

USO DI SOFTWARE SIMBOLICI PER LA COMUNICAZIONE E L'APPRENDIMENTO

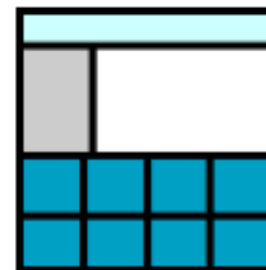
Piano collaborativo Scuola – ASL CN1
a.s. 2014/2015

AMBIENTI:

Permettono la scrittura con griglie.

Le griglie hanno lo scopo di aiutare le persone con B.C.C. nella scrittura / comunicazione fornendo loro un contenuto predefinito.

E' utile per la didattica perché permette di lavorare su argomenti che i compagni trattano nelle materie didattiche.

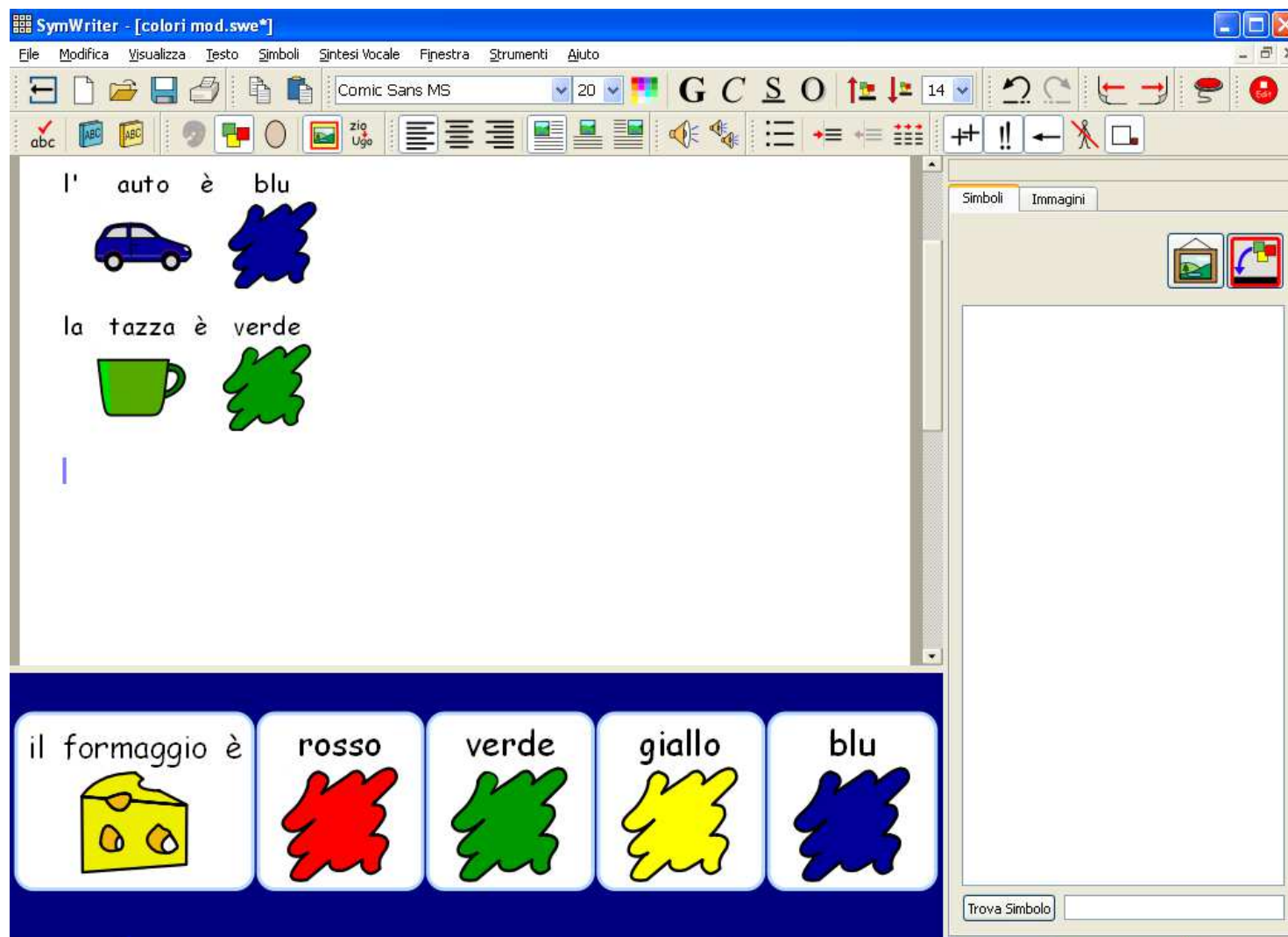


Progetta un ambiente

ECCO UNA PANORAMICA DEGLI AMBIENTI GIA' PRESENTI NEL SOFTWARE

**Poi naturalmente se ne posso
Creare di nuovi secondo gli obiettivi
Che ci siamo posti con il nostro alunno...**

COLORI



The screenshot shows the SymWriter software interface. The main window displays the text "l' auto è blu" and "la tazza è verde". Below the text are icons of a blue car and a green cup, each followed by a corresponding colored scribble. The software's menu bar includes "File", "Modifica", "Visualizza", "Testo", "Simboli", "Sintesi Vocale", "Finestra", "Strumenti", and "Aiuto". The toolbar contains various icons for file operations, text formatting, and navigation. The right sidebar has tabs for "Simboli" and "Immagini". At the bottom, a blue bar contains five buttons with text and color-coded scribbles: "il formaggio è" (with a cheese icon), "rosso" (red scribble), "verde" (green scribble), "giallo" (yellow scribble), and "blu" (blue scribble). A search bar labeled "Trova Simbolo" is located at the bottom right of the interface.

COSA PUOI TROVARE

SymWriter - [Cosa puoi trovare.swe*]

File Modifica Visualizza Testo Simboli Sintesi Vocale Finestra Strumenti Aiuto

Comic Sans MS 20

abc ABC ABC zio Ugo


 spiaggia


 campagna


 città

? | | | | 
 cosa vedi sulla spiaggia?


 un ombrellone


 un pesciolino


 un telo da spiaggia


















FORMAZIONI DI FRASI






SymWriter - [Copia di Formazione di frasi 1.swe*]

File Modifica Visualizza Testo Simboli Sintesi Vocale Finestra Strumenti Aiuto





Aria 20 G C S O 14






abc zio Ugo

A papà piace la pizza.

