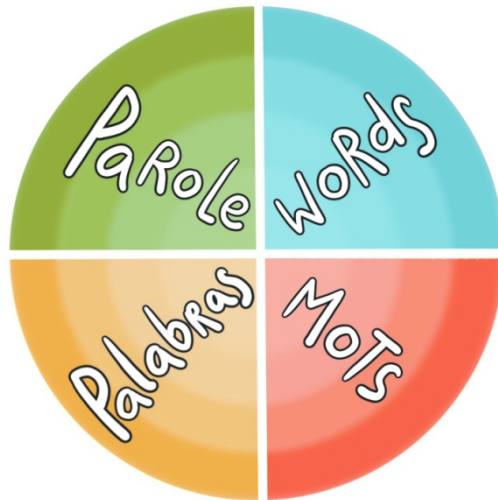


# MANUALE D'USO

---



## Indice

Come usare le IMPOSTAZIONI .....	pg 2
Come gestire le IMMAGINI .....	pg 3
Come aggiungere una CATEGORIA .....	pg 4
Come modificare una CATEGORIA .....	pg 5
Come inserire nuove IMMAGINI .....	pg 6
Come gestire i RINFORZI .....	pg 7
Come inserire / modificare una TOKEN ...	pg 8
Come GIOCARE .....	pg 9

# Come usare le IMPOSTAZIONI

<b>Tipo visualizzazione</b>	<input checked="" type="radio"/> Immagine <input type="radio"/> Immagine e Descrizione
<b>Tipo Istruzione</b>	<input checked="" type="radio"/> Nome <input type="radio"/> Frase <input type="radio"/> Nessuna
<b>Risposta errata</b>	<input checked="" type="radio"/> Aspetta <input type="radio"/> Suggestisci
<b>Icona Audio immagini</b>	<input type="radio"/> SI <input checked="" type="radio"/> NO
<b>Icona Audio Istruzione</b>	<input checked="" type="radio"/> SI <input type="radio"/> NO
<b>Audio automatico Istruzione</b>	<input checked="" type="radio"/> SI <input type="radio"/> NO
<b>Token</b>	<input type="radio"/> Token 5/10 <input type="radio"/> Token 10 <input checked="" type="radio"/> NO
<b>Psw impostazioni</b>	<input type="radio"/> SI <input checked="" type="radio"/> NO

**CATEGORIE IMMAGINI**      **GESTISCI RINFORZI**

**SALVA E GIOCA**      **ESCI**



## **VISUALIZZA**

Scegliere se visualizzare la sola IMMAGINE oppure l'IMMAGINE con DESCRIZIONE

## **ISTRUZIONE**

Scegliere la tipologia di ISTRUZIONE: NOME (es. LEONE), FRASE (es. vive nella savana)

## **RISPOSTA ERRATA**

Quando lo studente dà una risposta sbagliata si può scegliere fra:

- dare altre possibilità di provare fino alla risposta corretta
- suggerire fin da subito la risposta corretta

## **ICONE AUDIO**

Attivando le icone audio, è possibile riascoltare i vocali di immagini e istruzioni

## **AVVIO AUTOMATICO DELL'AUDIO**

Attiva l'audio dell'Istruzione

## **TOKEN**

Qui è possibile selezionare la Token oppure decidere di non utilizzarla nel gioco

## **PSW IMPOSTAZIONI**

Se attivato, richiede l'inserimento della password per accedere alle Impostazioni (la stessa delle credenziali di accesso)

## **GESTISCI IMMAGINI**

Visualizza l'elenco delle categorie. Da qui si possono gestire le categorie e le immagini.

## **GESTISCI RINFORZI**

Permette di modificare e creare nuove Token

## **SALVA E GIOCA**

Per salvare e tornare al gioco

# Come gestire le IMMAGINI

Entrare nella sezione **GESTISCI IMMAGINI**

Qui si possono visualizzare tutte le categorie e le immagini.  
E' possibile aggiungere o modificare immagini e categorie.



