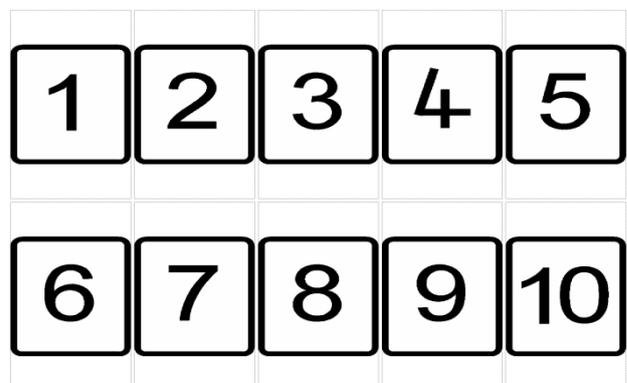
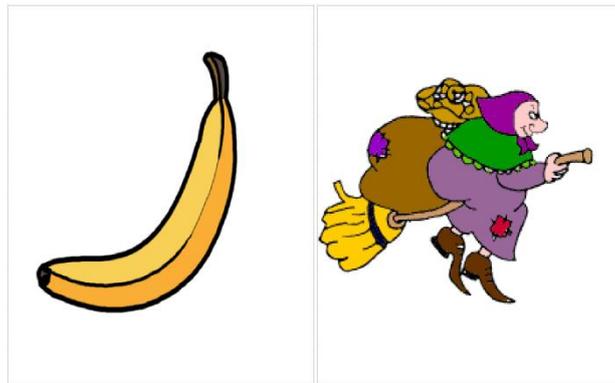


Co.TABLE

DI AURELIO MICELLI

Co.Table - *comunicatore a tabella dinamica* - è un software per la comunicazione, che consente di creare tabelle personalizzate di 21 caselle e 12 livelli alle quale è possibile abbinare un'immagine, un file sonoro digitalizzato, un testo da sintetizzare per mezzo della sintesi vocale se nel Pc ve ne è installata una. I messaggi vengono riprodotti alla pressione della casella corrispondente mediante l'utilizzo del mouse o il touchscreen. E' possibile creare anche cartelle di lavoro tematiche. Ogni cartella di lavoro può contenere al massimo 12 tabelle che sono richiamate premendo i tasti funzione da F1 a F12.



CREAZIONE DI UNA TABELLA

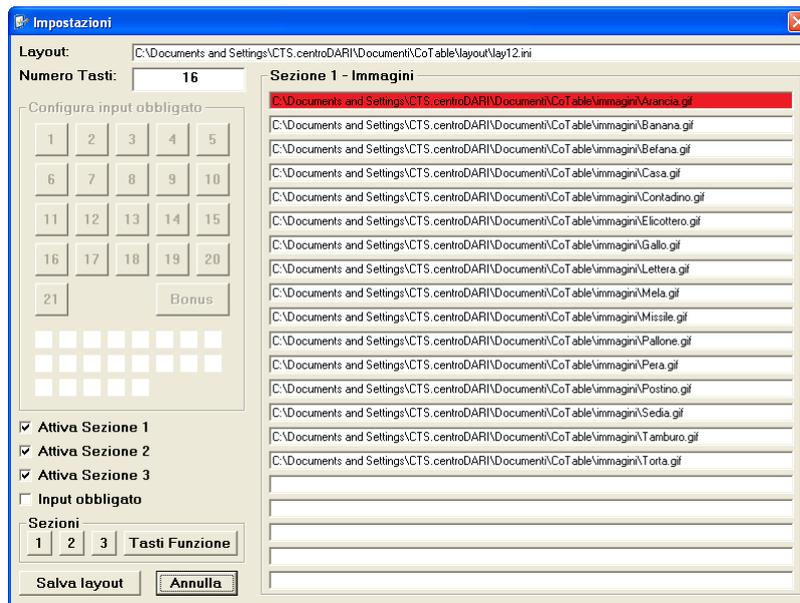
Per realizzare una nuova tabella o per personalizzare quelle esistenti premere **ALT+I**. In questo modo si richiama la finestra delle impostazioni. Qui possiamo decidere di quante caselle deve essere composta la nostra tabella dipendenti dalle immagini inserite (*sezione 1*) alle quali è possibile abbinare, se lo si ritiene necessario, file digitalizzati (*sezione 2*) e testi (*sezione 3*) da far sintetizzare al PC. Vengono di seguito indicate due procedure a seconda se si vuole modificare una tabella o crearne una nuova.

MODIFICARE UNA TABELLA ESISTENTE

ALT+I

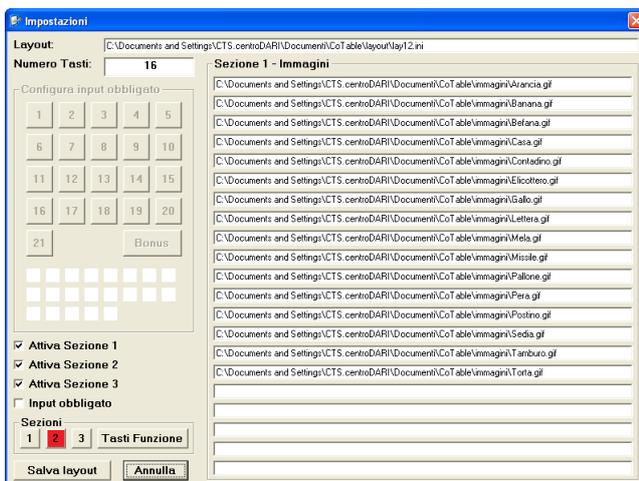
per entrare nel menu impostazioni

CLIC SU SEZIONE 1 – IMMAGINI

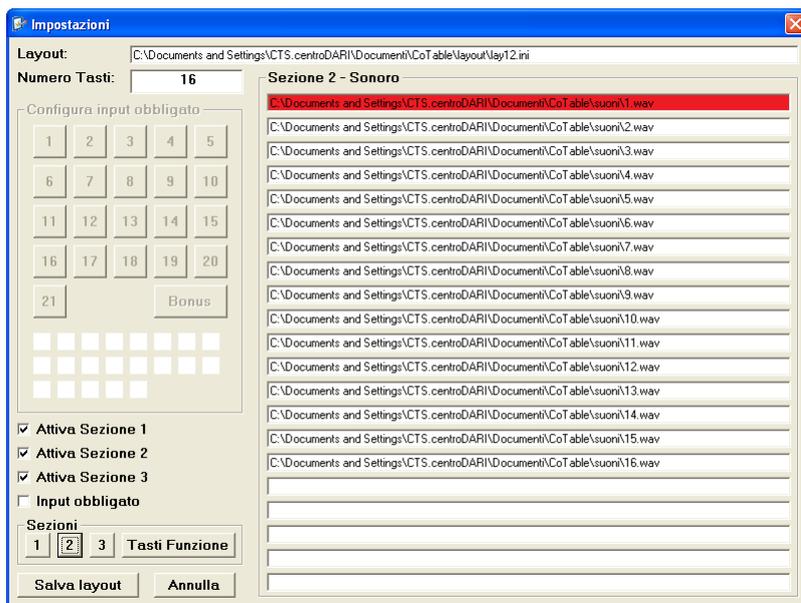


Doppio clic sulla riga (rappresenta la casella o la cella), nella quale ...
... inserire l'immagine desiderata (da recuperare da qualsiasi cartella presente su disco).