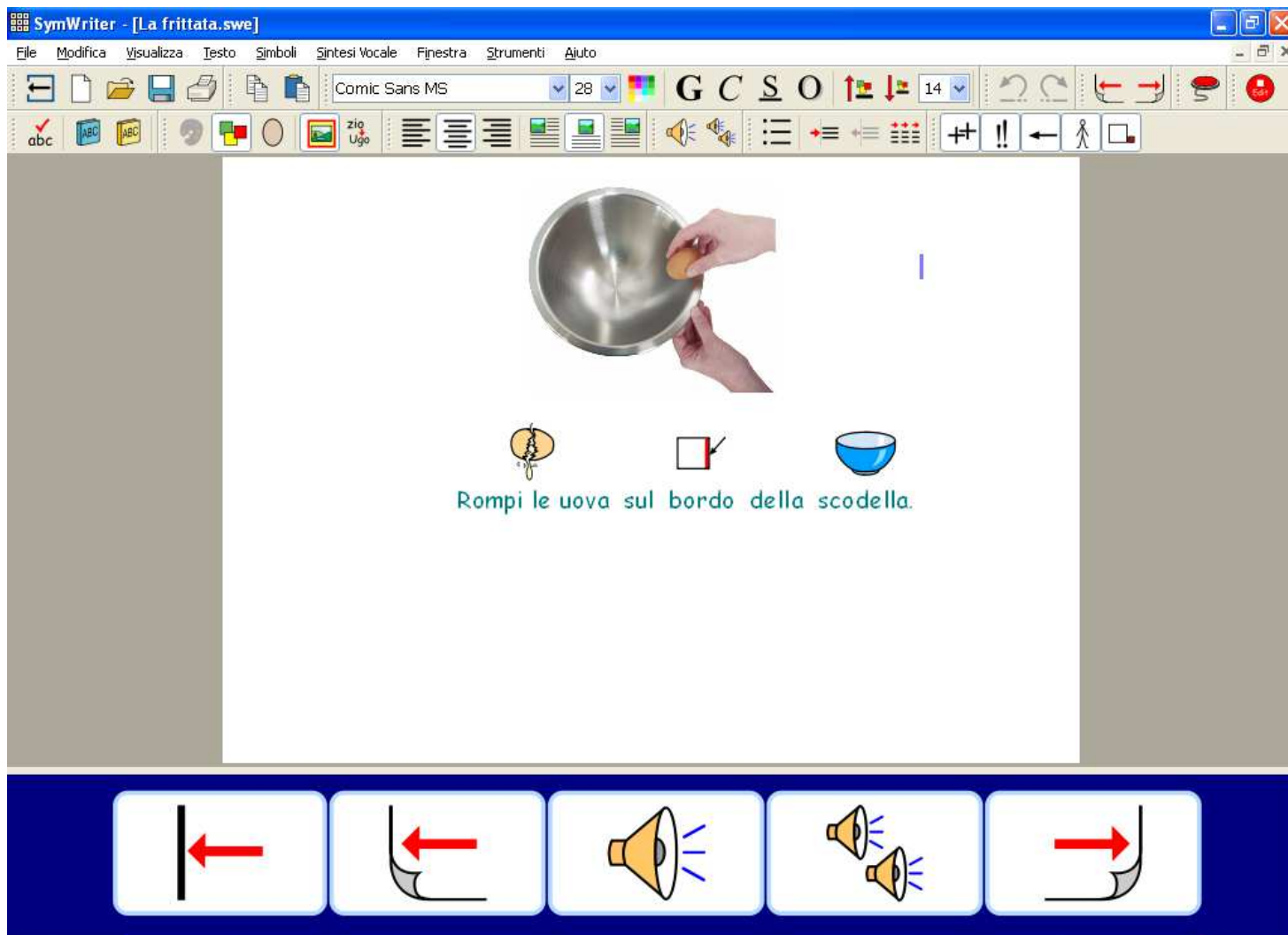






A me piace guardare la tv.

LA FRITTATA




SymWriter - [La frittata.swe]

File Modifica Visualizza Testo Simboli Sintesi