









Sviluppo della percezione visiva

Manuale Utente

10. febbraio 2017

Contenuto

1	Generale	1	7	Export	20
2	Impostare dob	1	7.1	Generale	20
2.1	dob online	1	7.2	Salvare gli esercizi per l'export.	20
2.2	dob App	1	7.3	Gestire l'output	21
3	Utilizzare dob	2	7.3.1	Esportare esercizi dob online	22
3.1	Condizioni	2	7.3.2	Esportare esercizi dob App.	22
3.1.1	Generale	2	8	Import	23
3.1.2	dob online	2	8.1	Generale	23
3.1.3	dob App	2	8.2	Importare esercizi dob online	24
3.2	Avviare il programma	2	8.3	Importare esercizi dob App	24
3.3	Menu principale e navigazione	3	9	Moduli	25
4	Scelta di esercizio	4	9.1	 spot Identificare un oggetto 1	25
4.1	Due accessi	4	9.1.1	Compito	25
4.2	Scegliere un esercizio mediante modulo.	5	9.1.2	Procedimento dell'esercizio	25
4.3	Scegliere un esercizio mediante competenza	6	9.1.3	Esercizi	25
4.4	Esercizi predefiniti	7	9.2	 spotPlus Fare la differenza tra un oggetto e l'altro	26
4.4.1	Nomi degli esercizi predefinito.	7	9.2.1	Compito	26
4.5	Esercizi propri	8	9.2.2	Procedimento dell'esercizio	26
4.5.1	Riprendere esercizi predefiniti	8	9.2.3	Proprietà	26
4.5.2	Gestire esercizi propri	9	9.2.4	Disposizione	27
5	Preferiti	10	9.2.5	Esercizi	27
5.1	Generale	10	9.3	 zoom Identificare un oggetto 2	28
5.2	Personalizzare i preferiti	13	9.3.1	Compito	28
5.3	Salvare gli esercizi nei preferiti	14	9.3.2	Procedimento dell'esercizio	28
6	Lezione	15	9.3.3	Proprietà	28
6.1	Generale	15	9.3.4	Esercizi	28
6.2	Salvare gli esercizi per lezioni	16	9.4	 track Seguire la linea	29
6.3	Creare una nuova lezione	17	9.4.1	Compito	29
6.3.1	Creare una lezione mediante modulo o per abilità.	17	9.4.2	Procedimento dell'esercizio	29
6.3.2	Creare una lezione mediante selezione L	18	9.4.3	Esercizi	29
6.4	Modificare una lezione	19			

9.5	 trace	Seguire un oggetto in movimento	30	13	Editor	54
9.5.1	Compito		30	13.1	Generale	54
9.5.2	Procedimento dell'esercizio		30	13.1.1	Aprire Editor	54
9.5.3	Esercizi		30	13.1.2	Impostazioni e anteprima	55
9.6	 stimula	Modello in movimento	31	13.1.3	Tipo di selezione	56
9.6.1	Compito		31	13.2	Impostazioni – Tutti i moduli	57
9.6.2	Procedimento dell'esercizio		31	13.2.1	Compito	57
9.6.3	Esercizi		31	13.2.2	Oggetto	59
10	Controllare con tastiera e touchscreen.		32	13.2.3	Fondo	64
10.1	Controllo del programma		32	13.3	Impostazioni – Modulo specifico	66
10.2	Entro l'esercizio		33	13.3.1	spot	66
10.3	Individuazione spot: oggetto fisso		35	13.3.2	spotPlus	71
10.4	Individuazione spot: oggetto in movimento		36	13.3.3	zoom.	82
10.5	Individuazione spotPlus		37	13.3.4	track e trace	85
10.6	Individuazione zoom		38	13.3.5	stimula.	93
10.7	Individuazione track		39	14	Ringraziamenti.	94
10.8	Individuazione trace		40	15	Nota	95
10.9	Individuazione stimula		41	16	Copyright	95
11	Panoramica		42			
11.1	Moduli		42			
11.2	Categoria di esercizi e abilità primaria.		43			
11.3	Abilità e assegnazione dei moduli		47			
12	Valutazione dell'esercizio		48			
12.1	Impostazioni di valutazione		48			
12.2	Opzioni generali		49			
12.3	Esempi di valutazioni		50			
12.3.1	Valutazione 1: Modulo spot – Spostare la vista		50			
12.3.2	Valutazione 2: Modulo spotPlus – Cercare e trovare forma		51			
12.3.3	Valutazione 3: Modulo zoom – Contrasto.		52			
12.3.4	Valutazione 4: Modulo track – Raccogliere traguardi		53			

1 Generale

dob è un software didattico per la promozione di abilità di base visive e visuomotorie. Il programma è stato sviluppato in modo specifico per le esigenze di persone con disabilità visiva. Inoltre, l'elevato grado di personalizzabilità consente di utilizzare il programma anche in altre aree della pedagogia curativa e speciale, nella riabilitazione e anche come strumento di stimolazione e osservazione nell'ambito del sostegno alla prima infanzia.