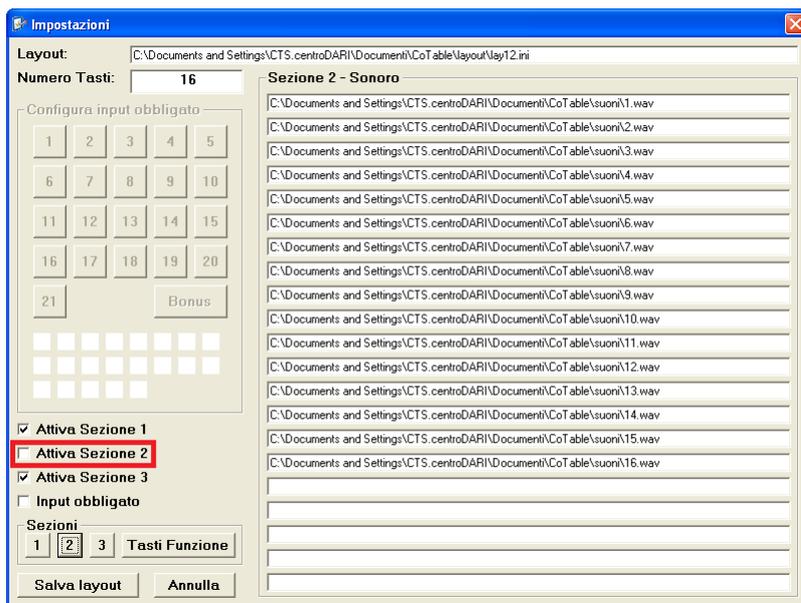
CLIC SU SEZIONE 2 - SONORO



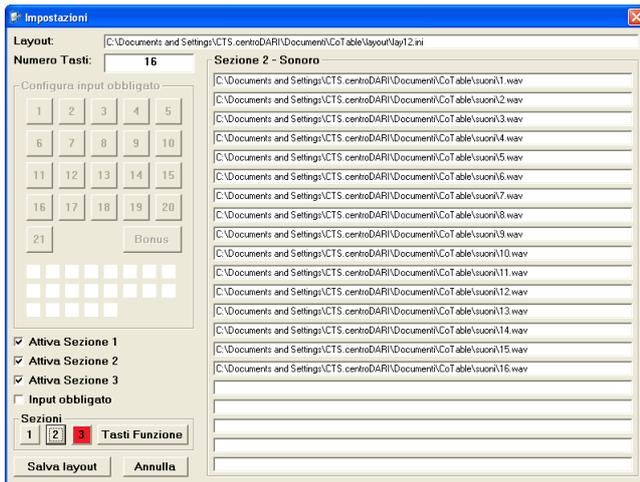
Doppio clic sulla riga (rappresenta la casella o la cella), nella quale ...
... inserire un file sonoro (wav) (da recuperare da qualsiasi cartella presente su disco) relativo all'immagine inserita precedentemente.



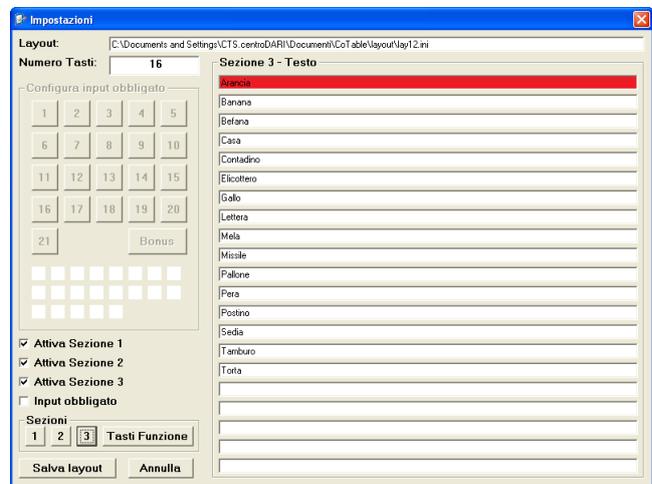
Se non si vuole avere questa funzionalità oppure non si inseriscono tutti i file sonori rispetto alle caselle create (**IMPORTANTE**) disattivare la **SEZIONE 2** (pena il non funzionamento del programma).



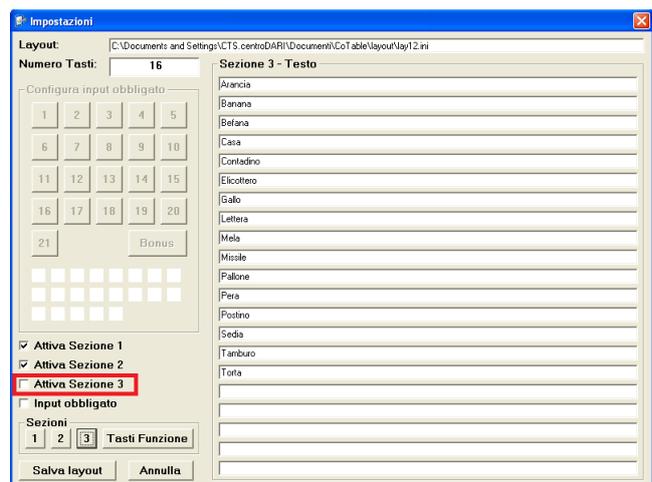
CLIC SU SEZIONE 3 - TESTO



Doppio clic sulla riga (rappresenta la casella o la cella), nella quale ...
... inserire un testo che il PC sintetizzerà (sempre riferito all'immagine inserita precedentemente)

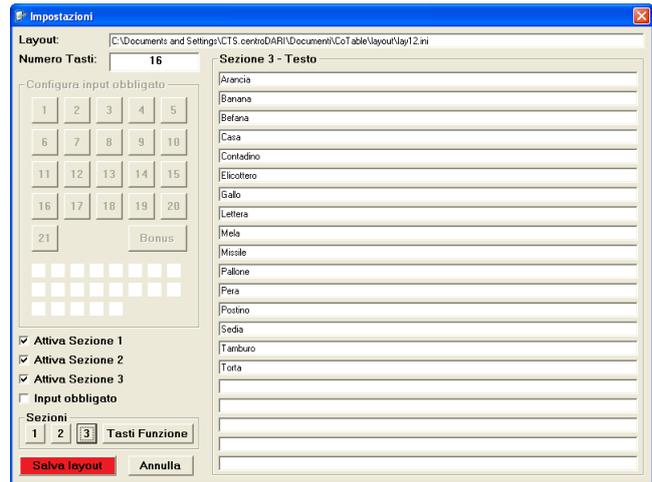


Se non si vuole avere questa funzionalità oppure non si inseriscono tutti i testi rispetto caselle create (**IMPORTANTE**) disattivare la **SEZIONE 3** (pena il non funzionamento del programma).



Clic su salva layout

Per memorizzare le modifiche relative alla tabella in uso.



Concluse le operazioni di modifica, la tabella è pronta per essere utilizzata.

Quindi premere il **TASTO INVIO**

CREARE UNA NUOVA TABELLA

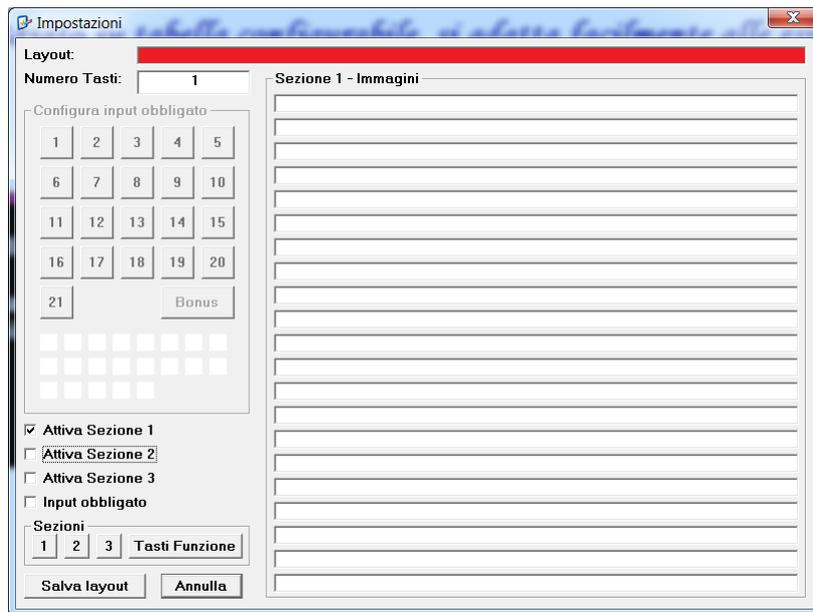
ALT+I per entrare nel menu impostazioni

IMPORTANTE

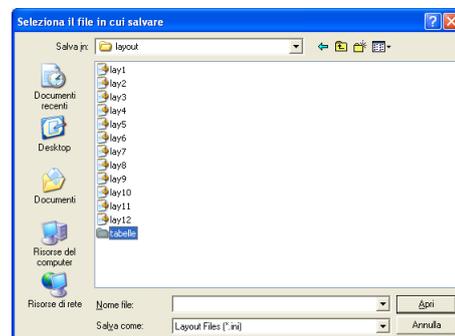
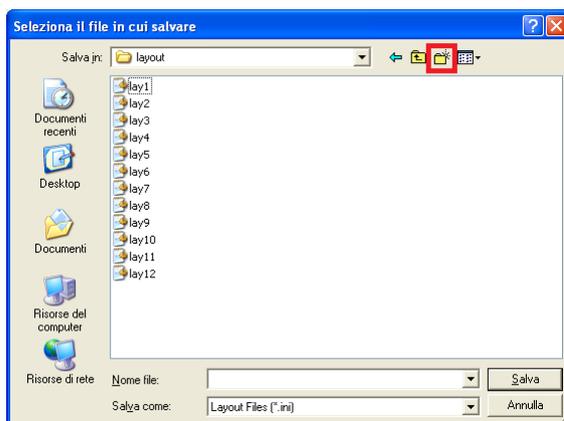
Prima di iniziare ad impostare la nuova cartella, è importante **ripulire tutte le righe** contenenti i riferimenti a: Layout (riga in rosso), Immagini (sezione 1), Suoni (sezione 2), Testi (sezione 3), Riferimenti ad altre tabelle (Tasti funzione) [vedi immagini di pag. 9-10]. La procedura è la seguente:

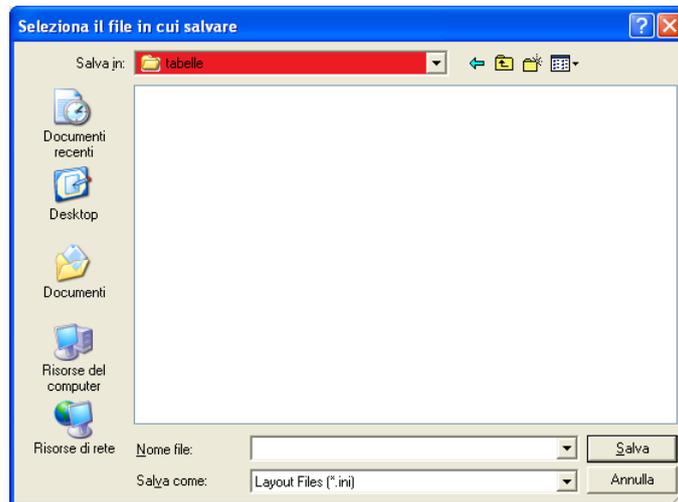
1. selezionare con il *mouse* il contenuto della riga da ripulire;
2. premere il tasto **canc**.