Vocale Finestra Strumenti Aiuto

Comic Sans MS 28 G C S O 14

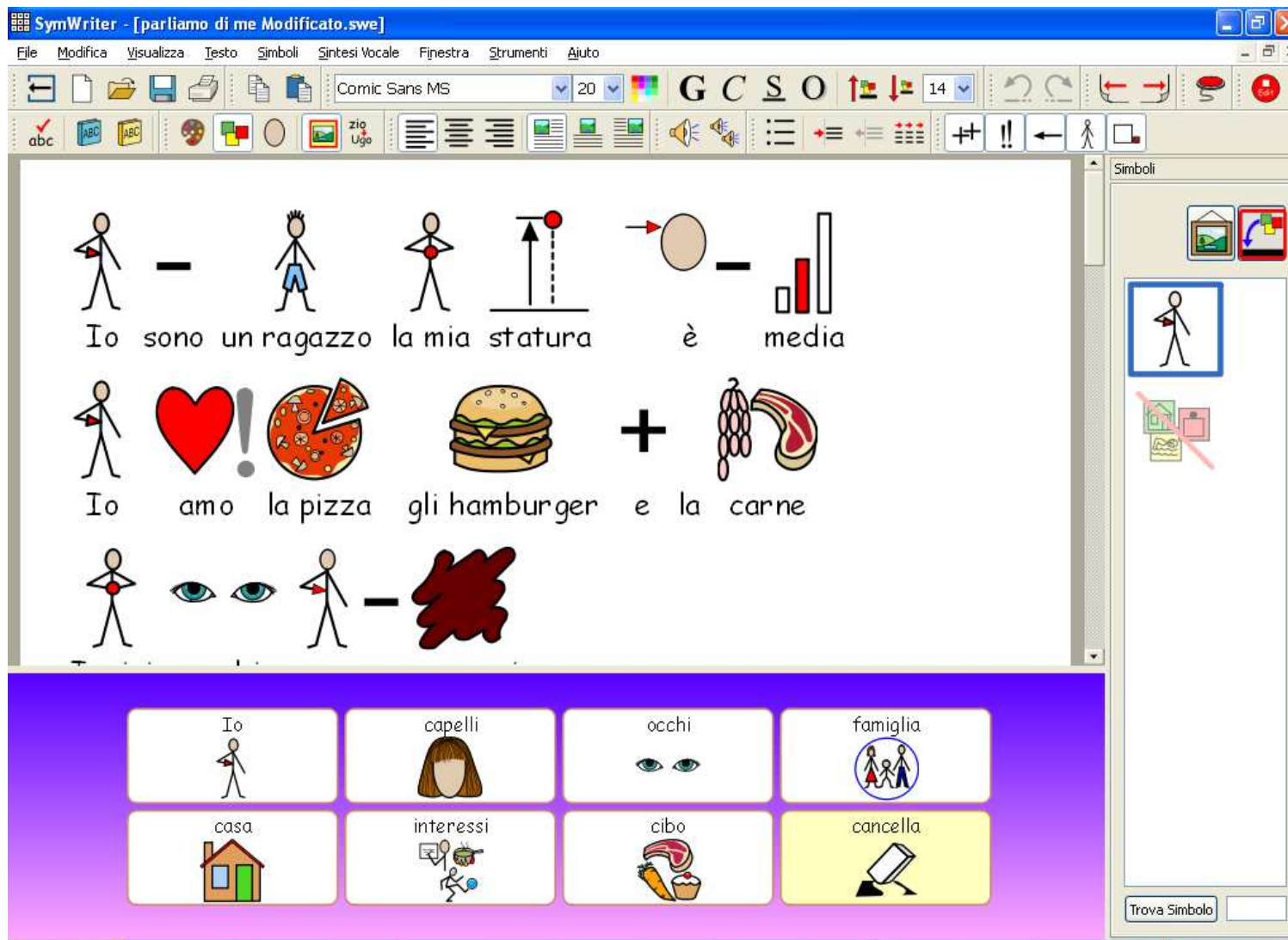
abc abc abc zio Ugo



Rompi le uova sul bordo della scodella.