Il software offre un ampio spettro di esercizi che vanno dalle semplici stimolazioni ai compiti di base fino all'allenamento delle abilità cognitive.

Avviso fotosensibilità

Una bassissima percentuale di soggetti può essere soggetta a crisi epilettiche se esposta a determinati giochi di luce o a luci lampeggianti. L'esposizione a determinati giochi di luce o a sfondi luminosi sullo schermo di un computer può provocare una crisi epilettica in tali soggetti. Alcune condizioni possono provocare sintomi di epilessia non precedentemente rilevati in soggetti che non hanno mai sofferto in precedenza di attacchi o crisi epilettiche.

2 Impostare **dob**

2.1 **dob** online

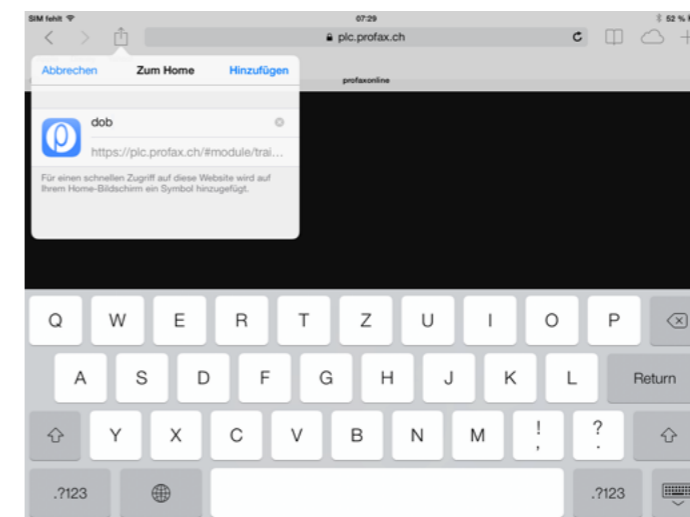
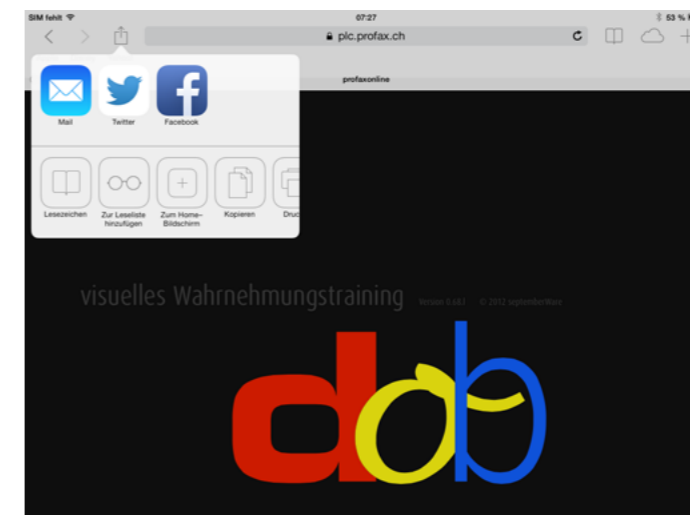
La versione online di **dob** può essere avviata direttamente in un browser moderno. I risultati migliori hanno dato i browser Chrome o Firefox, con i quali **dob** è stato testato in modo più approfondito e dettagliato. Per avviare rapidamente il programma, create un segnalibro sul computer o un link sul desktop e, sull'iPad/tablet Android, create un'icona di avvio nella schermata home.

Si consiglia di lavorare in modalità a schermo intero. Per farlo premete il tasto F11 (Windows) / \uparrow ⌘F (Mac) del computer, sull'iPad/tablet Android avviate il programma tramite l'icona presente nella schermata Home.

Dopo ogni aggiornamento del programma eliminate la cronologia del browser, in modo tale che tutte le novità siano acquisite senza problemi.

2.2 **dob** App

Scarica l'applicazione da App Store su iPad. Tocca l'icona **dob** per avviare il programma.



