **Ritaglia** dal menù **Modifica**, per ritagliare la parte selezionata.



Essa apparirà dunque così.



La figura del colibrì così ritagliata può quindi essere ruotata di 90° in senso antiorario, selezionando l'opzione **Ruota quadro 90° antiorario** dal menù **Immagine**.



5 Come scegliere il tipo di file migliore per salvare le immagini catturate con lo scanner

Quando salvate le immagini sul computer catturate con lo scanner, è importante scegliere il formato più adatto ad esse. Il formato selezionato ha, infatti, un effetto determinante sull'ammontare dello spazio che serve al file dell'immagine sul disco fisso del computer. Solitamente, è possibile visualizzare l'elenco dei formati disponibili selezionando **Salva con nome** dal menù **File** del vostro software per lo scanner. Se non fosse così, provate l'opzione **Esporta** (qualora esista).

- Per la scansione di illustrazioni o fotografie, selezionate il formato **JPG** (talvolta indicato con **JPEG**).

- Per la scansione di simboli, disegni in bianco e nero, oppure vignette che contengano blocchi compatti di colore (come i libri di *Mr. Men*), selezionate il formato **GIF**, anche se, in alternativa, potrebbe andare bene anche il formato JPG.

Il vostro software potrebbe disporre dell'opzione predefinita **Windows Bitmap (BMP)**, ma questa possibilità, in genere, non è consigliabile per i libri parlanti, in quanto la scansione con questo formato darebbe origine a file di dimensioni più grandi.

È consigliabile che catturiate con lo scanner tutte le immagini che vi occorrono per il vostro libro parlante, in un'unica sessione di lavoro, salvandole come "figura 01", "figura 02", e così via. Questo perché gli scanner sono strumenti talvolta inaffidabili e una volta iniziato il lavoro, è meglio continuare fino alla fine!

6 Come salvare le immagini

Non dimenticate di salvare sempre le immagini nella cartella da voi creata in precedenza, in modo da conservare ordinatamente tutti i file relativi al vostro libro parlante. Se non avete già creato tale cartella, fatelo subito.

Immagini digitali

L'uso di macchine fotografiche digitali nelle scuole è aumentato notevolmente grazie ai progressi tecnologici fatti (sono diventate più economiche e i processi di scaricamento delle fotografie su computer sono migliorati, sia per quanto riguarda la velocità, che per quanto riguarda la qualità).

Per le macchine fotografiche con connessioni seriali o USB, potete avvalervi della stessa opzione **Select Twain Source** e del metodo **Acquisisci**, descritto nella sezione precedente. Altre macchine fotografiche memorizzano, invece, le loro immagini su apposite *memory card* che vengono tolte dalla macchina e inserite nell'apposito lettore da collegare al computer. Alcune permettono anche di memorizzare le fotografie su floppy disk standard da inserire nella macchina fotografica stessa. Una volta scaricate le fotografie sul vostro computer utilizzando l'apposito software della macchina fotografica, possono essere rielaborate proprio come qualsiasi altra figura o immagine catturata con lo scanner.

Immagini ClipArt o figure prese dal computer

È probabile che troviate numerose immagini già installate sul vostro computer (Microsoft Office, ad esempio, dispone di molte immagini ClipArt) e potete trovarne altre ancora (di qualità variabile) sui CD-rom oggi in commercio. Tutte queste immagini possono essere inserite nei vostri libri parlanti. Anche Internet può costituire una fonte dalla quale attingere file di immagini (visitare, ad esempio,

i siti **www.clipart.co.uk**, oppure **images.google.com**) e il *Call Centre* (callcentre.education.ed.ac.uk) fornisce un utile elenco di siti Internet di ClipArt.

Parte 4

Come impostare la prima pagina di un libro parlante

Dei tre pacchetti software descritti in questa serie, soltanto **Clicker 4** dispone di alcuni libri parlanti già creati e pronti all'uso che potete caricare e utilizzare.

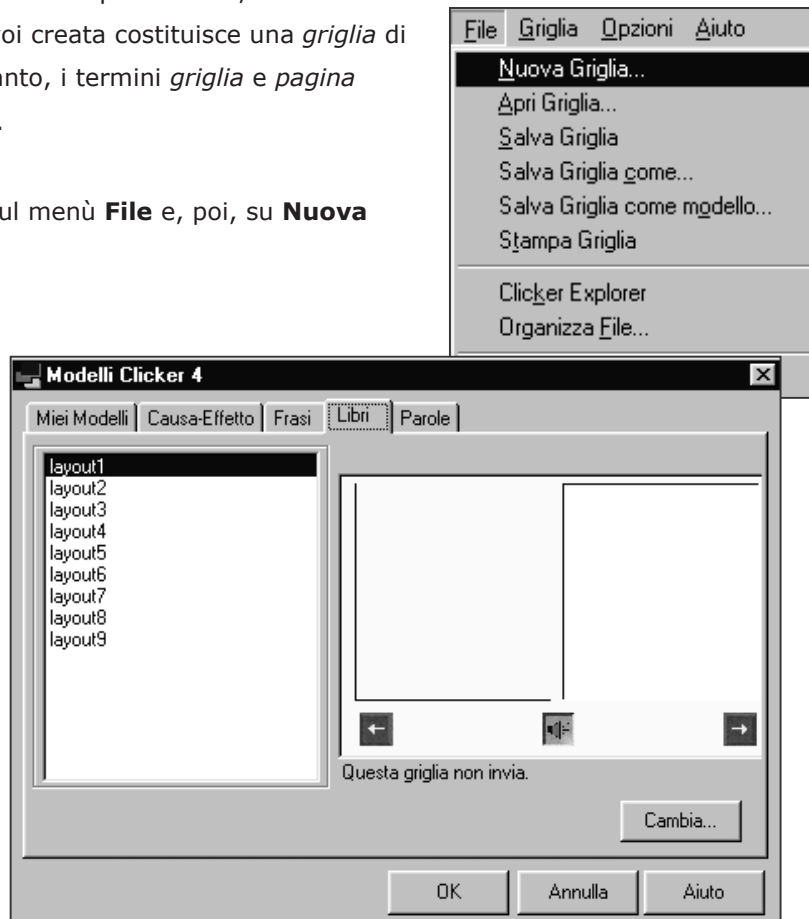
Come aprire il modello di un libro parlante

Se non avete mai utilizzato **Clicker 4** prima d'ora, tenete presente che ogni pagina da voi creata costituisce una *griglia* di *Clicker*. In questa guida, pertanto, i termini *griglia* e *pagina* hanno il medesimo significato.

Avviate **Clicker 4**, fate click sul menù **File** e, poi, su **Nuova Griglia**.