Navigation icons: left arrow, left arrow with corner, speaker, two speakers, right arrow with corner.

PARLIAMO DI ME



SymWriter - [parliamo di me Modificato.swe]

File Modifica Visualizza Testo Simboli Sintesi Vocale Finestra Strumenti Aiuto

Comic Sans MS 20 G C S O 14

abc ABC ABC ziq Ugo

Io sono un ragazzo la mia statura è media

Io amo la pizza gli hamburger e la carne

Io occhi famiglia

casa interessi cibo cancella

Simboli

Trova Simbolo

COME MODIFICARE GLI AMBIENTI

Partire da un ambiente già creato consente di velocizzare i tempi di realizzazione del lavoro e di utilizzare un'impostazione già corretta...

MA...

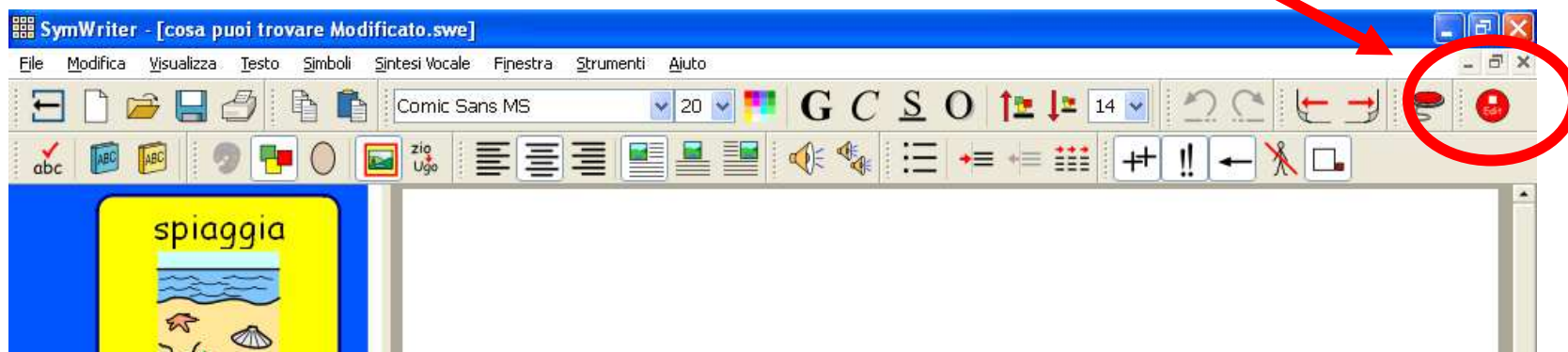
E' importante **AVERE IN MENTE** il bambino con cui si lavora e gli **OBIETTIVI DIDATTICI** da raggiungere!

PER MODIFICARE GLI AMBIENTI

Per poter modificare un ambiente è necessario essere su modalità progetto...



Edit



PER PROVARE IL PROPRIO LAVORO

Per poter provare il lavoro fatto
o far lavorare il bambino che seguite è
necessario essere su modalità play...