CLIC SULLA RIGA LAYOUT

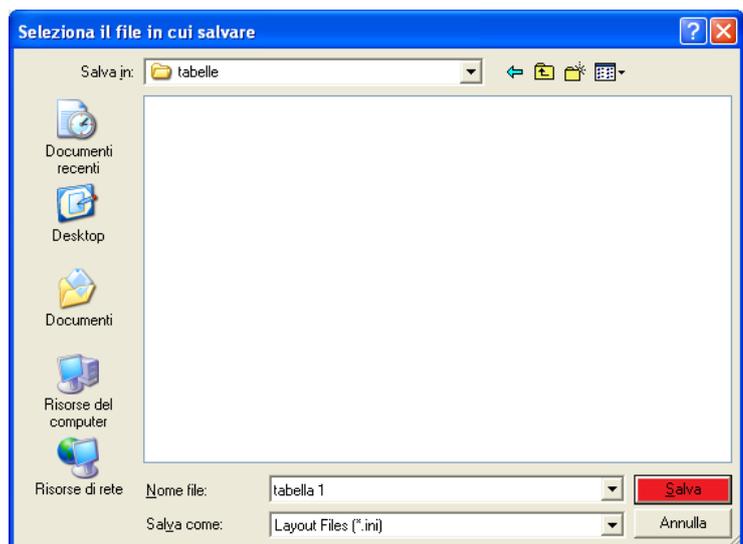
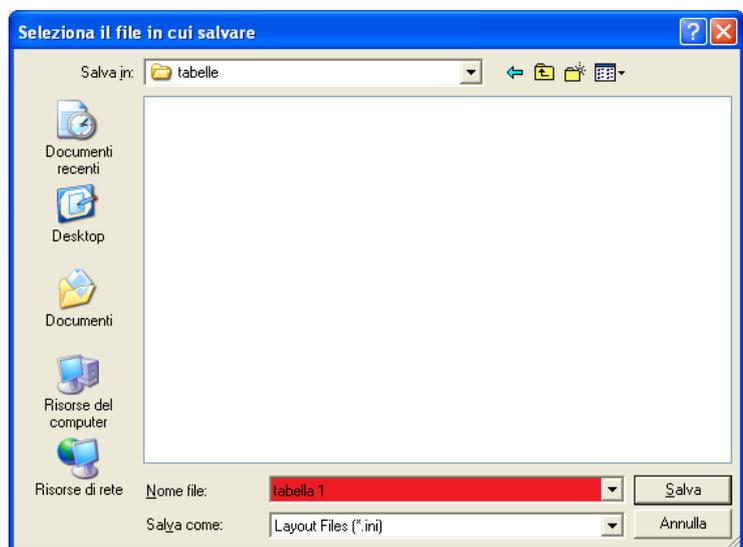


Si apre la finestra *esplora risorse*. Navigare (se non si è già in essa) fino alla cartella *layout*. In questa, se non esiste ancora la si crea, aprire la **cartella tabelle**.



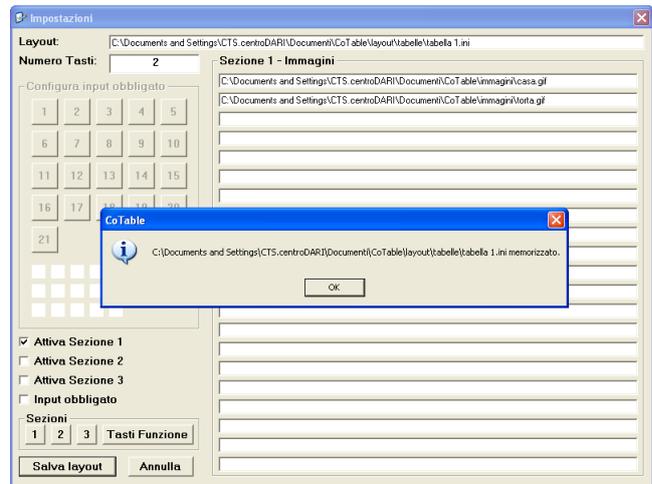
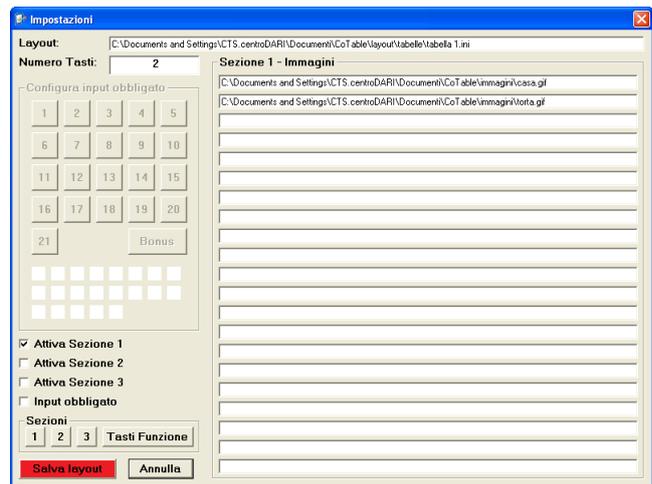


In “*nome file*” inserire un nome di tabella che vi ricordi il tipo di contenuto o attività didattica. Successivamente cliccare su “*salva*”.



Procedere alla personalizzazione della tabella seguendo le indicazioni viste al paragrafo **MODIFICA UNA TABELLA ESISTENTE**. Alla fine della personalizzazione

... .. CLIC SUL PULSANTE SALVA LAYOUT

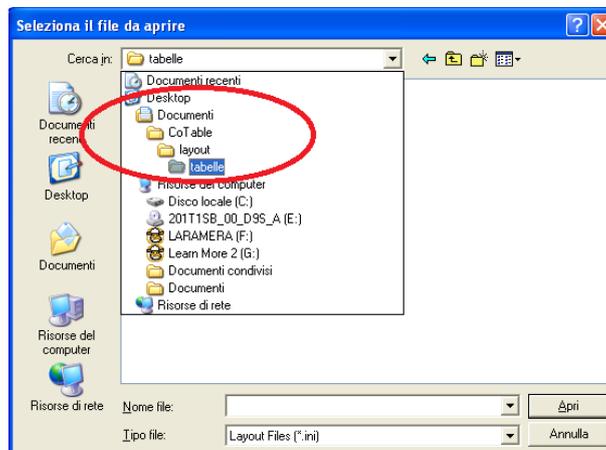


Per caricare in memoria la tabella appena creata o creata precedentemente: **ALT+A**