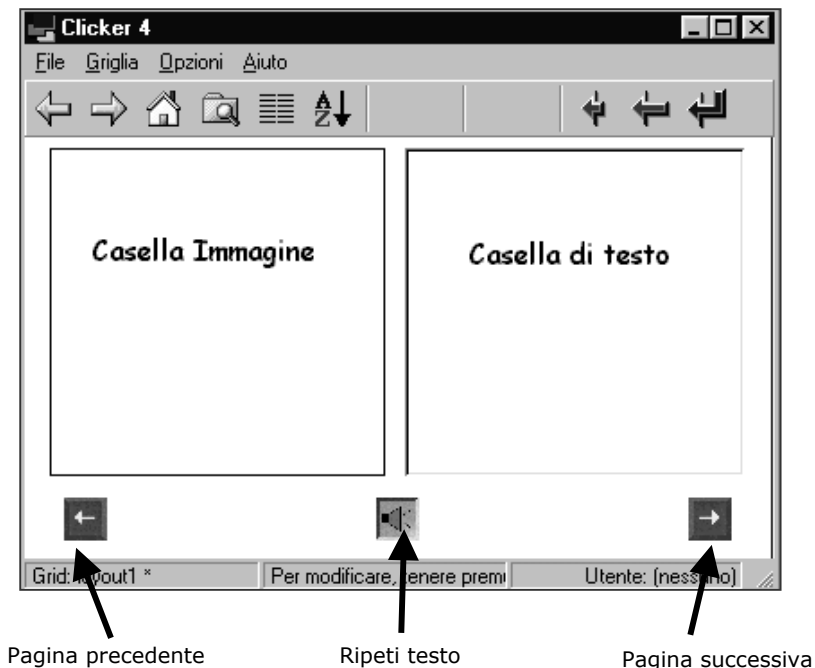
Si aprirà così la finestra di dialogo **Modelli Clicker 4**.

Una volta selezionata la linguetta **Libri**, scegliete il **layout 1** e, quindi, fate click su **OK**.



Il libro parlante di **Clicker 4** con il layout 1 è mostrato nella figura qui riportata.

Questo modello di libro parlante è impostato in modo tale che quando attivate la funzione di ripetizione in voce del testo, il testo contenuto nella casella di testo viene ripetuto in voce attraverso la sintesi vocale del computer. Le frecce che indicano la **pagina precedente** e la **pagina successiva** consentono di passare da una pagina all'altra del libro parlante.



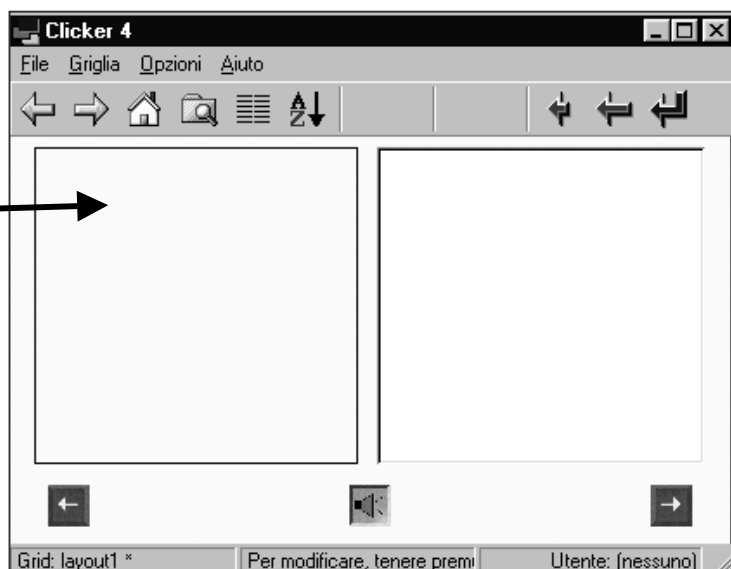
Ora siete pronti per inserire immagini e testo nel vostro libro parlante.

Come inserire un'immagine nella prima pagina di un libro parlante

1 Selezionate l'immagine desiderata

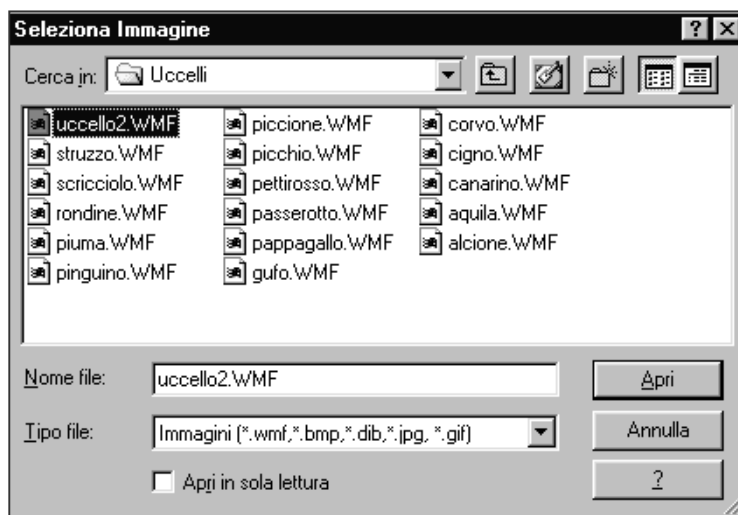
Tenete premuto il tasto **[Shift]** e fate click con il pulsante sinistro del mouse sulla casella immagine.

Sopra alla casella, appariranno le icone dei relativi comandi disponibili.



Facendo click sulla prima icona a sinistra (**Apri File**), si aprirà una finestra di visualizzazione, all'interno della quale potrete collocare la cartella da voi creata per il vostro libro parlante e scegliere un'immagine tra quelle che avete salvato.

Fate click sul file dell'immagine desiderata e, quindi, fate click su **Apri**.



2 Sistemate l'immagine selezionata

Potete sistemare l'immagine che avete selezionato utilizzando questi comandi.



Potete spostare l'immagine tenendo premuto il tasto **[Alt]** e facendo click all'interno della figura, per muoverla sullo schermo con il mouse. Per modificarne le dimensioni, tenete premuto il tasto **[Alt]** e fate click effettuando un trascinamento degli angoli della figura.

Come inserire testo nella prima pagina del libro parlante

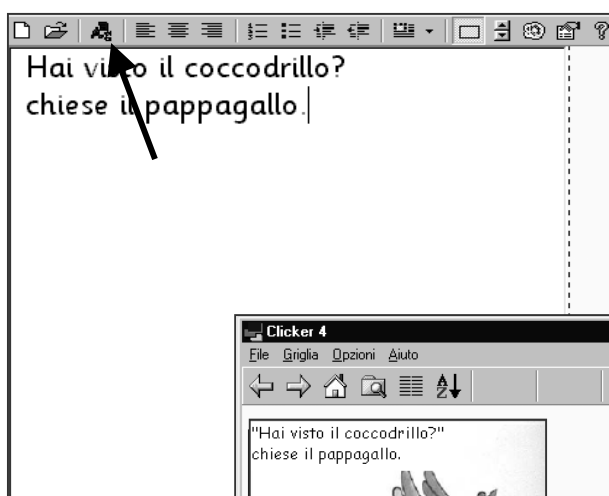
1 Inserite il testo desiderato

Per inserire il testo, tenete premuto il tasto **[Shift]** e fate click sulla casella di testo. Inserite il testo desiderato utilizzando la vostra tastiera.



2 Adattate la casella di testo e il testo

Avete la possibilità di dimensionare o spostare la casella di testo. Innanzitutto, se è visibile la barra degli strumenti di digitazione, fate click in un punto qualsiasi al di fuori della casella di testo per rimuoverla. Quindi, tenete premuto il tasto **[Alt]**, spostate il puntatore vicino agli angoli o alle estremità della casella. Fate click ed effettuate un trascinamento per dimensionare la casella immagine.