Play

PER MODIFICARE GLI AMBIENTI

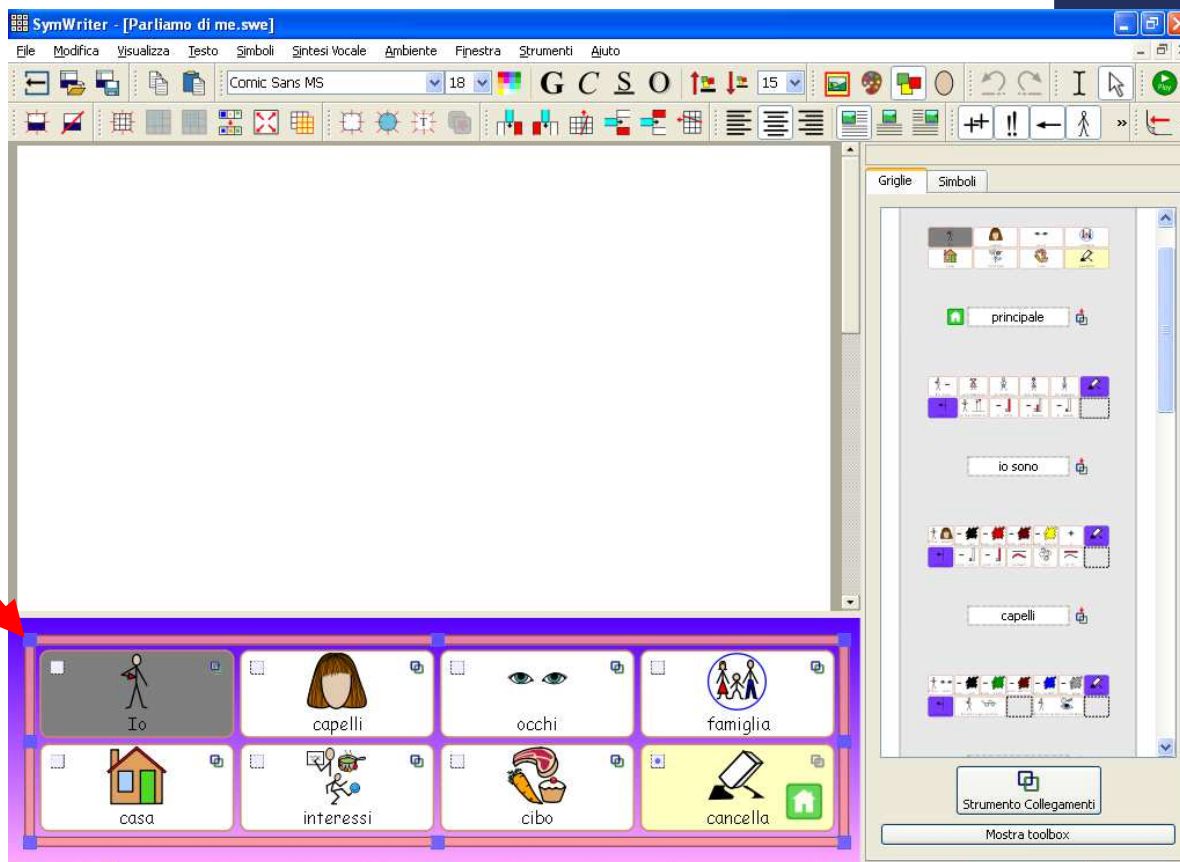
RICORDA: è necessario essere su
modalità progetto...



Edit

F2 è il tasto che permette di modificare
le griglie e i bottoni del nostro ambiente

Tasto **F2**
Ogni cella può collegarsi ad un'azione o non
fare nessuna azione...



SymWriter - [Copia di formazione frasi mod.swe*]

File Modifica Visualizza Testo Simboli Sintesi Vocale Ambiente Finestra Strumenti Aiuto