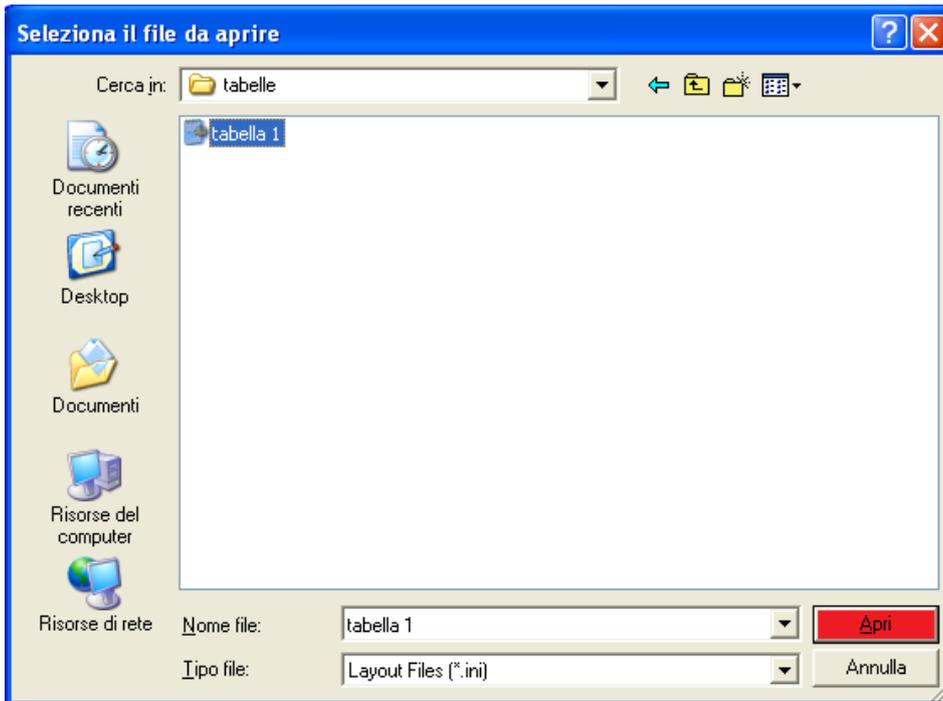
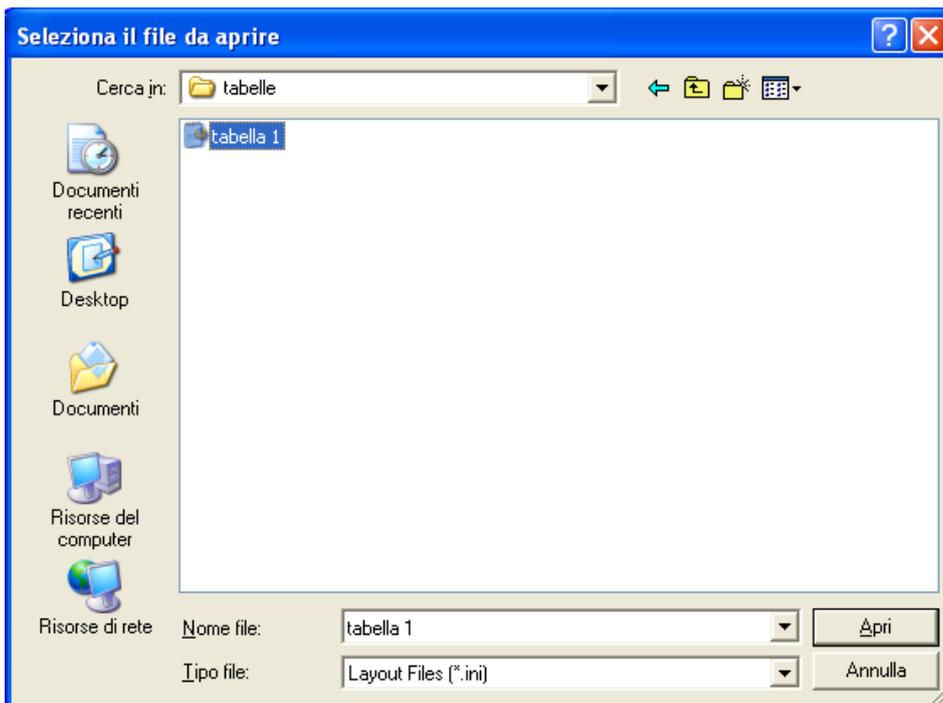
CLIC SUL PULSANTE APRI FILE (PULSANTE IN ROSSO)



Si apre la finestra *esplora risorse*. Navigare (se non si è già in essa) fino alla cartella *layout\tabelle*.



Nella cartella tabelle clicchiamo sulla tabella voluta; in questo caso **tabella 1**. Successivamente **cl**
ic
 sul pulsante Apri



Il nome della tabella, con il relativo percorso appariranno nella riga Layout. Da qui chiudiamo la
sequenza dei comandi **cl**
ic
 cliccando sul pulsante Apri



CREAZIONE DI CARTELLE CON TABELLE A CONTENUTO TEMATICO

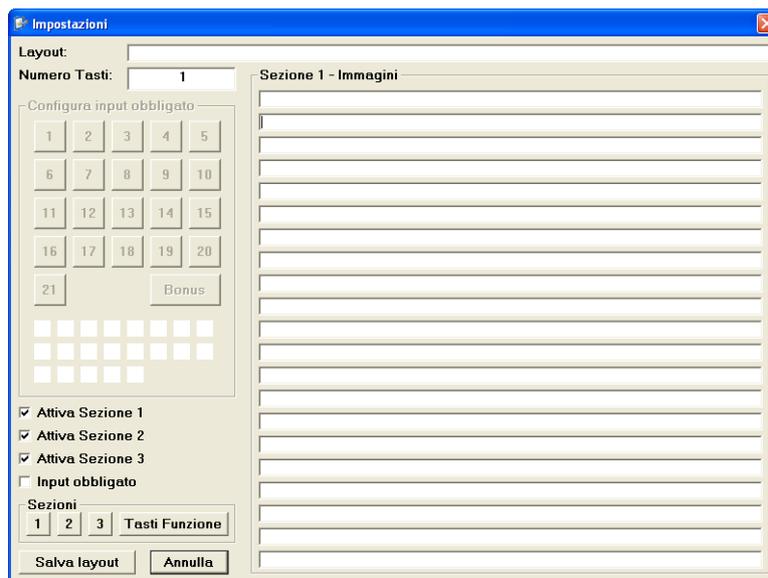
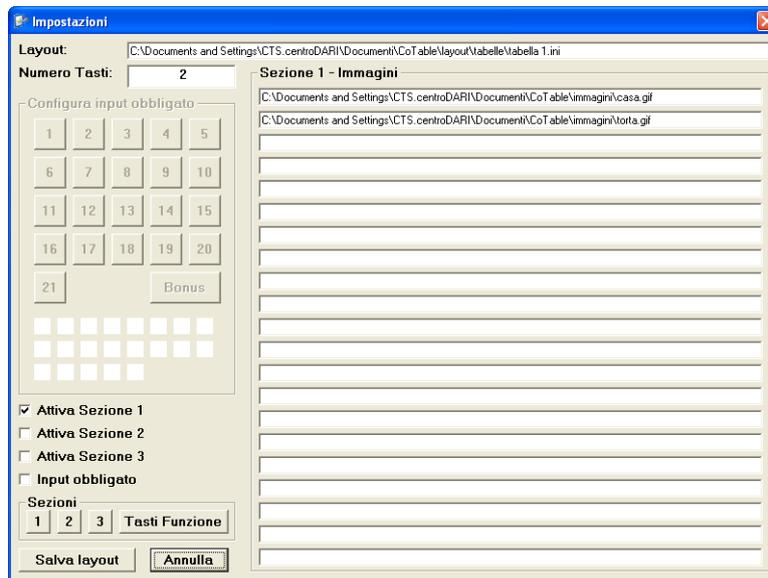
Per realizzare una nuova **cartella di lavoro** che contenga tabelle tematiche premere:

ALT+I per entrare nel menu impostazioni

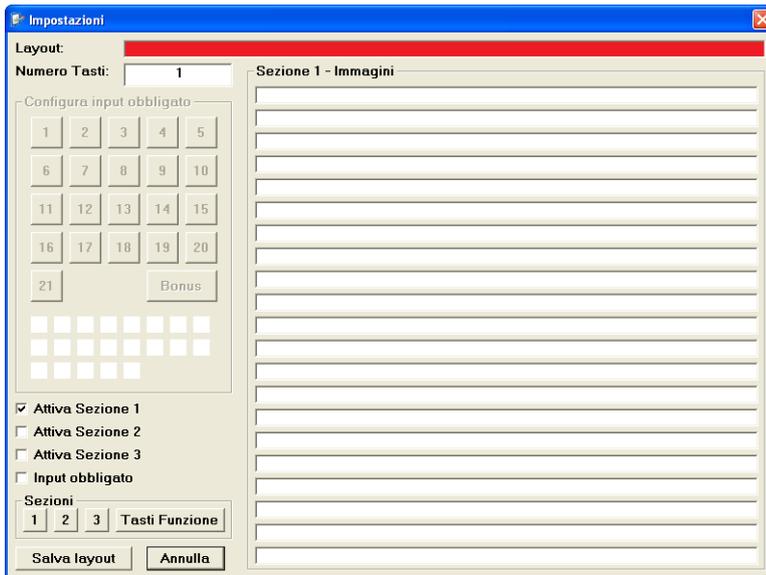
IMPORTANTE

Prima di iniziare ad impostare la nuova cartella, è importante **ripulire tutte le righe** contenenti i riferimenti a: Layout, Immagini (sezione 1), Suoni (sezione 2), Testi (sezione 3), Riferimenti ad altre tabelle (Tasti funzione). La procedura è la seguente:

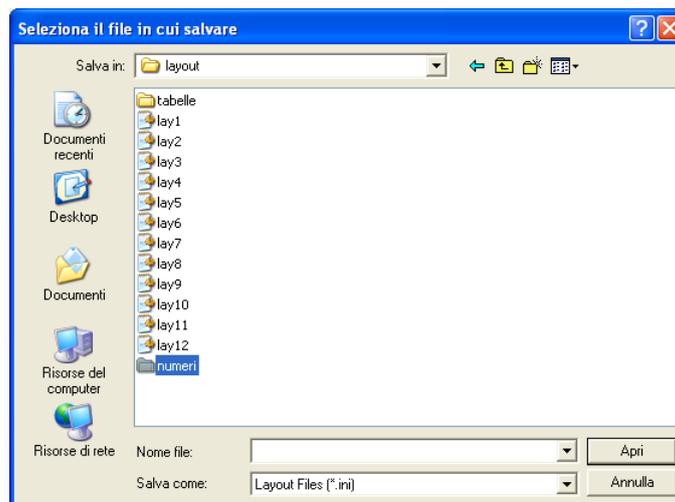
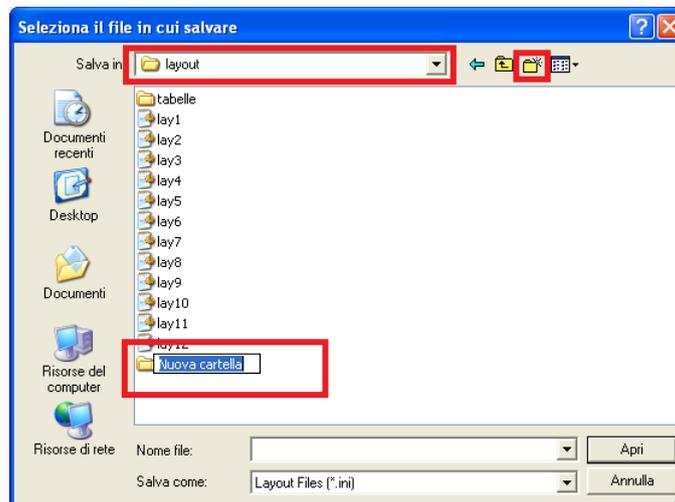
1. selezionare con il *mouse* il contenuto della riga da ripulire;
2. premere il tasto **canc**.

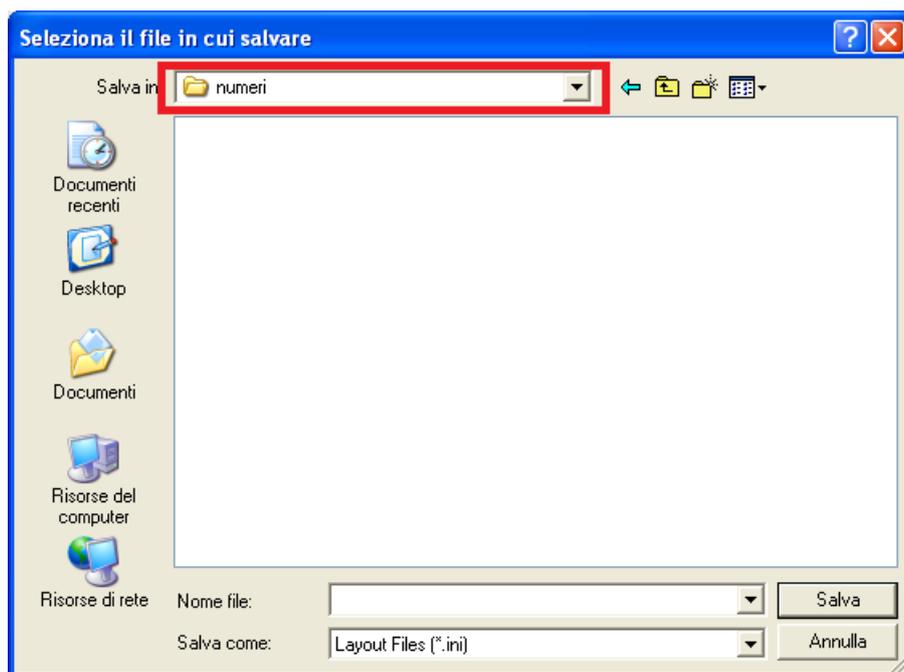


Clic sulla riga LAYOUT

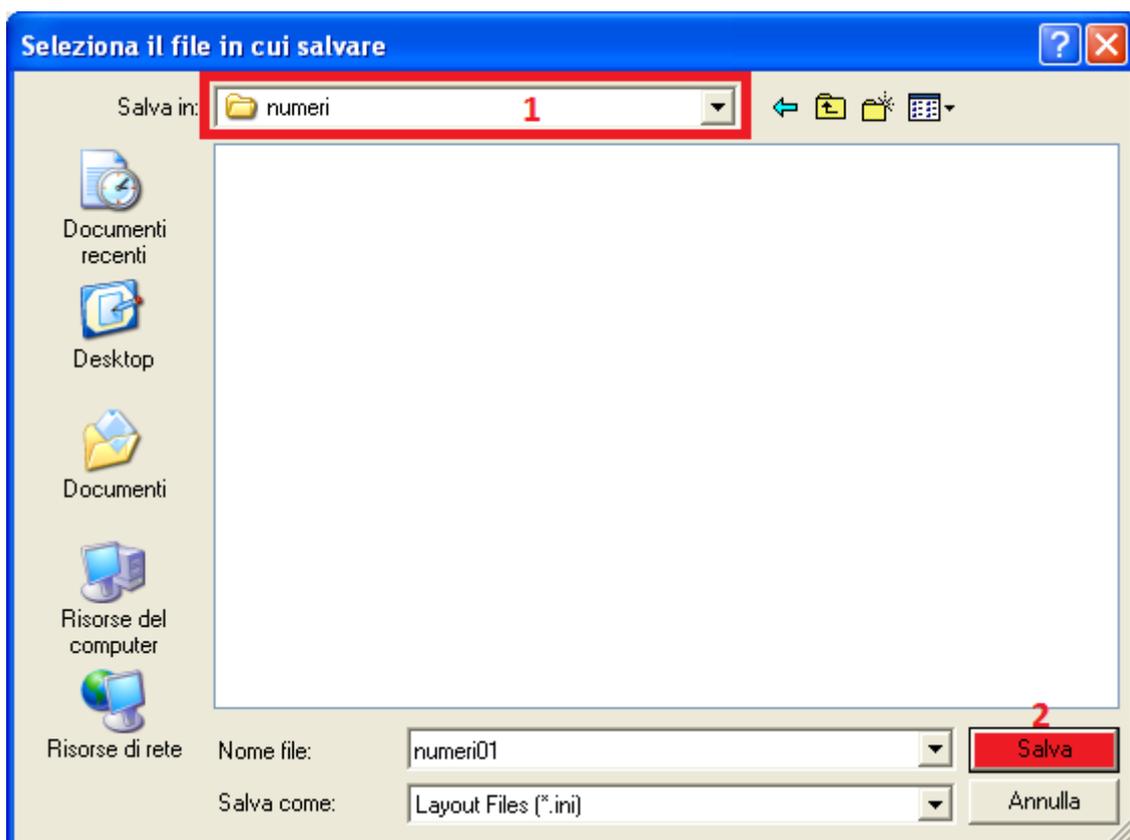


Si apre la finestra *esplora risorse*. Navigare (se non si è già in essa) fino alla cartella *layout*. In questa creare la cartella tematica ad esempio: **numeri**.





In *nome file* inserire un nome di tabella che vi ricordi il tipo di attività didattica (in questo caso riferito alla cartella di lavoro): **numeri01**. Successivamente cliccare su **salva**.