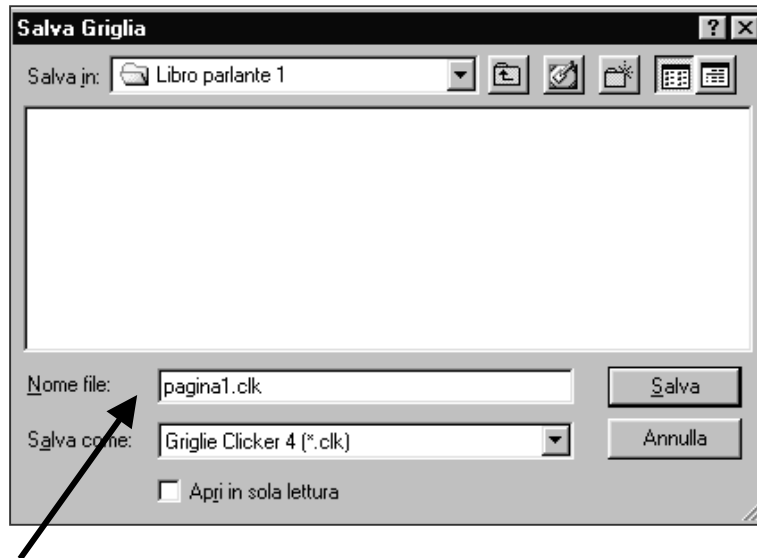


Per impostare il carattere e le dimensioni del carattere, evidenziate il testo da modificare e, quindi, fate click sull'icona **Carattere** che appare sopra alla casella di testo. Effettuate le modifiche desiderate e fate click su **OK**.



Come salvare la prima pagina

Salvate la prima pagina del vostro libro parlante facendo click sul menù **File** e selezionando **Salva Griglia come...**



Fate click nella casella **Nome file** e digitate un nome per la vostra prima pagina (potete chiamarla, ad esempio, **pagina1**). Quindi, fate click su **Salva**. Assicuratevi di aver salvato questa pagina nella cartella del libro parlante che avete creato in precedenza.

Parte 5

Come creare e salvare le pagine successive

Create, ora, la seconda pagina del vostro libro parlante, seguendo la stessa procedura che avete utilizzato per la prima, e salvate la griglia come **pagina2**.

Allo stesso modo, create la pagina 3 e la pagina 4, e tutte le successive, salvandole sempre con l'opzione **Salva Griglia come...** del menù **File**. Se salvate le pagine utilizzando lo stesso nome e numeri consecutivi, le griglie verranno collegate automaticamente (ad esempio, **pagina1**, **pagina2**, e così via).

Se in seguito dovrete inserire una pagina in qualche punto del libro, in mezzo ad altre, le dovrete rinominare tutte. In alternativa, potete cambiare manualmente l'ordine di collegamento da una pagina all'altra, tenendo premuto il tasto **[Shift]** e facendo click con il pulsante destro del mouse sulla freccia

Pagina successiva della vostra nuova pagina. Quindi, dovrete specificare la relativa pagina nella casella **Apri questa griglia**, che si trova nella linguetta **Apri Griglia** della finestra **Proprietà Cella**. Dovrete ripetere questa procedura per la freccia **Pagina Precedente** e



per le frecce relative che si trovano sulle pagine collegate da aggiungere.
Come potete capire, è meglio controllare di aver incluso tutte le pagine che vi occorrono fin dall'inizio.

Parte 6

Come impostare la sintesi vocale

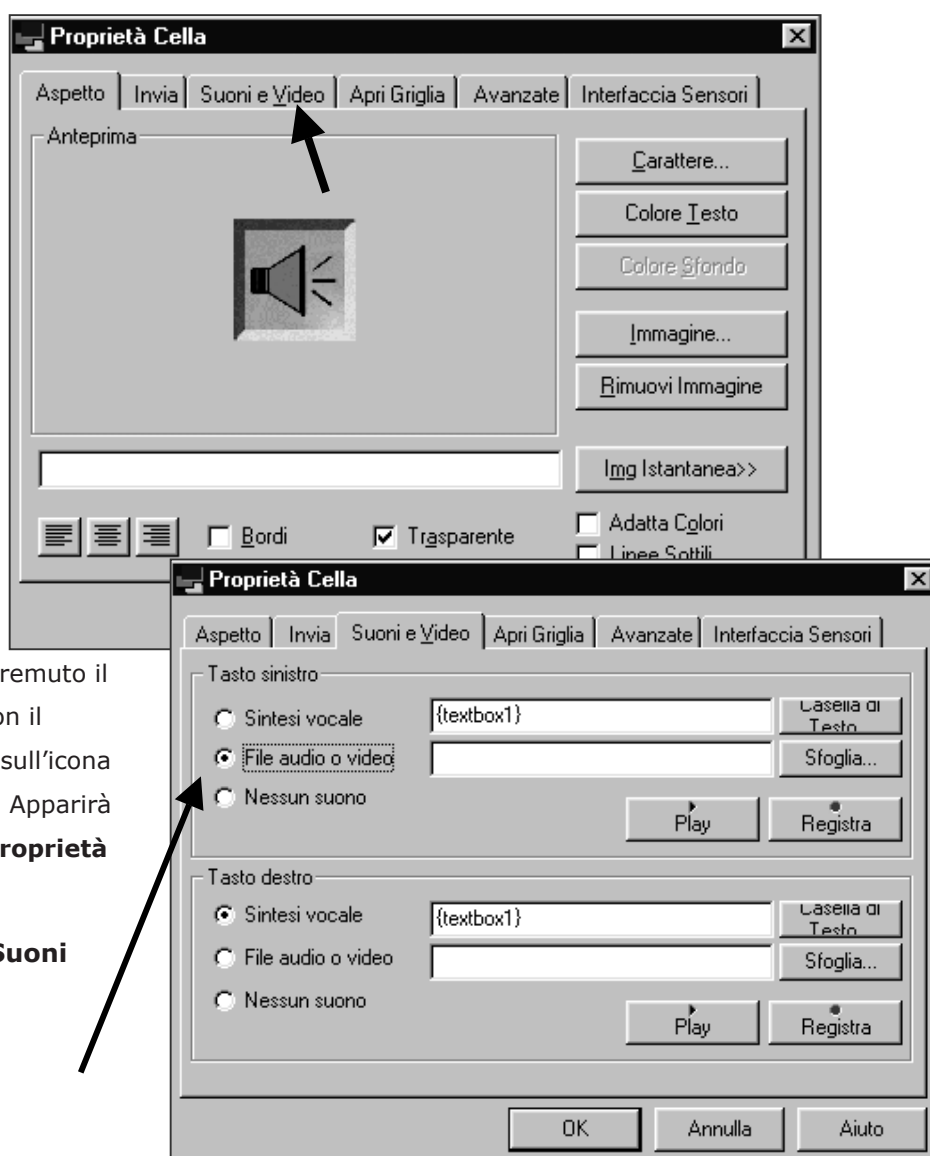
Le pagine che avete creato sono impostate per consentire la ripetizione in voce del testo che avete digitato nella casella di testo, per mezzo della sintesi vocale del computer. Tuttavia, potete anche associare al vostro libro parlante una voce reale, registrando la narrazione relativa ad ogni singola pagina.

Per fare questo, ritornate alla prima pagina, tenete premuto il tasto **[Shift]** e fate click con il pulsante destro del mouse sull'icona che raffigura l'altoparlante. Apparirà così la finestra di dialogo **Proprietà Cella**.

Fate click sulla linguetta **Suoni e Video**.

Selezionate l'opzione **File audio o video**.