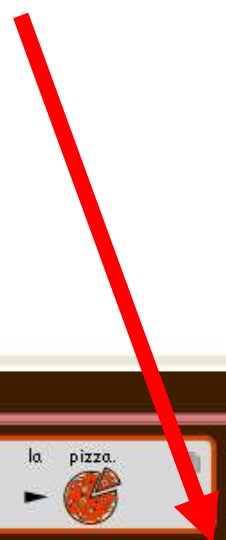
Arial 20 G C S O 14

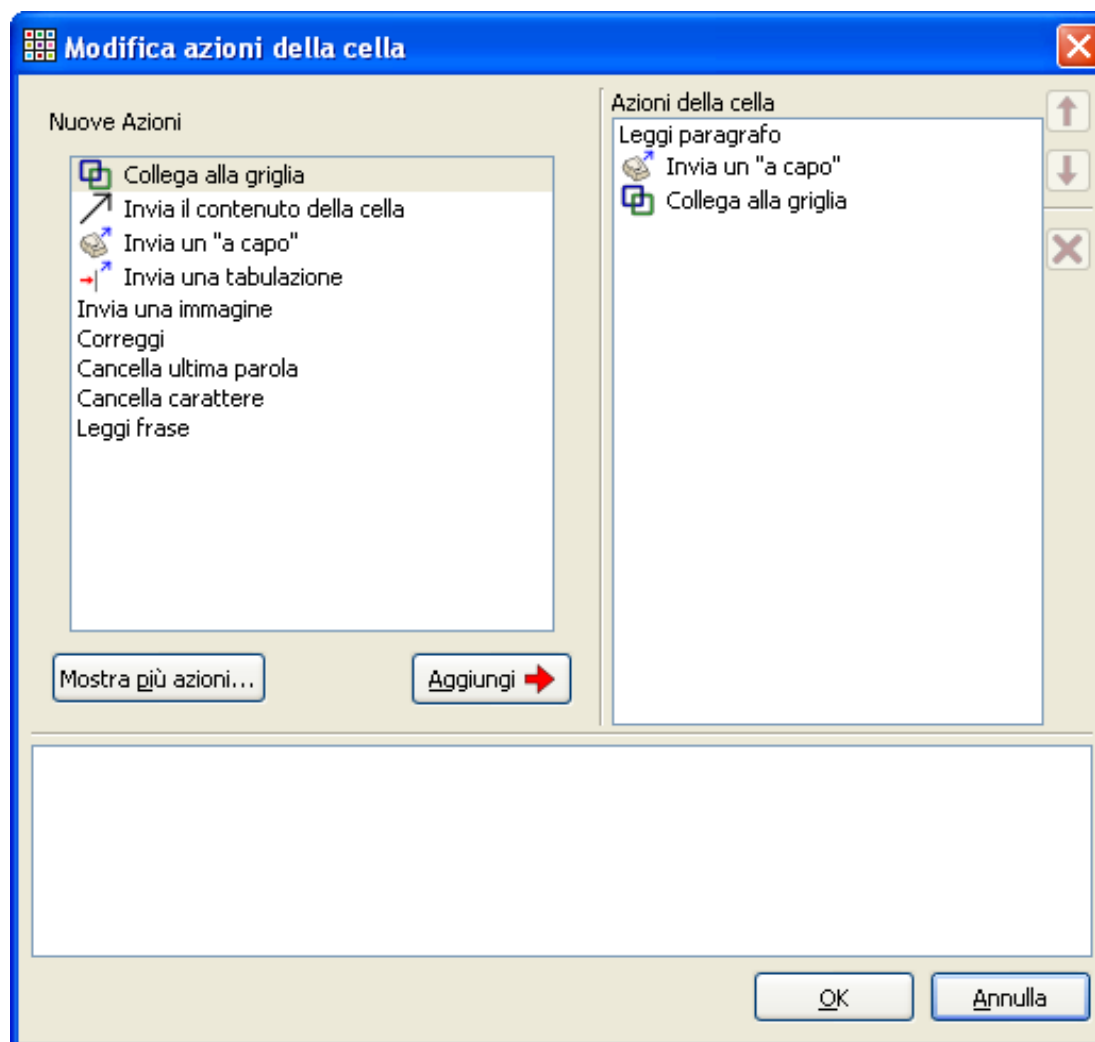


Griglie

Strumento Collegamenti

Mostra toolbox





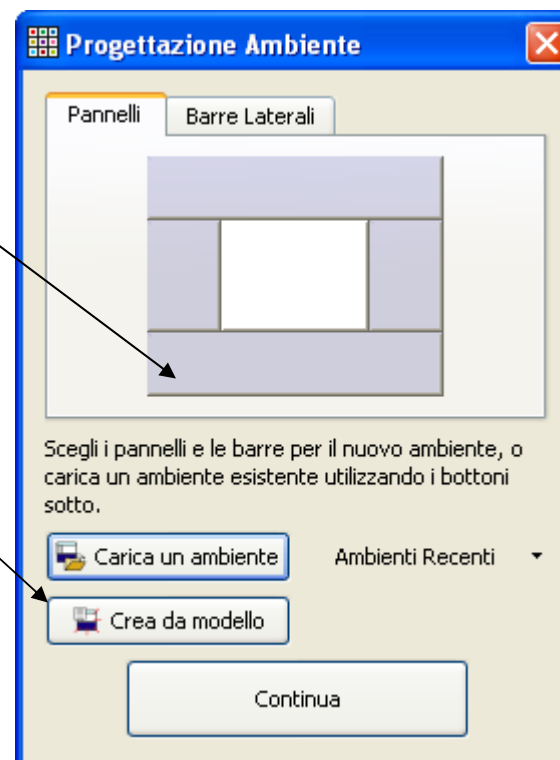
Come modificare il progetto (vedi "cosa puoi trovare")

ATTENZIONE !!!

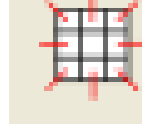
Quando si apportano delle modifiche all'ambiente si devono salvare le modifiche dell'ambiente .swe e non del testo scritto sul foglio di symwriter (.swdoc)