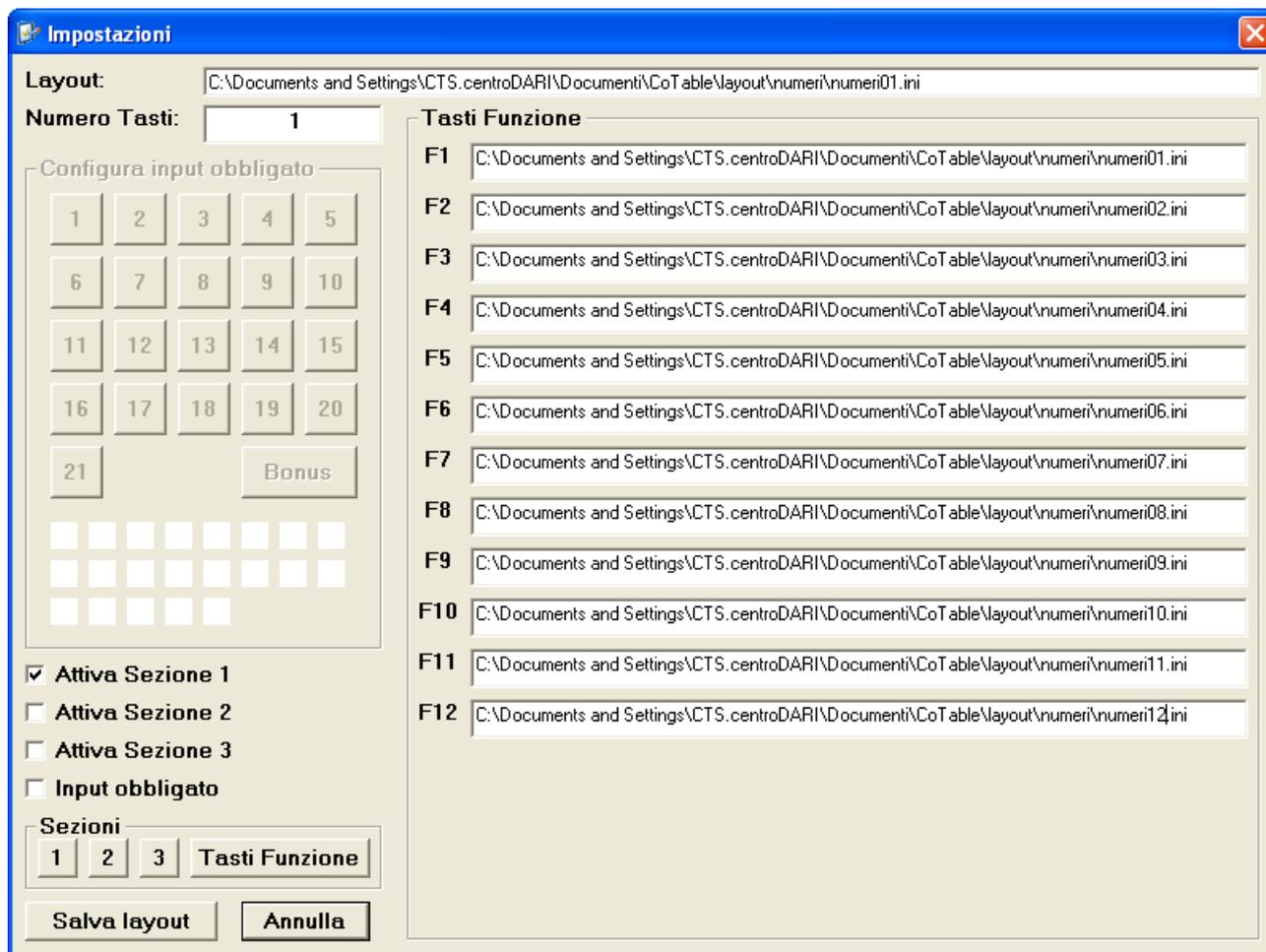


Procedere alla personalizzazione della tabella (in questo caso **numeri01**) seguendo le indicazioni viste al paragrafo **MODIFICA UNA TABELLA ESISTENTE**.

IMPORTANTE

Prima di salvare il Layout ricordarsi di impostare i tasti funzione alla tabella in costruzione. Esempio: essendo, nel nostro caso, in costruzione la tabella **numeri01** e, quindi, la prima della serie, questa va legata al tasto funzione numero 1 e cioè **F1**. E così via. Per la procedura seguire i passi successivi:

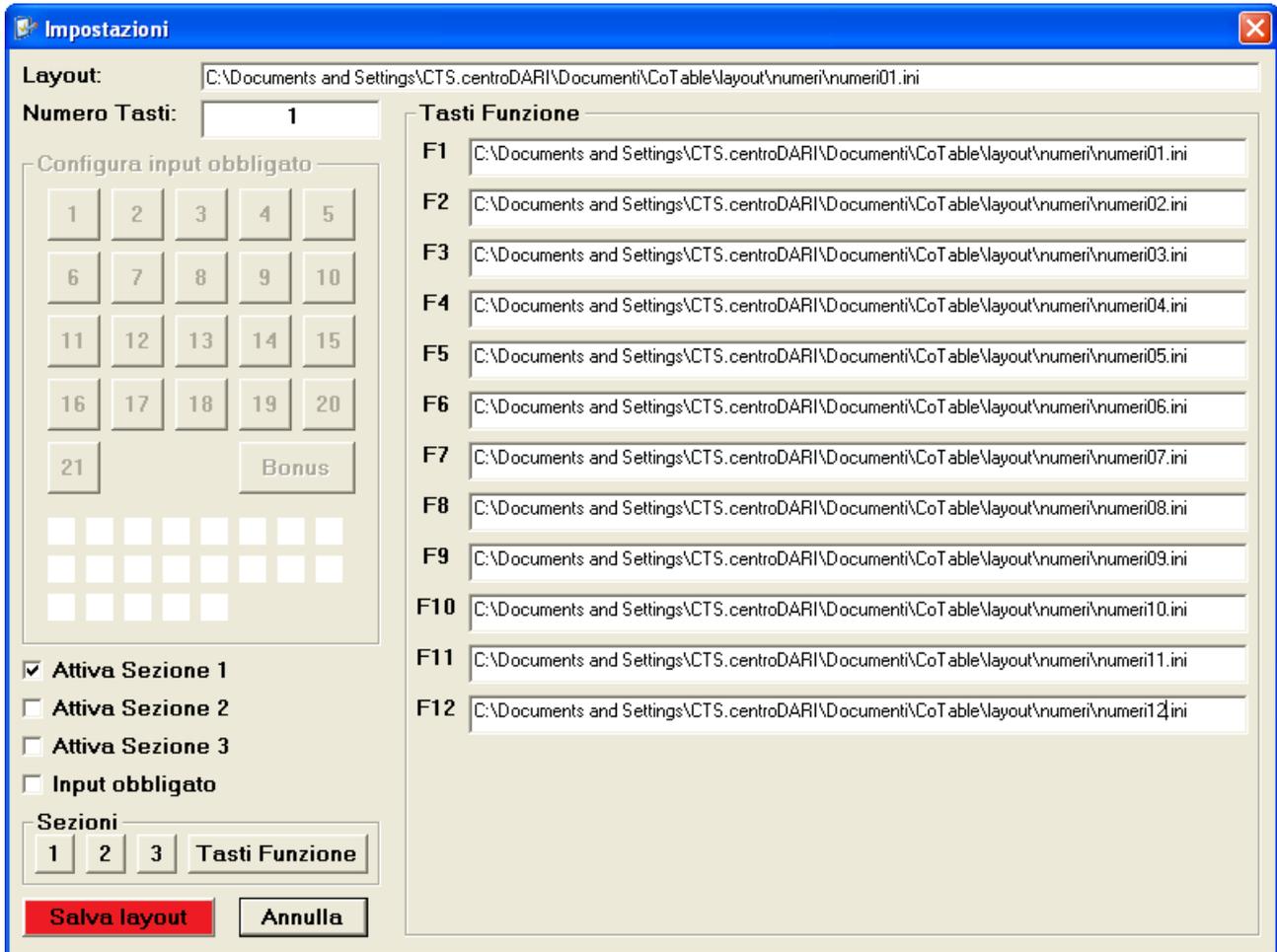
1. selezionare con il mouse il contenuto della riga Layout;



2. premere i tasti **CTRL+C** per copiare il contenuto nella memoria di windows;
3. cliccare sulla riga del tasto funzione F1;
4. premere i tasti **CTRL+V** per copiare il contenuto della memoria di windows nella riga selezionata;
5. ripetere il punto 4 per le righe successive (da F2 a F12);
6. modificare il numero di riferimento della tabella: es.: in F2 il finale della riga deve essere (in questo caso) numeri02; in F3 il finale della riga deve essere (in questo caso) numeri03; etc... fino a F12 in cui il finale della riga deve essere numeri12.

Clic su salva layout

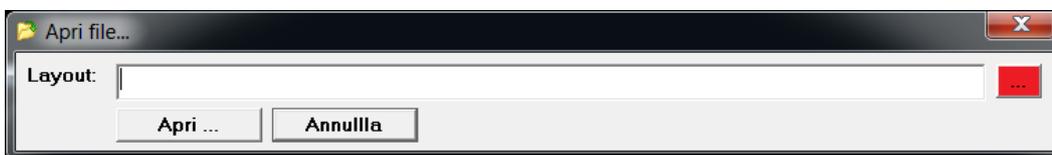
Per memorizzare la cartella di lavoro con le proprie tabelle.