Per registrare la narrazione desiderata, fate click sul bottone **Registra** e ripetete al microfono il messaggio da registrare. Mentre effettuate questa operazione, il bottone **Registra** diventerà il bottone **Stop**. Per terminare la registrazione fate click su **Stop** e, quindi, su **OK**. Ora, il bottone con l'altoparlante sulla pagina del vostro libro vi consentirà di ascoltare la narrazione che avete registrato personalmente. Ripetete questa procedura per ogni pagina del vostro libro parlante.



Parte 7

Come utilizzare i simboli con il testo

Se volete utilizzare dei simboli come supporto del testo, potete scegliere fra tre diverse possibilità, in base alle esigenze dell'utente.

1 Uso di una libreria di simboli inclusa in *Clicker 4*

Se l'opzione **Immagini istantanee in digitazione** è attivata, **Clicker 4** consente d'inserire automaticamente dei simboli al testo da voi digitato. **Clicker 4** dispone di una libreria di figure molto semplice che include una scelta di simboli piuttosto limitata (per la maggior parte, sono figure a colori), ma potete anche aggiungere ulteriori librerie di figure (come, ad esempio, *Makaton* o *PCS*), provenienti da altre fonti. Ricordate, però, che alcune librerie non sono supportate in modo completo da **Clicker 4** (ad esempio, *Rebus*).

2 Create dei simboli personalizzati

Se desiderate personalizzare una libreria di simboli aggiungendovi, ad esempio, delle piccole immagini della vostra famiglia o dei vostri compagni o insegnanti, affinché ogni volta che viene digitato il nome di una determinata persona, appaia anche la sua immagine, potete creare la vostra serie di immagini da utilizzare come simboli all'interno di una nuova libreria oppure di una libreria già esistente.

3 Uso di istantanee dello schermo per frasi con simboli presi da altri software

Se volete utilizzare i simboli in modo più esaustivo (servendovi, ad esempio, di tutta la serie dei simboli *Rebus* in bianco e nero), potete utilizzare un software come *Writing with Symbols* (Scrittura con simboli) per creare una frase supportata da simboli a vostro piacimento. Quindi, potete realizzare un'istantanea elettronica dello schermo da inserire nella relativa pagina del vostro libro parlante. Questo metodo consente di evitare il problema descritto nella nota sotto riportata. Di seguito, troverete una descrizione più dettagliata di queste tre opzioni.

Nota importante sull'uso di libri parlanti con simboli su più computer!


Ricordate che se vi servite di uno dei primi due metodi descritti sopra e avete intenzione di utilizzare il vostro libro parlante con simboli su più di un computer, dovrete:

- utilizzare l'opzione **Organizza File...** (nel menù **File**) per *ciascuna* pagina del vostro libro al fine di salvare i simboli che avete utilizzato; oppure
- essere certi di aver salvato le copie delle librerie di simboli necessarie nella stessa posizione sul disco fisso di ogni computer che intendete utilizzare.



1 Uso di librerie di simboli con **Clicker 4**

Come utilizzare una libreria esistente

Per attivare l'opzione **Immagini istantanee in digitazione**, selezionate **Preferenze Utente...** dal menù **Opzioni**. Fate click su tale opzione e poi su **OK**.



Quando inserite una parola nella casella di testo, **Clicker 4** cercherà, nella lista delle librerie elencate e attivate con un segno di spunta, una figura che corrisponda a tale parola, partendo dalla prima della lista. Potete anche cambiare l'ordine delle librerie elencate utilizzando le frecce che si trovano a destra del riquadro **Libreria Immagini**.



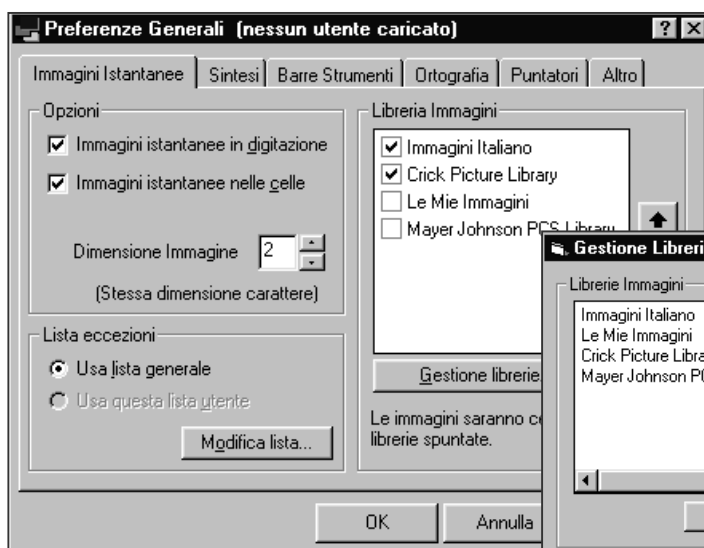
Per associare alla parola digitata una figura presa da un'altra libreria di simboli, fate doppio click sulla figura. Apparirà così la finestra di dialogo **Seleziona Immagine**

che vi consentirà di scorrere i vari simboli disponibili per quella determinata parola. In alternativa, se nessuna immagine vi soddisfa, potete rimuovere il simbolo e lasciare soltanto il testo.

Come aggiungere una nuova libreria

Se la libreria di simboli che vi occorre non appare nell'elenco **Libreria Immagini**, sotto la linguetta **Immagini Istantanee**, potete aggiungerla, purché essa sia presente nel disco fisso del vostro computer (non potete, pertanto, utilizzare direttamente una libreria di figure da un CD-rom, senza averla prima installata sul computer). La seguente procedura vi mostrerà come aggiungere una libreria di simboli.

Selezionate **Preferenze Utente...** dal menù **Opzioni** e fate click sulla linguetta **Immagini Istantanee** (se non compare già sullo schermo). Fate click su **Gestione librerie**.



Fate click su **Registra Nuova...** e si aprirà la finestra **Procedura guidata Crick Software per la registrazione delle Librerie Immagini**.



Fate click su **Avanti**.



Ora vi verrà chiesto di scegliere il tipo di libreria da aggiungere. Trovate, quindi, la libreria desiderata e fate click sul nome ad essa corrispondente nell'elenco di voci disponibili, e fate click su **Avanti**.



Ora, dovrete comunicare a **Clicker 4** dove si trova la libreria di simboli che vi occorre, all'interno del vostro computer. Per fare questo, fate click sul bottone **Sfoglia**.



Trovate la libreria desiderata e fate click su **OK**.



Fate click su **Avanti** (se avete creato una libreria personalizzata, può darsi che appaia un'altra finestra. In tal caso, fate ancora click su **Avanti**).

Quindi, fate click su **Fine**.



La libreria che avete aggiunto dovrebbe ora apparire tra le voci dell'elenco **Libreria Immagini**, sotto la linguetta **Immagini Istantanee**.

Ricordate che è necessario aumentare lo spessore dei contorni dei simboli di alcune librerie (come ad esempio, quelli *Rebus*) affinché **Clicker 4** possa avvalersene. A tal proposito, esiste un apposito programma che potete scaricare direttamente dal sito Internet di **Clicker** (www.cricksoft.com) che consente di aumentare lo spessore di molti, ma non di tutti, i simboli grafici della libreria *Rebus*.

2 Creazione di simboli personalizzati

Avete la possibilità di creare e salvare dei simboli da voi creati personalmente in una libreria che potrete utilizzare da sola oppure insieme ad altre già esistenti. I vostri simboli possono essere costituiti da immagini digitali, immagini scaricate da Internet, figure catturate con lo scanner o qualsiasi immagine in formato jpg, gif, bmp o wmf.