## **FRECCIA GIALLA INDIETRO**

Per andare alle IMPOSTAZIONI

## **MATITA**

Per entrare nella categoria e MODIFICARE

## **CROCETTA**

Per CANCELLARE una categoria

## **+ NUOVA CATEGORIA**

Per CREARE una nuova categoria

## **VISUALIZZA**

Questo flag consente di visualizzare la scheda e le relative immagini nel gioco.  
Se non si vuole visualizzare una determinata categoria nel gioco, togliere il flag.

# Come aggiungere una nuova CATEGORIA

Dopo aver cliccato sul bottone **+ NUOVA CATEGORIA** appare questa schermata.

DIGITARE il nome della nuova categoria nello spazio indicato.



## FLAG VERDE

Premere il Flag per CONFERMARE

## CROCETTA

Per CANCELLARE una categoria

## FRECCIA GIALLA INDIETRO

Per andare alle IMPOSTAZIONI

# Come modificare una CATEGORIA

Dall' ELENCO CATEGORIE si può cliccare sulla MATITA di una categoria ed entrare nella gestione delle IMMAGINI.

Qui è possibile aggiungere nuove immagini, modificare i parametri di quelle esistenti, rendere visibili o meno le varie immagini.



## FRECCIA GIALLA INDIETRO

Per tornare alla pagina precedente (elenco categorie)

## MATITA

Per entrare nell'immagine e MODIFICARE i parametri

## CROCETTA

Per CANCELLARE un'immagine

## + NUOVA IMMAGINE

Per inserire una nuova immagine

## VISUALIZZA

Questo flag consente di visualizzare l'immagine nel gioco.

Se non si vuole visualizzare l'immagine nel gioco, togliere il flag.

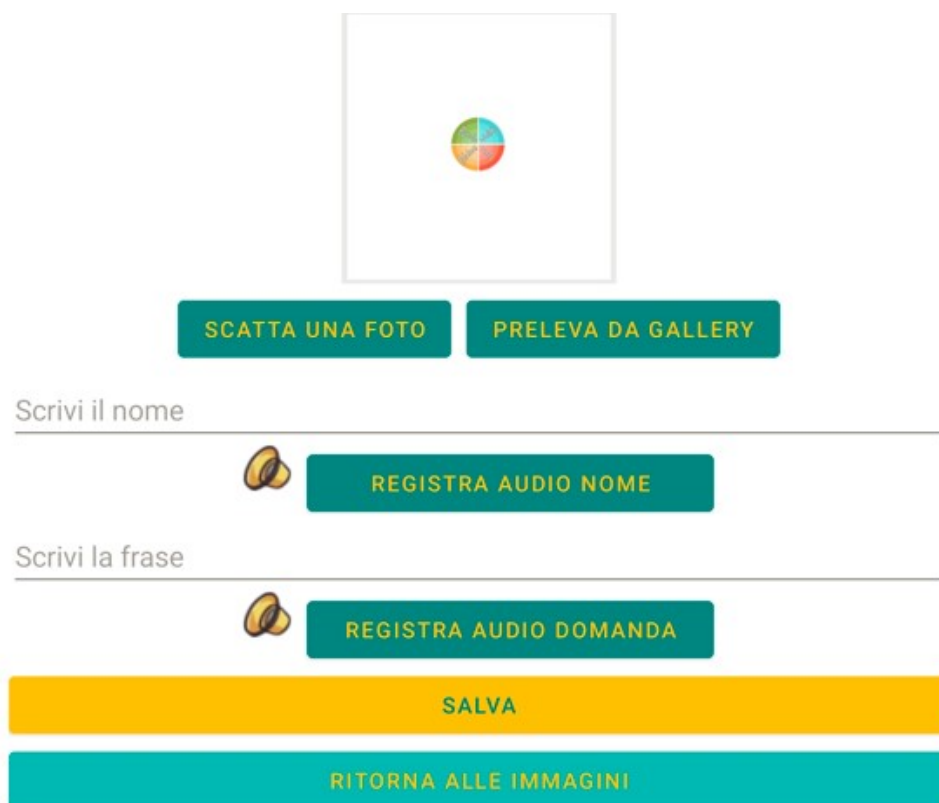
## ICONA SCHEDA

Questo flag determina l'immagine che rappresenta la categoria.