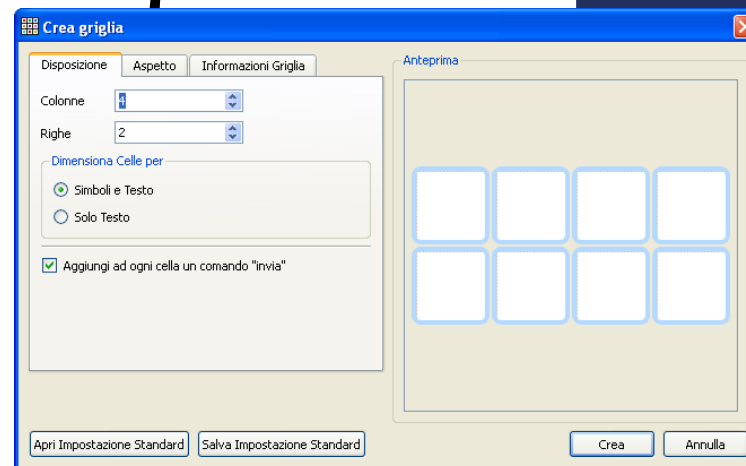
COME CREARE UN AMBIENTE

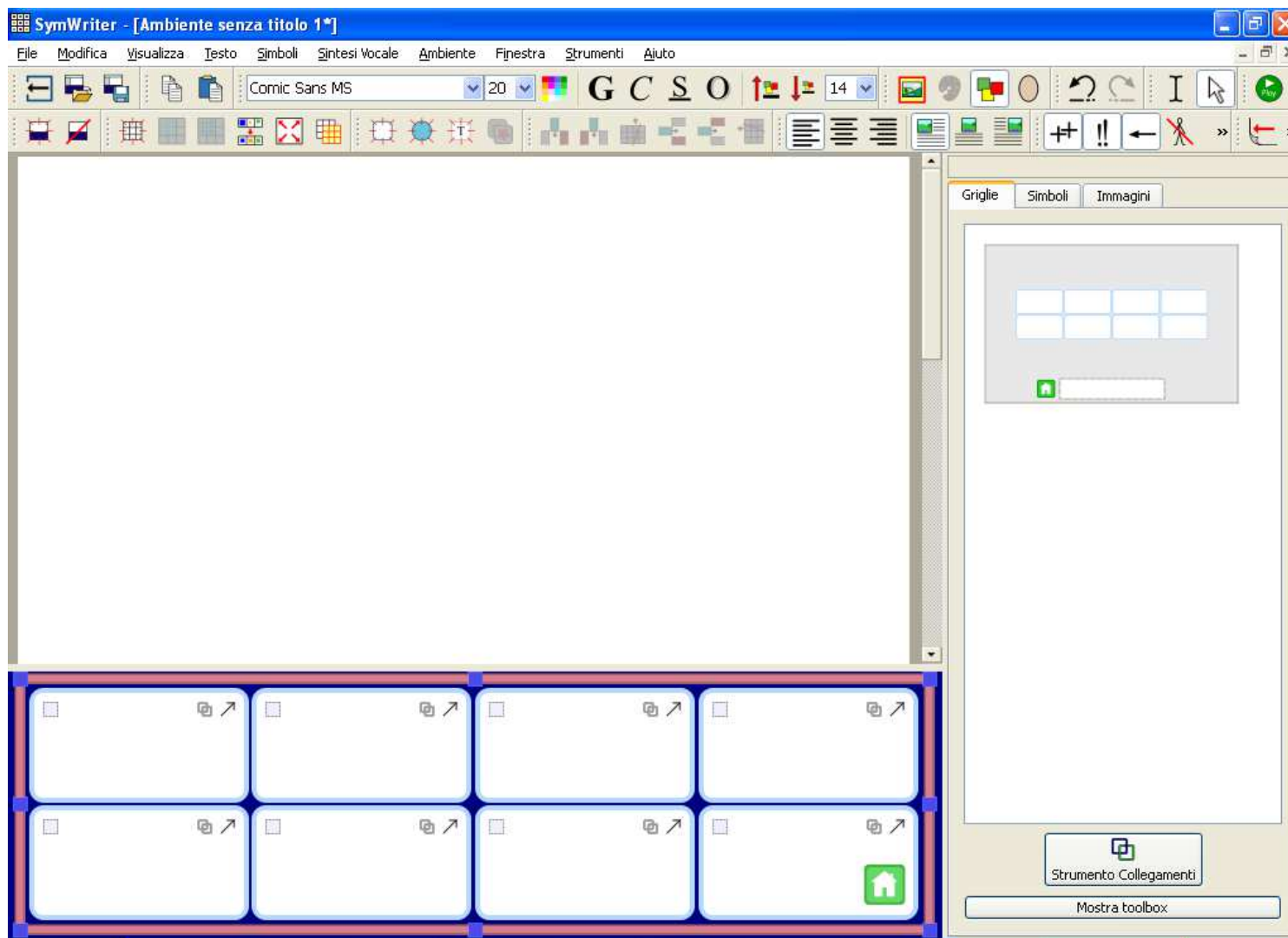
- Dalla maschera di **AVVIO**
- Progetta ambiente
- Cliccare sul pannello che si vuole avere nel proprio progetto.
- Crea da modello
- Poi su **Continua**