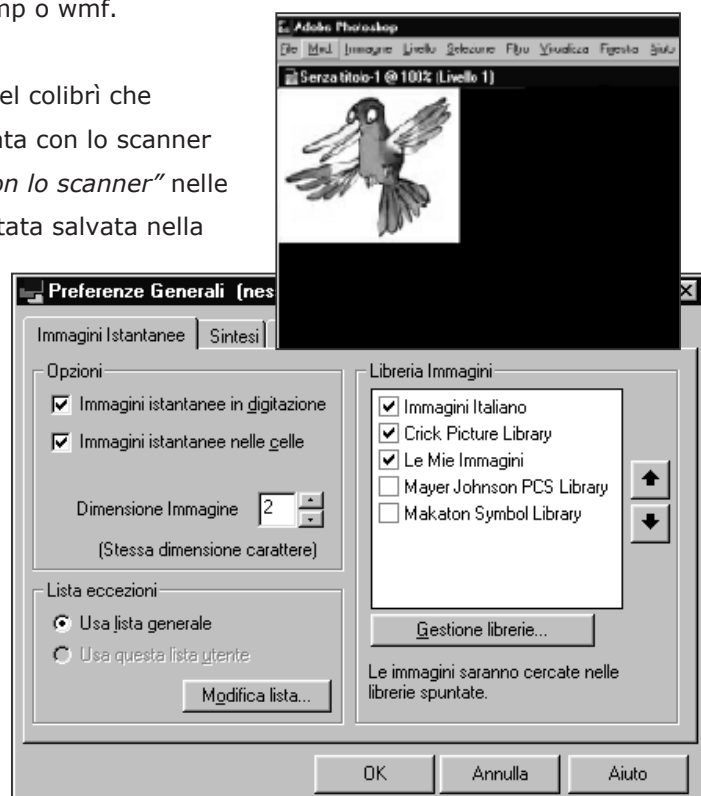
L'esempio qui riportato mostra la figura del colibrì che avevate ritagliato da un'immagine catturata con lo scanner (vedete la sezione "Immagini catturate con lo scanner" nelle pagine precedenti). Questa immagine è stata salvata nella cartella del vostro libro parlante.

Affinché questa immagine venga visualizzata quando digitate la parola ad essa corrispondente, **Clicker 4** deve sapere dove cercarla. Andate al menù **Opzioni** e selezionate **Preferenze Utente**. Fate click sulla linguetta **Immagini Istantanee**.

In questa finestra, potete vedere che **Clicker 4** controlla le immagini istantanee nelle tre librerie grafiche

selezionate. Così potete inserire una copia dell'immagine desiderata in una di queste librerie (in questo caso, la scelta consigliata è **Le Mie Immagini**) oppure potete denominare la cartella del vostro libro parlante come libreria.

D'ora in poi, quando digiterete la parola "colibrì" nella casella di testo, dovrebbe apparire l'immagine ad essa corrispondente.



Nell'esempio qui sotto riportato, potete vedere una combinazione di simboli comuni con fotografie digitali e immagini catturate con lo scanner.



Per selezionare un'immagine da una libreria di simboli diversa da associare alla parola digitata, fate doppio click sull'immagine. Apparirà la finestra di dialogo **Seleziona Immagine**, consentendovi di scorrere i diversi simboli disponibili per quella determinata parola. Se non trovate nessuna immagine che vi soddisfi, potete rimuovere il simbolo o la figura e lasciare soltanto il testo.



3 Uso di istantanee dello schermo per frasi con simboli presi da altri software

Se desiderate utilizzare i simboli in modo più completo (come, ad esempio, l'intera gamma dei simboli *Rebus* in bianco e nero), il modo più semplice consiste nell'uso del software *Writing with Symbols* (Scrittura con simboli) di Widgit, per creare e adattare frasi supportate da simboli in base alle vostre esigenze specifiche.

Potete, dunque, catturare un'istantanea dello schermo seguendo la procedura descritta nella sezione "*Come catturare un'immagine dello schermo*", nelle pagine successive di questa guida). In questo modo, otterrete una riproduzione grafica della vostra frase con simboli.

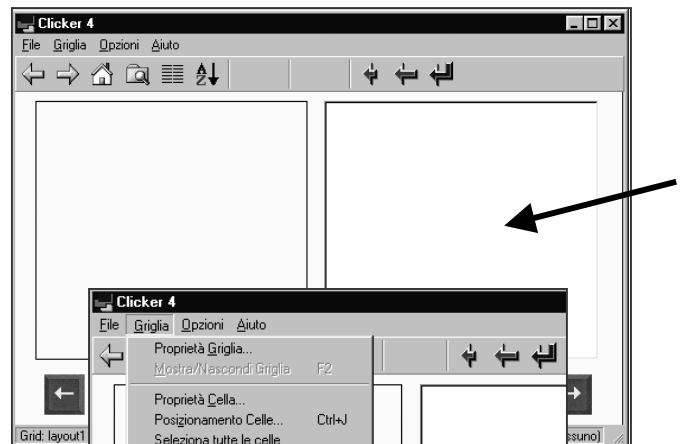
Se avete intenzione di utilizzare il supporto di simboli in modo esteso e creativo, la grande flessibilità offerta da questo metodo compensa, a mio avviso, il maggior tempo che dovrete dedicare al suo utilizzo.

Per aggiungere delle frasi con simboli grafici al vostro libro parlante, dovete, innanzitutto, modificare uno dei modelli di libri parlanti inclusi in **Clicker 4**.

1 Rimuovete la casella di testo esistente

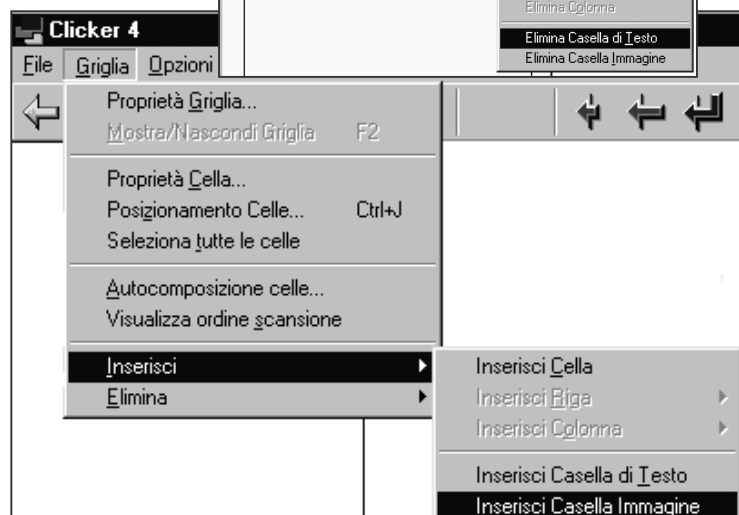
Caricate **layout1** dalla linguetta **Libri**, nella finestra **Nuova Griglia**. Selezionate la casella di testo tenendo premuto il tasto **[Shift]** e facendo click su di essa con il mouse.

Dal menù **Griglia**, selezionate **Elimina** e, quindi, **Elimina Casella di Testo**.



2 Inserite una nuova casella immagine

Create un'altra casella immagine selezionando il menù **Griglia**, facendo click su **Inserisci** e, poi, su **Inserisci Casella Immagine**. Tenendo premuto il tasto **[Alt]** sulla tastiera mentre fate click sulla casella, potrete spostare e adattare le dimensioni della nuova casella immagine.