# Come inserire nuove IMMAGINI

Quando si è all'interno di una categoria, è possibile aggiungere una nuova immagine cliccando sul bottone **+ NUOVA IMMAGINE**.

Appare questa schermata:



SCATTA UNA FOTO    PRELEVA DA GALLERY

Scrivi il nome

REGISTRA AUDIO NOME

Scrivi la frase

REGISTRA AUDIO DOMANDA

SALVA

RITORNA ALLE IMMAGINI

## **SCATTA UNA FOTO**

E' possibile scattare una foto con il proprio device

## **PRELEVA DA GALLERY**

E' possibile prendere una foto nell'archivio del telefonino o tablet

## **INSERISCI NOME / FRASE**

Inserire il nome e/o la frase da abbinare all'immagine

## **REGISTRA AUDIO NOME / FRASE**

Accedere alla registrazione del vocale e seguire le istruzioni interne

## **SALVA**

Salvare le modifiche prima di CONINUARE




## **RITORNA ALLE IMMGINI**

Per tornare all'elenco immagini.

# Come gestire i RINFORZI

## RINFORZI E TOKEN

TORNA ALLE IMPOSTAZIONI+ NUOVA TOKEN

<b>Nome della Token</b> Token 5/10	<b>1° RINFORZO</b> Link no	<b>2° RINFORZO</b> Link no	
<b>1° Rinforzo dopo gettoni:</b> 5	<b>Immagine</b>	<b>Immagine</b>	
<b>2° Rinforzo dopo gettoni:</b> 10			
<b>Nome della Token</b> Token 10	<b>1° RINFORZO</b> Link no	<b>2° RINFORZO</b> Link no	
<b>1° Rinforzo dopo gettoni:</b> -1	<b>Immagine</b>	<b>Immagine</b>	
<b>2° Rinforzo dopo gettoni:</b> 10			

Nel gioco sono predefinite 2 Token.

Possono essere utilizzate così come sono, possono essere modificate o cancellate.

Possono essere create nuove Token, per un massimo di 3.

**Token 5/10** – ha un primo rinforzo dopo 5 risposte corrette ed un altro dopo 10 risposte corrette

**Token 10** – ha un solo rinforzo dopo 10 risposte corrette

### **MATITA**

Per entrare nella Token e MODIFICARE i parametri

### **CROCETTA**


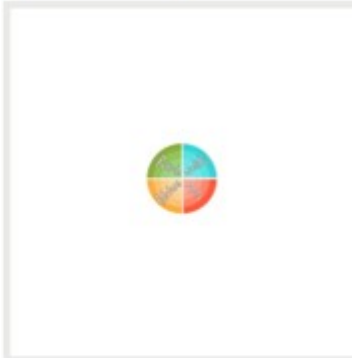
Per CANCELLARE la Token

### **+ NUOVA TOKEN**

Per creare una nuova Token

# Come inserire/modificare una TOKEN

**INDIETRO** ✓

Nome della Token	1° Rinforzo Link	2° Rinforzo Link
<input type="text" value="Inserisci Nome"/>	<input type="text" value="Inserisci Link"/>	<input type="text" value="Inserisci Link"/>
<b>1° Rinforzo dopo:</b> <input type="text" value="# Gettoni"/>	<b>1° Rinforzo Immagine</b> <input type="button" value="SCATTA"/> <input type="button" value="GALLERY"/>	<b>2° Rinforzo Immagine</b> <input type="button" value="SCATTA"/> <input type="button" value="GALLERY"/>
<b>2° Rinforzo dopo:</b> <input type="text" value="# Gettoni"/>		