Creare un'icona sulla schermata Home (iPad/tablet Android)

3 Utilizzare **dob**

3.1 Condizioni

3.1.1 Generale

Utilizzando diverse opzioni d'inserimento come touchscreen, pulsante, mouse o tastiera, il programma tiene conto delle particolari condizioni delle persone con pluridisabilità. Nella maggior parte degli esercizi di **dob**, l'inserimento si limita a due comandi: *Conferma* e *Avanti*. Questi comandi vengono impartiti tramite i tasti SPACE (barra spaziatrice) > e ENTER (invio) X. I due comandi possono essere trasmessi anche tramite pulsanti. In tal modo si cerca di favorire la massima autonomia di lavoro, specialmente negli esercizi. Tuttavia, l'alunno, mentre lavora con **dob**, dovrebbe essere affiancato da una persona che spieghi gli esercizi e, all'occorrenza, possa dare un supporto.

3.1.2 **dob** online

dob online può essere utilizzato su computer desktop e portatili e su tablet PC (Android e iOS).

Computer desktop e portatili: comando con mouse, tastiera o pulsante. Con schermo tattile, tutti gli gesti di **dob** sono disponibili.

Tablet: comando con gesti. Tastiere Bluetooth non sono supportati.

3.1.3 **dob** App

dob app è disponibile su tablet iOS.

Comando con gesti. Con tastiera bluetooth, tutte le scelte rapide di **dob** sono disponibili.



3.2 Avviare il programma

Immediatamente dopo l'avvio, premere il tasto F11 (Windows) / ⌘F (Mac) per passare alla modalità a schermo intero.

3.3 Menu principale e navigazione

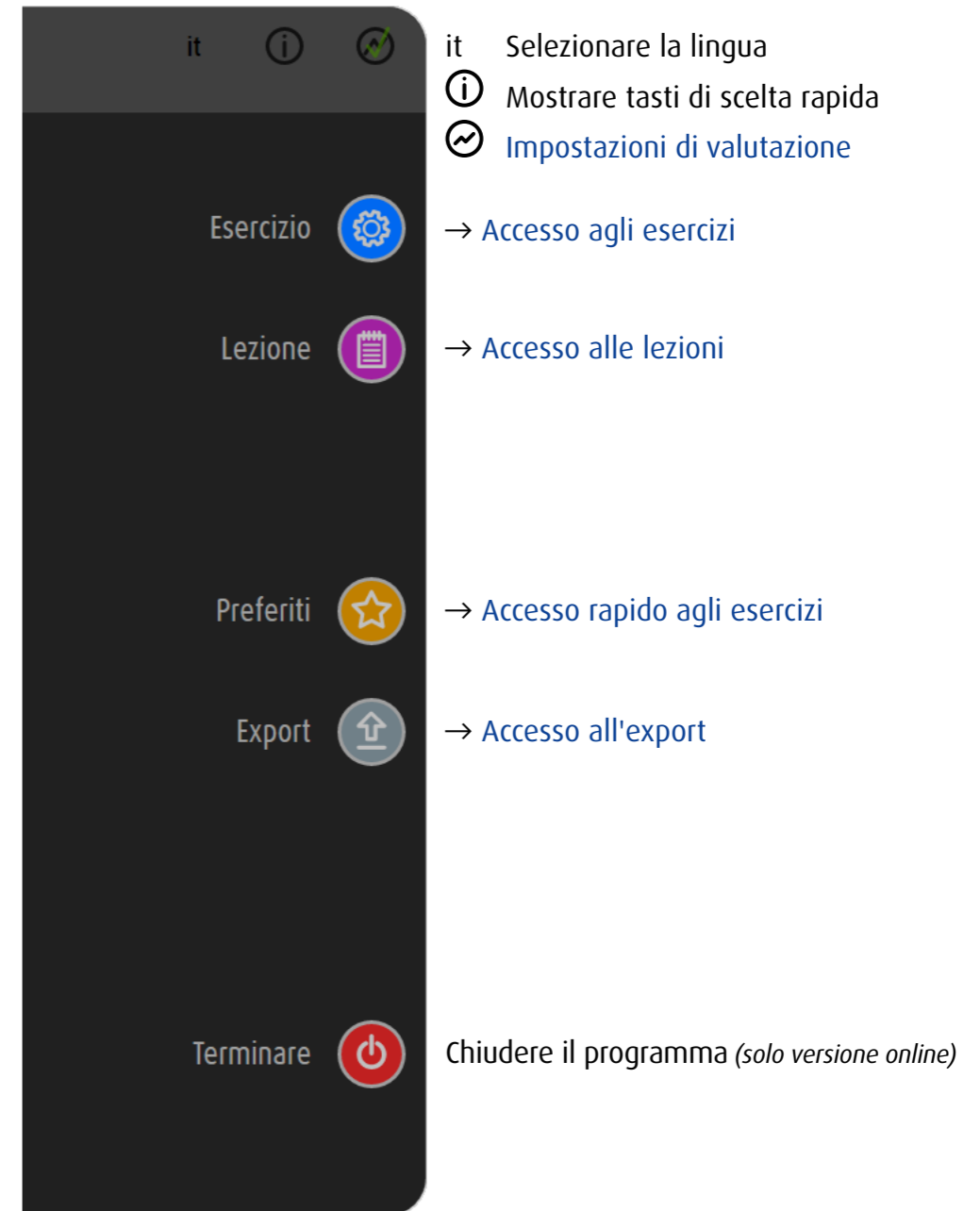
Dopo aver avviato il programma si aprirà il menu principale. Può essere visualizzato in qualsiasi momento con la combinazione di tasti \uparrow + M o gesto $\left[\right]$. Il menu principale viene visualizzato alla fine di ogni lezione.