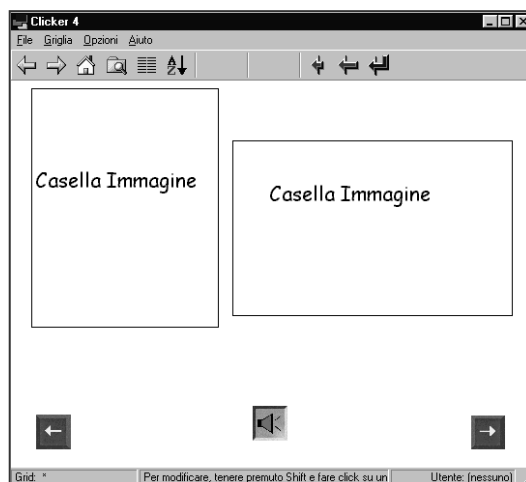


3 Salvate il nuovo modello

Fate click sul menù **File**, quindi su **Salva Griglia come modello...**. Selezionate la cartella **Libri**, fate click sulla casella **Nome File** e inserite un nome per la vostra pagina, ad esempio, **layout 10**. Quindi, fate click su **Salva**.



Avete così salvato un *modello* di griglia con due caselle immagine, come mostra la figura qui riportata. Potete utilizzare questo modello per creare le pagine del vostro libro parlante.



Per aggiungere delle frasi supportate da simboli avrete bisogno di una copia del software di scrittura con simboli.

4 Scrivete le vostre frasi nel programma di scrittura con simboli

Potete modificare o selezionare i simboli secondo le vostre esigenze utilizzando i comandi inclusi nel programma di simboli. Ricordate di aumentare lo spessore del bordo dei simboli portandolo almeno a 2. È meglio che la vostra frase sia scritta a caratteri grandi, senza che, però, una volta completata, superi i margini dello schermo.



5 Catturate l'immagine sullo schermo

Spostate il puntatore al di fuori dello schermo, premendo il tasto **[Return]** alcuni secondi. Quindi, tenete premuto il tasto **[Alt]** insieme al tasto **[Print Screen]**, per catturare l'immagine dello schermo (di solito, il tasto **[Print Screen]** si trova nella parte superiore destra della tastiera, prima del tastierino numerico ed è indicato con **[Print Scrn]** o **[PrtScr]**). Anche se non succede niente quando premete questi tasti, l'immagine della schermata visibile corrente (chiamata anche

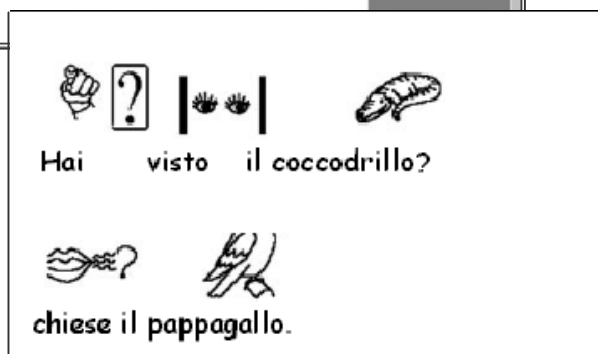
stampa della videata) viene registrata temporaneamente nella memoria del computer, pronta per essere incollata.

6 Incollate l'immagine della videata in un programma di grafica

Avviate un programma di grafica (come, ad esempio, *Irfanview* o *Paint*) e selezionate **Incolla** dal menù **File** (oppure premete contemporaneamente i tasti **[Ctrl+V]** sulla tastiera standard).



Potete così ritagliare la frase con simboli dall'immagine, secondo la procedura descritta al punto 4 della sezione "Immagini catturate con lo scanner").



Salvate la frase con simboli (preferibilmente in formato GIF) ed essa sarà pronta per poter essere inserita nel vostro modello di libro parlante personalizzato, insieme alla figura principale.



Parte 8

Accesso con sensori esterni

I libri parlanti che avete creato sono accessibili da chiunque sia in grado di utilizzare i pulsanti e il puntatore del mouse, ma non da coloro che si avvalgono di sensori esterni o di un overlay. Per gli utenti che non possono utilizzare il mouse, è possibile aggiungere un accesso con sensori esterni, sia per effettuare selezioni dirette, sia per effettuare scansioni. Nei paragrafi successivi, sono descritte le impostazioni necessarie per entrambi questi metodi. Prima, occorre però collegare i sensori al computer.

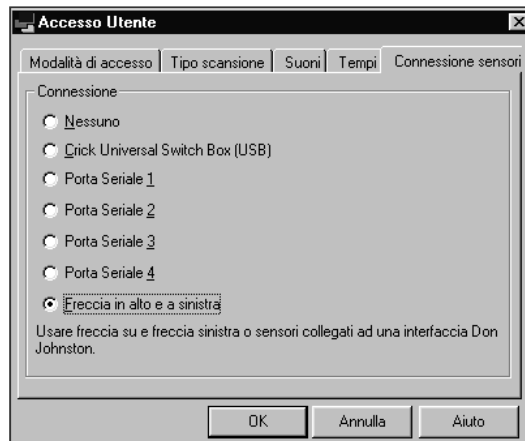
Come collegare i sensori esterni al computer

I sensori esterni possono essere collegati attraverso l'ingresso seriale del computer (tramite un'interfaccia per sensori come la *SEMERC Switch Box II*), la presa della tastiera (tramite



un'interfaccia per sensori da tastiera come quella Don Johnson (mostrata nella fotografia qui accanto) la *Keyboard Switch Interface* di Inclusive Technology, oppure attraverso un sensore collegato alla tastiera *IntelliKeys*. Crick Software fornisce anche un'interfaccia USB per sensori. Aprite la **prima** pagina del vostro libro parlante (altrimenti le impostazioni relative ai sensori

esterni potrebbero non funzionare correttamente), selezionate il menù **Opzioni** dalla barra dei menù e, poi, **Accesso Utente**. Fate click sulla linguetta **Connessione sensori**.



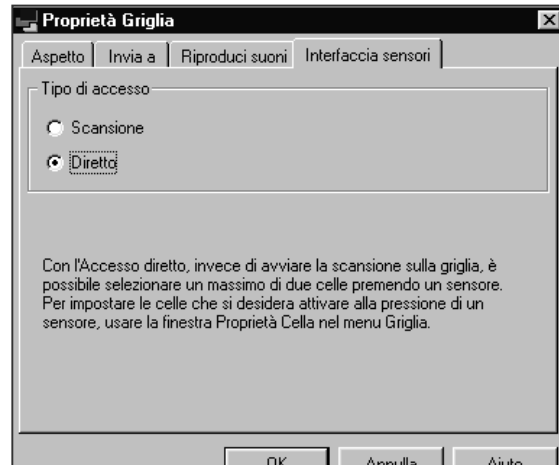
Se state collegando i sensori attraverso la porta *seriale* del vostro computer, selezionate l'opzione relativa a tale ingresso (solitamente **Porta Seriale 1** o **2**). Se, invece, state collegando i sensori attraverso l'ingresso di tastiera, selezionate l'opzione **Freccia in alto e a sinistra**. Fate click su **OK**.

Accesso diretto con sensori esterni senza scansione

Questa sezione spiega in che modo è possibile attivare un accesso diretto con sensori esterni (cioè senza scansione) per il vostro libro parlante, nel caso in cui un sensore sia utilizzato per la ripetizione in voce del testo e l'altro per cambiare pagina. Questa possibilità è utile, ad esempio, per un gruppo di lavoro nel quale due utenti, attraverso l'uso di un sensore ciascuno, possono condividere il funzionamento del libro parlante.