## Nome della Token

Inserire il nome da voi scelto (apparirà nelle Impostazioni, dove dovrà essere selezionato)

## 1° Rinforzo - # Gettoni

Inserire dopo quanti gettoni rilasciare il 1° rinforzo

Se volete creare una Token con un solo rinforzo, in questa casella dovete scrivere **-1** (*meno 1*)

## 2° Rinforzo - # Gettoni

Inserire dopo quanti gettoni rilasciare il 2° rinforzo

## 1° Rinforzo Link

Inserire il link del gioco o video preferito del vostro bimbo, che volete usare come primo rinforzo (quando il link è inserito, ha sempre priorità sulla foto)

Se come rinforzo volete mostrare una foto, questa casella deve essere lasciata vuota

## 1° Rinforzo Immagine

Scattate la foto (o inserite da galleria) del rinforzo che volete mostrare al vostro studente  
Perché appaia l'immagine, la casella LINK deve essere vuota

## 2° Rinforzo Link

Idem come sopra

## 2° Rinforzo Immagine

Idem come sopra



# Come GIOCARE

Lo studente deve leggere o ascoltare l'istruzione e toccare l'immagine corrispondente

The screenshot shows an educational interface. At the top left, there is a table labeled 'IMMAGINI' with two rows and four columns. The first row contains the numbers 1, 2, 3, and 4. The second row contains the numbers 6, 8, and 10. To the right of the table is a horizontal bar containing ten small icons: a shirt, a book, a pot, a hair dryer, a pizza, a drum, a toy train, a sofa, a car, and a horse. Below this bar, three larger images are displayed in a row: a green tractor, a pair of yellow and green socks, and a stack of colorful plates with a fork and knife. Below these images, the word 'TRATTORE' is written in large, bold, grey letters, followed by a small yellow coin icon. At the bottom left, there is a 'TOKEN' section with a row of ten circles; the first four are blue and the remaining six are white. To the right of the circles is a smiley face emoji. At the bottom right, there are two icons: a circular refresh icon and a person walking icon.

## BARRA IN ALTO

### FRECCETTE IN ALTO A SINISTRA



Permettono la scomparsa della barra orizzontale, per non distrarre lo studente durante il gioco

### TABELLA NUMERO IMMAGINI

IMMAGINI			
1	2	3	4
6	8	10	

Cliccando sul numero, permette di giocare in diverse modalità.

#### 1 IMMAGINE

Se si utilizza una sola immagine, al tocco l'immagine cambia. Questa modalità serve per fare richieste

specifiche a scelta dell'educatore su ogni particolare immagine (es. LEONE: dove vive, cosa mangia, che verso fa, di che colore è, ecc.)

### 2-3 IMMAGINI

Si può utilizzare per introdurre nuove parole.

Dalle impostazioni si possono inizialmente deflagrare tutte le parole sconosciute, per poi aggiungerle una per volta.

### 4-6-8-10 IMMAGINI

Si può utilizzare come mantenimento per le parole già apprese.

### IMMAGINI CATEGORIE



Qui vengono solo visualizzate le categorie attualmente attive (flaggate) nella Gestione Immagini

### INGRANAGGIO IN ALTO A DESTRA



Serve per entrare nelle Impostazioni.

Di default la psw è disabilitata, ma può venire abilitata dalle Impostazioni stesse (vd. sopra).

### BARRA IN BASSO

#### TOKEN



Di default non è impostata nessuna Token.

Il gioco è libero e prosegue fino all'esaurimento della schede.

Dalle Impostazioni, si può selezionare una delle 2 Token esistenti oppure è possibile crearne una nuova (vedi pag. 2)

### ICONA RICOMINCIA



Per riavviare il gioco

### ICONA ESCI



Per uscire dal gioco