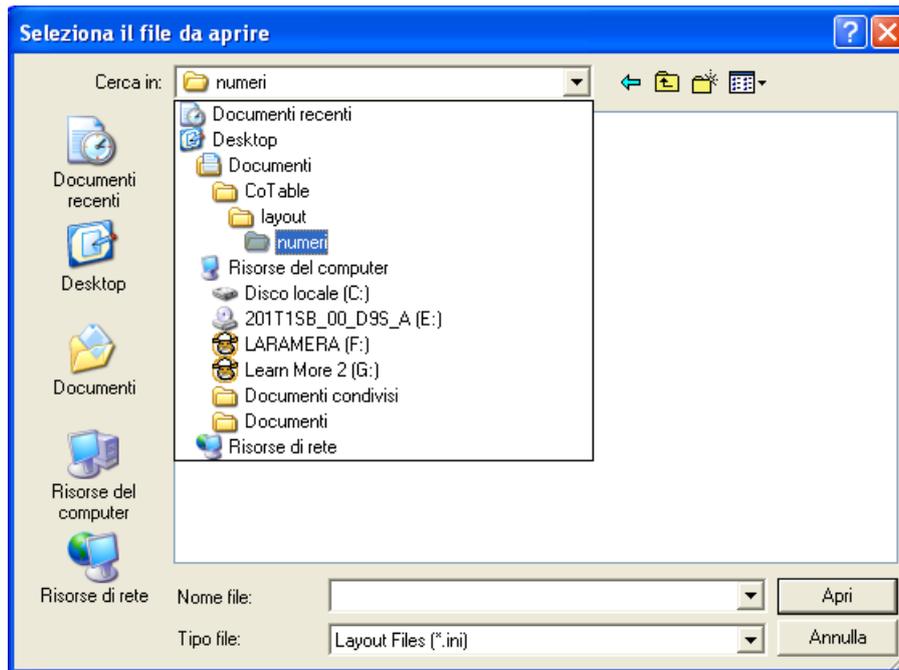
Per caricare in memoria la tabella appena creata o creata precedentemente: **ALT+A**



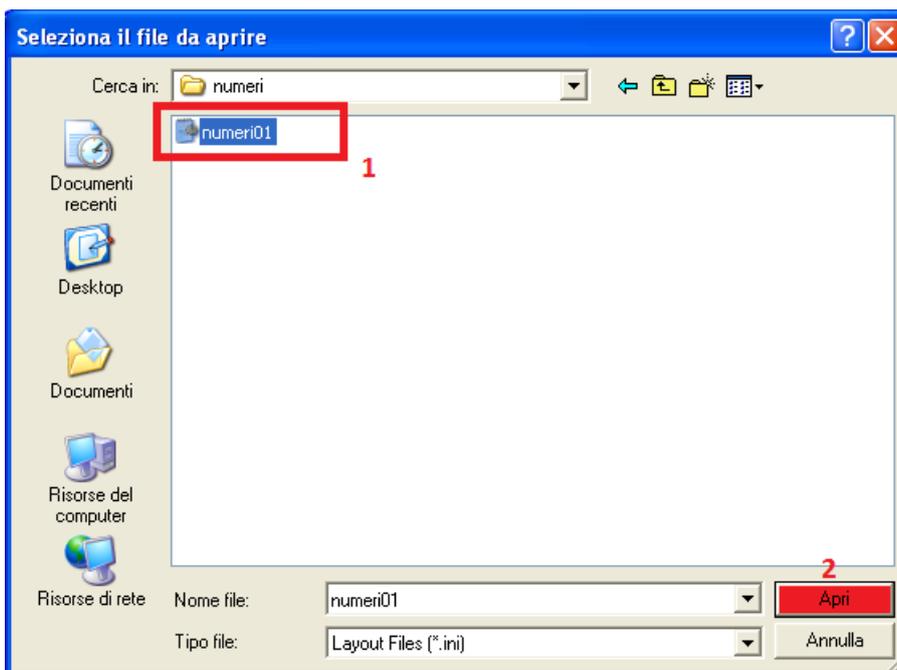
Clic sul pulsante apri file



Si apre la finestra *esplora risorse*. Navigare (se non si è già in essa) fino alla cartella *layout* (cartella tematica).



Nella cartella tematica clicchiamo sulla tabella numero uno della serie; in questo caso **numeri01**. Successivamente **clik sul pulsante Apri**



Il nome della tabella, con il relativo percorso appariranno nella riga Layout. Da qui chiudiamo la sequenza dei comandi **cliccando sul pulsante Apri**. Il contenuto della cartella di lavoro verrà caricato in memoria.



Per costruire le successive 11 tabelle procedere nel modo seguente:

1. **ALT+I** per entrare nel menu impostazioni
2. doppio clic sulla voce layout;
3. si apre la finestra *esplora risorse*. Navigare (se non si è già in essa) fino alla cartella (nel nostro esempio) *layout\numeri*;
4. in Nome file inserire il nome della tabella numero 2; nel nostro caso **numeri02** -**IMPORTANTE**:- l'estensione del file nel momento che la digitiamo deve essere sempre **ini**. Cioè in questo caso **numeri02.ini**, etc... .;
5. clic sul pulsante Salva;
6. in tasti funzione legare il percorso della tabella **numeri02** al secondo tasto funzione secondo la procedura vista prima;
7. personalizzare la tabella numeri02 relativamente ad immagini, suoni e testi, secondo i passaggi visti sopra;
8. salvare il tutto cliccando su **Salva layout**.

Ripetere la sequenza per le altre 10 tabelle rimaste.

Realizzata la cartella di lavoro, è possibile passare da una tabella all'altra semplicemente premendo i tasti funzione.

REALIZZARE TABELLE CON PERCORSI OBBLIGATI

Il programma permette anche di realizzare tabelle con percorsi obbligati. Con questa funzione, ad esempio, si possono realizzare unità didattiche per lavorare sulla sequenzialità delle azioni sia esse verbali, temporali; ricostruzioni di semplici frasi; etc... .

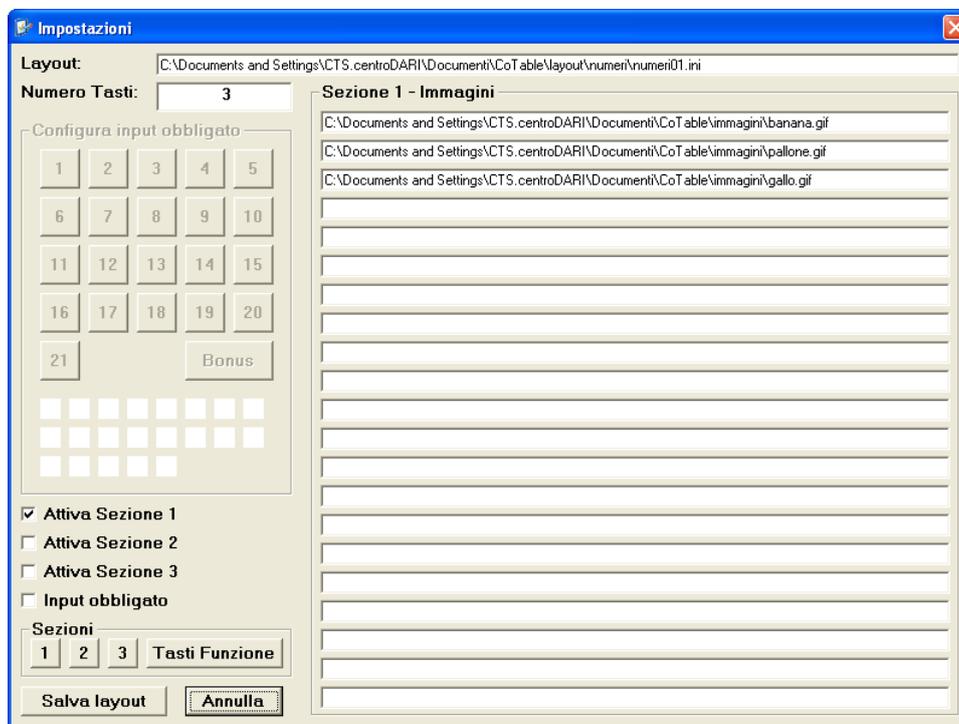
Per ottenere questo procedere come segue:

1. posizionarsi sulla tabella in cui attivare la funzione (nel nostro caso **numeri01**);