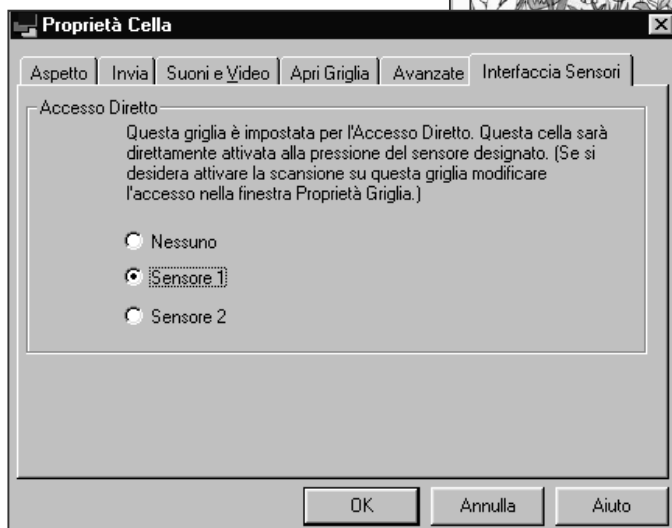
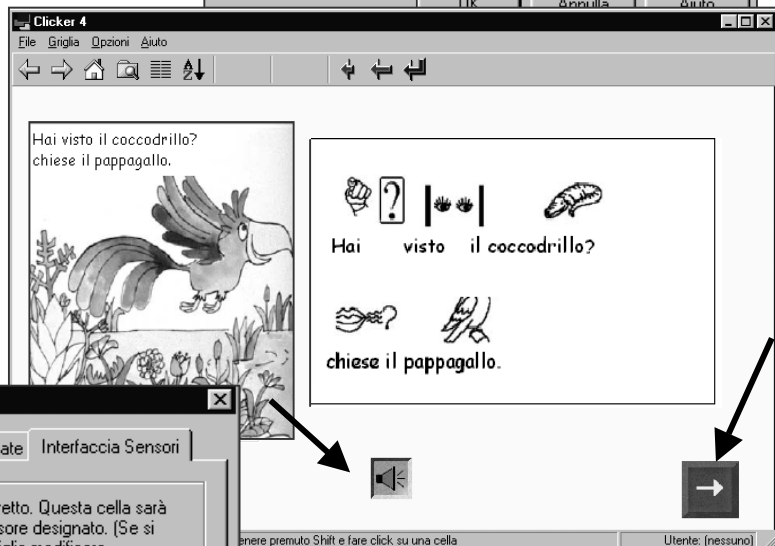
1 Specificate la pressione di due sensori

Aprire la **prima** pagina del vostro libro parlante. Dal menù **Griglia**, selezionate **Proprietà Griglia**. Nella linguetta **Interfaccia sensori**, cambiate il tipo di accesso da **Scansione** a **Diretto** e fate click su **OK**.



2 Assegnate i sensori esterni ai vostri bottoni

Tenete premuto il tasto **[Shift]** e fate click con il pulsante **destro** del mouse su uno dei bottoni della pagina che volete selezionare. Dalla finestra di dialogo che appare, selezionate la linguetta **Interfaccia Sensori**.



Assegnate un sensore al vostro bottone e fate click su **OK**. Ripetete la stessa operazione per assegnare un altro bottone al secondo sensore.

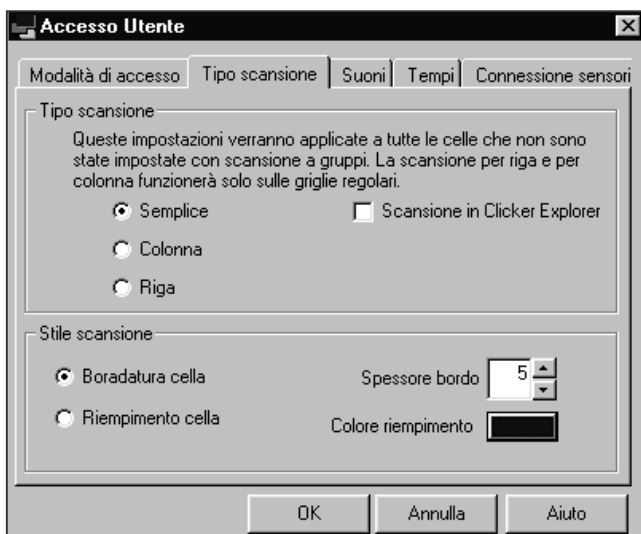
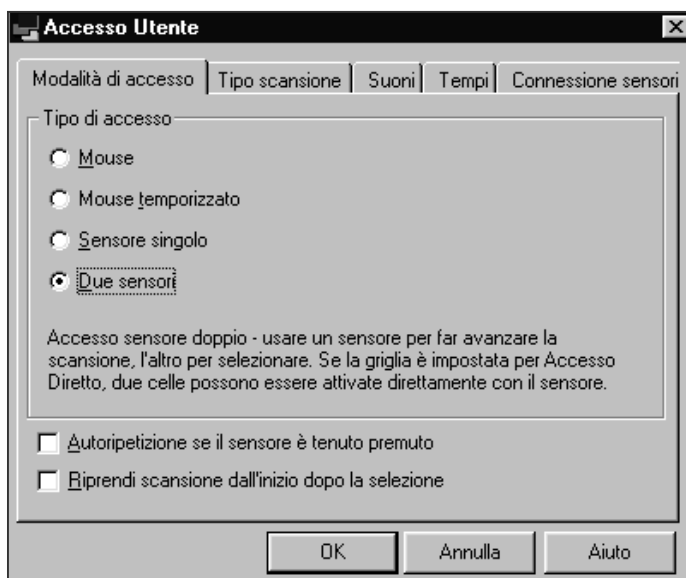
Accesso con sensori a scansione

Clicker 4 dispone di diverse opzioni di accesso con sensori a scansione per i libri parlanti. Di seguito, trovate la procedura per attivare l'accesso a due sensori.

1 Selezionate la modalità di accesso con sensori a scansione

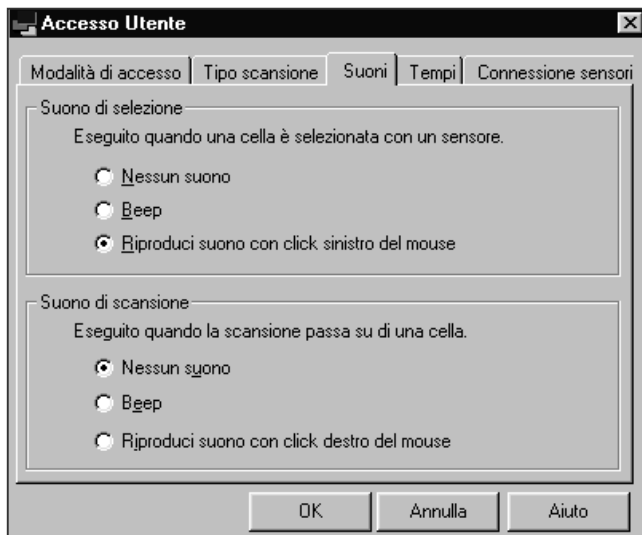
Aprirete la **prima** pagina del vostro libro parlante e la finestra di dialogo **Modalità di accesso**, facendo click sul menù **Opzioni** e selezionando **Accesso Utente**. Qui potrete scegliere tra la scansione con sensore singolo o a due sensori. L'opzione

Mouse temporizzato permette di selezionare una cella quando il puntatore del mouse viene lasciato su di essa per un determinato lasso di tempo. Questa funzione può essere utile per gli utenti che incontrano delle difficoltà nello spostare la freccia del mouse e fare click contemporaneamente su uno dei pulsanti del mouse. Selezionate l'opzione **Due sensori**.