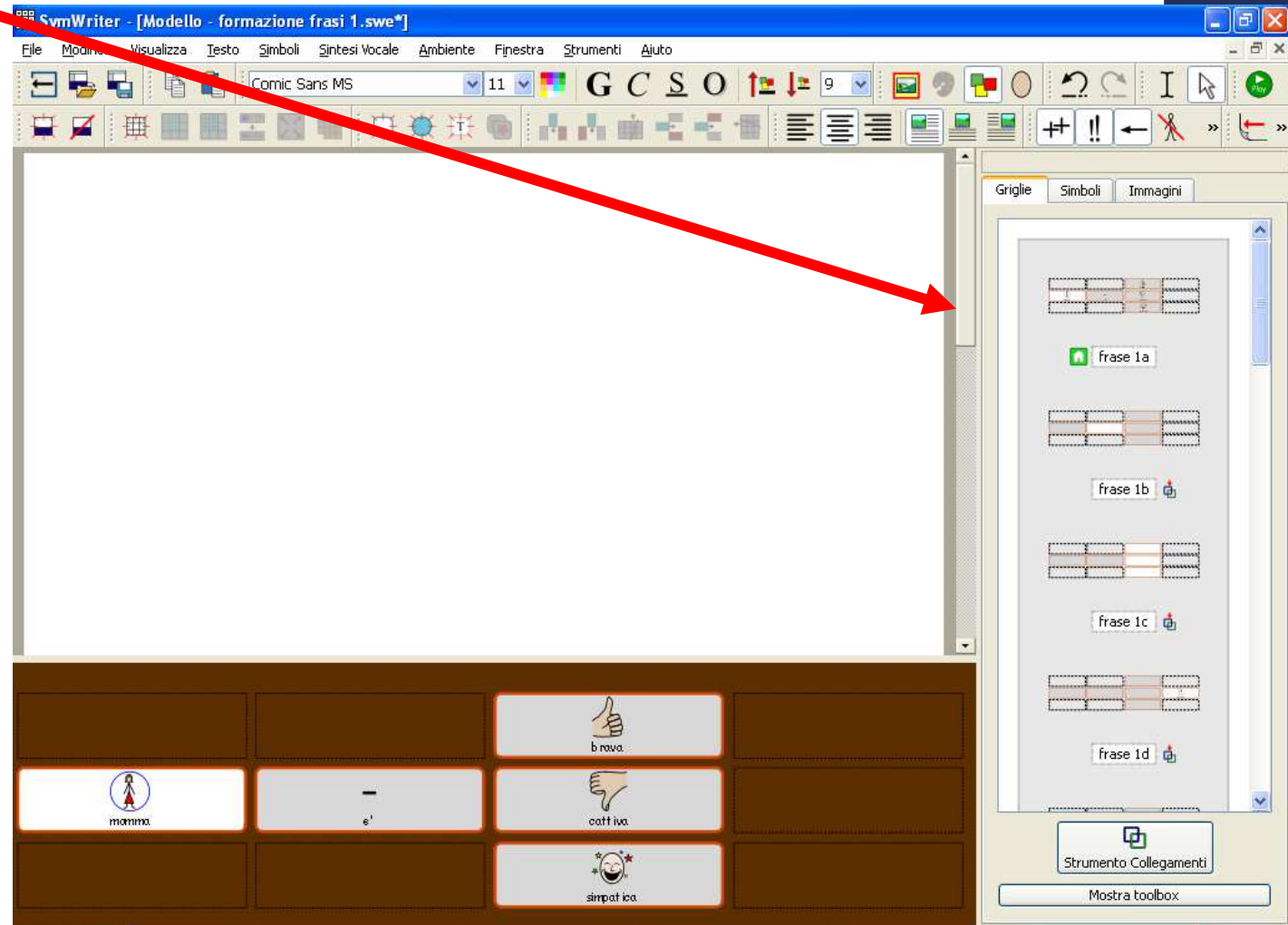
Come aggiungere una nuova griglia

- Cliccare sul bottone Nuova Griglia 
- Apparirà la finestra di dialogo "Crea Griglia"
- Qui si decide quante colonne e quante righe mettere
- Poi cliccare su Crea





- Si scrive nelle caselle della Griglia, come se fosse un documento di Symwriter
- Si può modificare il testo o i simboli allo stesso modo del semplice documento
- Si deve andare sulla casella azioni e decidere quale azione si vuole far fare a quel tasto



SvmWriter - [Modello - formazione frasi 1.swe*]

File Modelli Visualizza Testo Simboli Sintesi Vocale Ambiente Finestra Strumenti Aiuto

Comic Sans MS 11 G C S O 9

Griglie Simboli Immagini

frase 1a

frase 1b

frase 1c

frase 1d

Strumento Collegamenti

Mostra toolbox

mamma

b rava

catt iva

simpat iva

Divisione in gruppi...

Scuola dell'infanzia

Scuola primaria

Scuola secondaria di primo grado

Ambiente con esempio chiesto agli insegnanti ...

Gruppo 1

Bambino sordo

Bambina ritardo medio grave, non parla

**AMBIENTE 1 --- SCANSIONE ATTIVITA'
SETTIMANALE**

Foto con maestre

Che si collegano alle attività che fa quella
Maestre

Gruppo 2

Scuola dell'infanzia, utile per tutti i bambini

Identificazione di uno spazio e classificazione di cosa c'è dentro

Per esempio: in palestra...

Vedi esempio prova palestra.swe