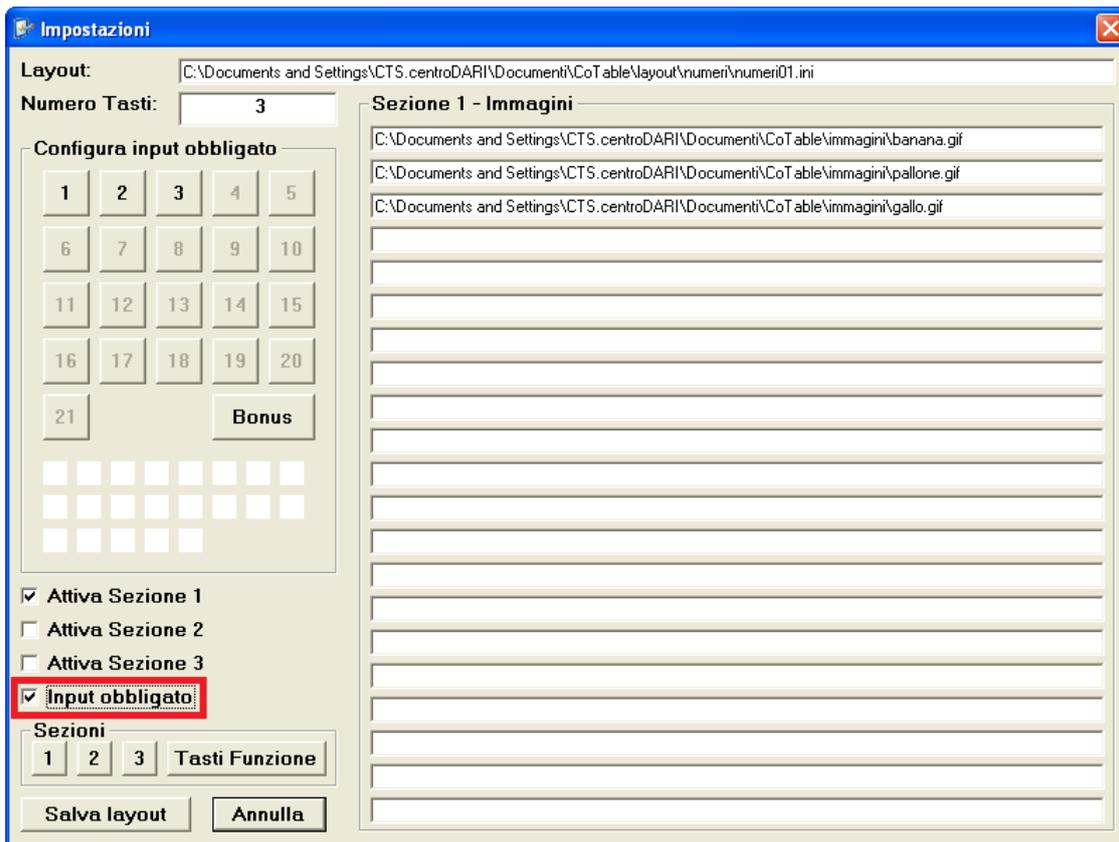
di Aurelio Micelli © 2011/2013 - Versione 1.0.76 - Freeware

ALT + A : Apri File - ALT + I : Impostazio

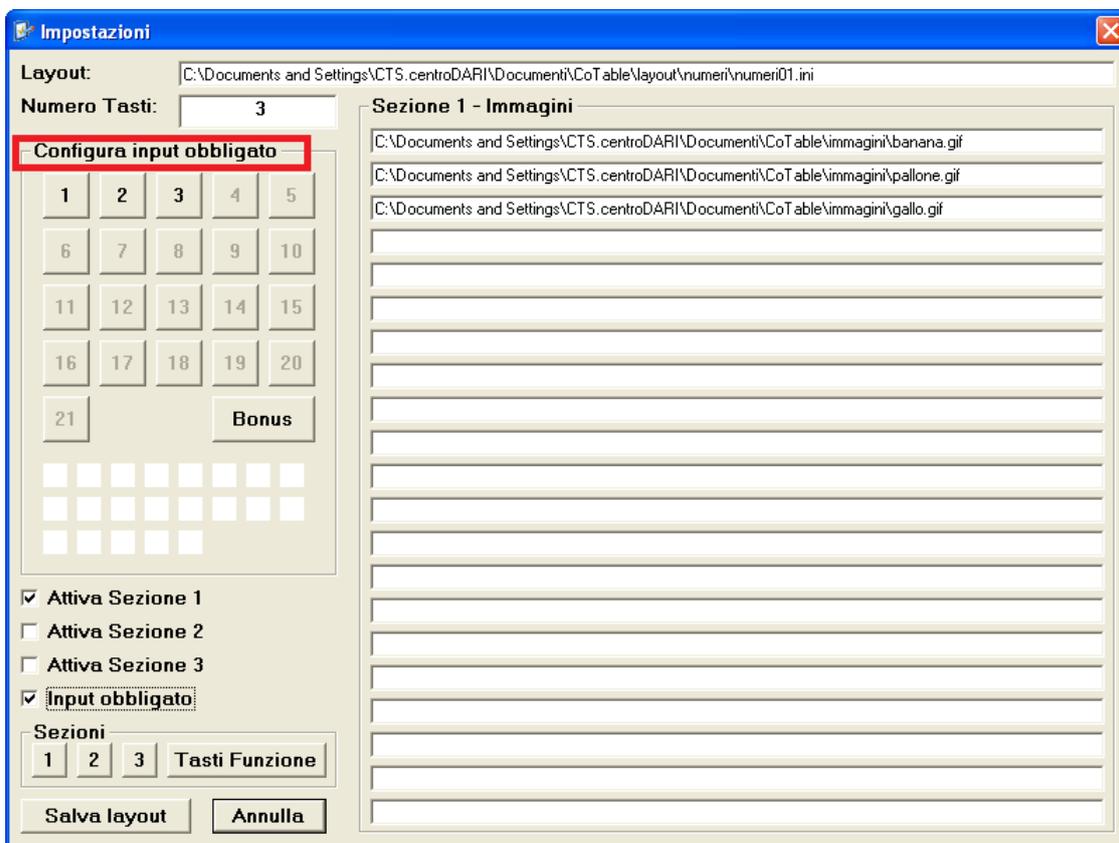
2. richiamare la finestra delle impostazioni con ALT+I;



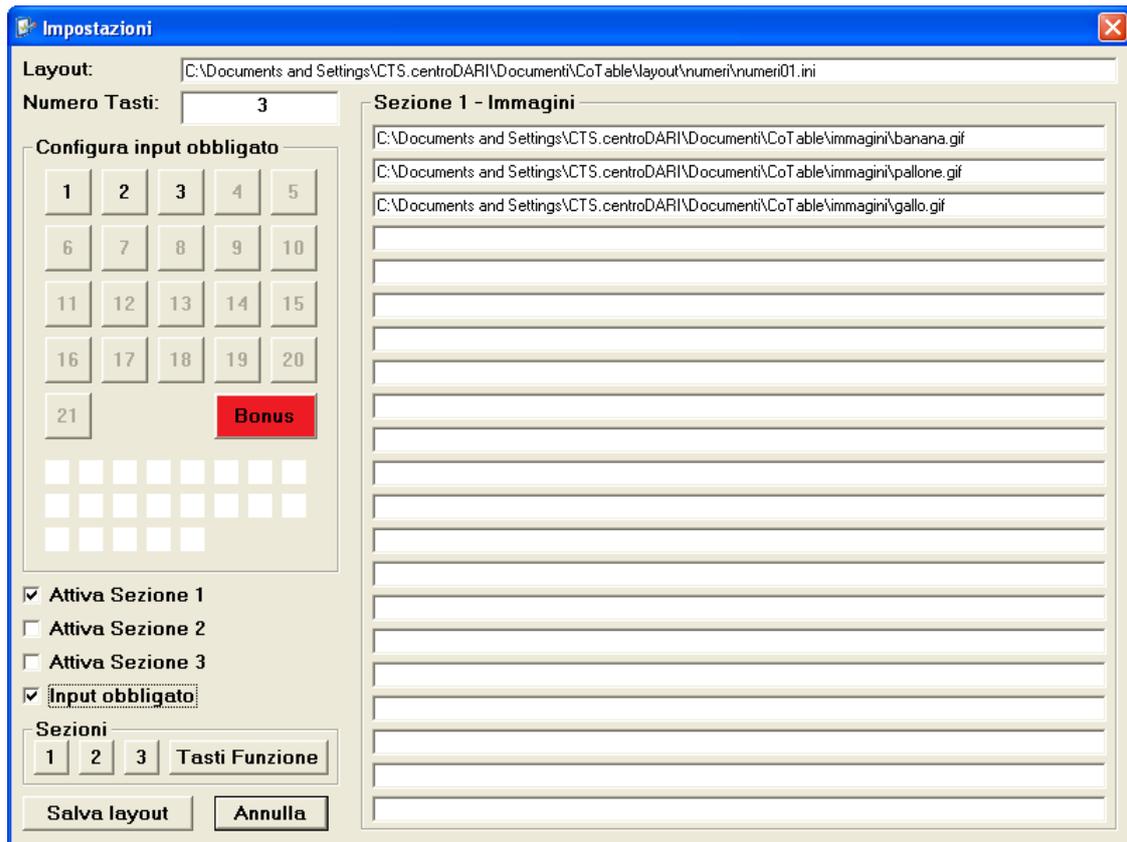
3. attivare la voce input obbligato



4. impostare la sequenza di input nella sezione configura input obbligato;



5. se si vuole è possibile far eseguire al programma anche un suono di gratifica alla fine dell'esercizio inserendo in **Bonus** il percorso di un file sonoro;



6. salvare il tutto cliccando su **Salva layout**.

Buon lavoro!