2 Selezionate il tipo di scansione

Facendo click sulla linguetta **Tipo scansione**, potrete scegliere la modalità di scansione, ma poiché stiamo effettuando la scansione soltanto delle tre celle in fondo alla pagina, è sufficiente impostare la scansione **Semplice**. In questa finestra di dialogo, avete inoltre la possibilità di modificare lo stile della scansione, cambiando la bordatura o il riempimento della cella.

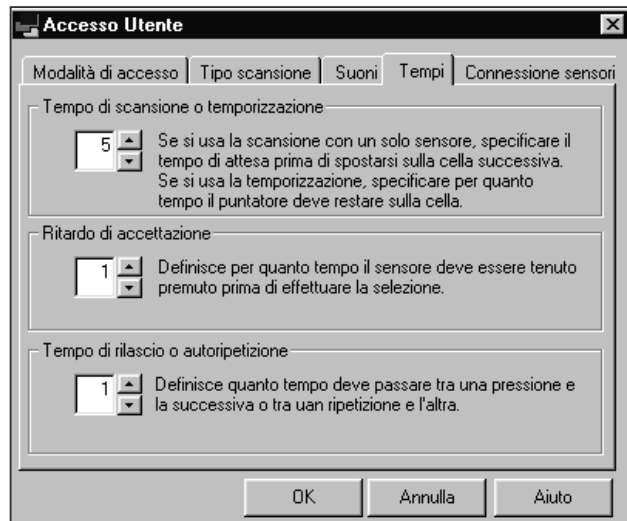


3 Impostate i suoni

Le opzioni che appaiono sotto la linguetta **Suoni** consentono d'impostare il suono da associare alle selezioni effettuate tramite i sensori o la scansione.

4 Impostate i tempi relativi ai sensori

Le impostazioni incluse nella linguetta **Tempi** consentono di regolare la temporizzazione, la velocità della scansione, il ritardo di accettazione e il tempo di rilascio o autoripetizione. Una volta impostati i valori desiderati, fate click su **OK**.



Parte 9

Come diventare creativi con i libri parlanti

Probabilmente, uno degli aspetti più stimolanti nella realizzazione di libri parlanti consiste proprio nella creazione di *nuovi* racconti insieme agli studenti. Queste narrazioni possono essere sviluppate utilizzando il linguaggio che è proprio dei bambini e possono includere anche scelte effettuate da loro. In questo modo, coloro che hanno delle difficoltà di apprendimento possono partecipare concretamente ad un processo di scrittura creativa.

I libri parlanti attualmente in commercio con una configurazione semplice, in genere, sono rivolti a bambini piccoli, con argomenti e linguaggi adatti alla loro età. Sono pochi, invece, i libri parlanti che presentino lo stessa struttura, ma che si rivolgano ad un pubblico più adulto per stile e contenuti.

I libri che realizzate per i vostri alunni possono includere anche argomenti adatti agli adulti. È possibile, ad esempio, parlare di sentimenti e attività che coinvolgono il mondo degli adulti, pur mantenendo la semplicità della configurazione grafica e dei comandi di cui hanno bisogno i bambini con difficoltà di apprendimento.

Esistono, ovviamente, diverse modalità per trasferire le idee dei bambini e la scrittura creativa al computer. Una di queste consiste nel cominciare con un foglio pianificatore che rappresenta la pagina di un libro.

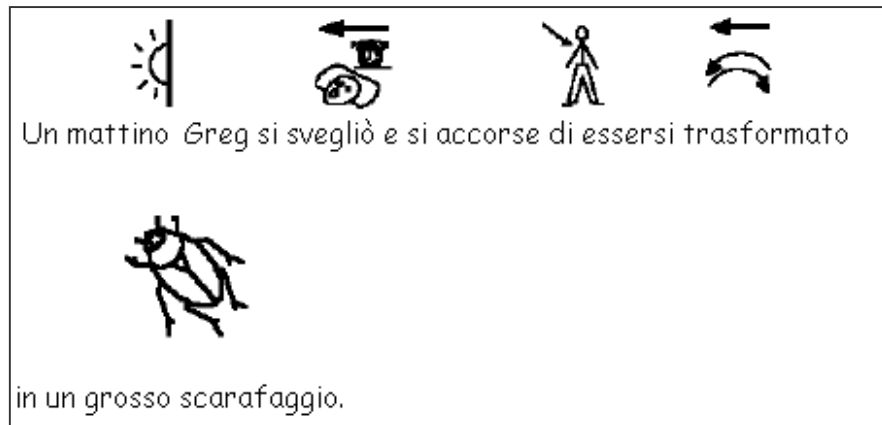
I bambini possono così creare, con queste pagine, una serie di bozze, pianificando il loro libro attraverso la realizzazione di singole pagine.

Per lo sviluppo di un racconto, è possibile seguire sia lo spunto offerto da una situazione reale, sia il

Nome:	Data:
Titolo:	
Immagine	
Testo/simboli	
Suoni/animazione	

proseguimento della narrazione di un racconto tratto da un libro. Entrambi i metodi hanno portato a risultati molto soddisfacenti.

Qui di seguito, ad esempio, trovate la prima frase dell'opera *La Metamorfosi* di Franz Kafka.



Voi potete sviluppare la trama di un racconto facendo alcune semplici domande agli studenti e prendendo come spunto per la storia, le loro risposte.

- Come si sentiva Greg?
- Cosa mangiava?
- Come faceva ad alzarsi dal letto?
- Che cosa provavano i suoi familiari?

In questo modo, è possibile sviluppare il racconto, nello stile di Franz Kafka, con un tipo di scrittura creativa ideato direttamente dagli studenti.

Un altro racconto che abbiamo trasformato in un libro parlante con simboli è *The Iron Man* (L'uomo di ferro) di Ted Hughes. Potreste prendere in considerazione la realizzazione di un vostro libro parlante riferito a questo racconto. Il capitolo iniziale de *L'uomo di ferro* non rappresenta un esempio di scrittura particolarmente fantasiosa, ma contiene molti degli elementi che agevolano una buona lettura di gruppo: linguaggio relativamente semplice, ripetizioni, immaginazione e una prosa ben scritta, quasi poetica. In essa, inoltre, è incluso un nastro con la registrazione della lettura del racconto da parte dello stesso autore, che potrete utilizzare insieme al computer.

Sono numerose le metodologie oggi in uso, inclusi i fogli di scelta *Rebus* e i cubi con le storie, che possono offrire agli studenti che si avvalgono dei metodi di comunicazione CAA un accesso alla scrittura creativa. Come sempre, occorre dare risalto alle opportunità, non agli ostacoli.

Non resta che augurarvi buon divertimento con la scrittura creativa!



300602

92 Windmill Road

Headington

Oxford

OX3 7DR

Tel: 01865 759800

Fax: 01865 759810

email: info@ace-centre.org.uk

www.ace-centre.org.uk

Ente di beneficenza registrato No 1040868