Le funzioni seguenti solitamente sono disponibili:

-  Home
Tornare al menu principale
-  Start
Alternativa: SPACE

→ [panoramica degli tasti di scelta rapida e gesti touchscreen](#)

Può essere visualizzata in qualsiasi momento con la combinazione di tasti \uparrow + I .



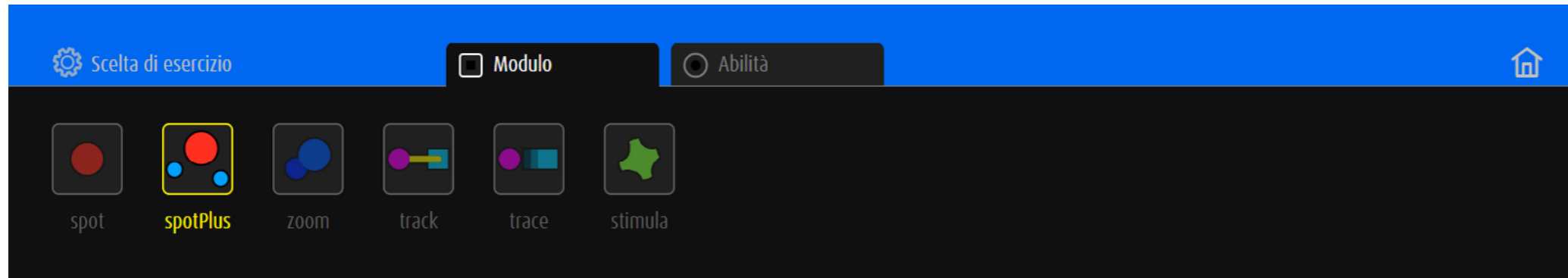
Menu principale

4 Scelta di esercizio

4.1 Due accessi

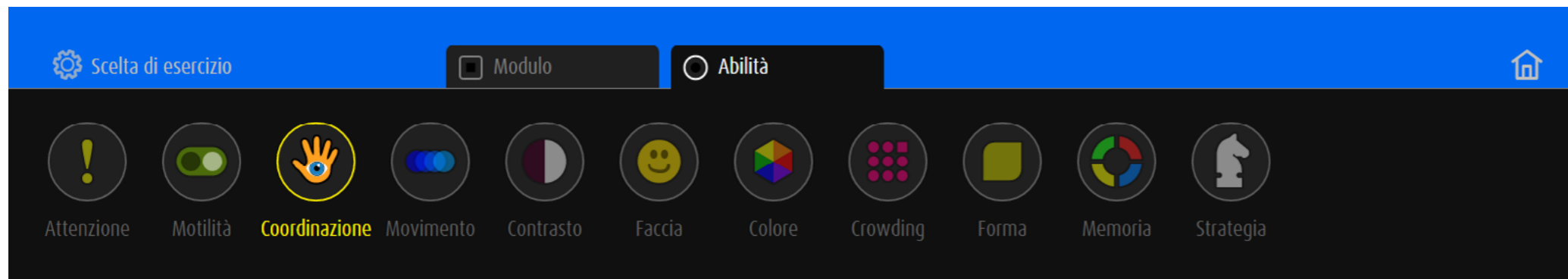
Si ha accesso ai singoli esercizi di **dob** sia scegliendo scegliendo un modulo o una abilità visiva.

Un modulo è un tipo specifico di esercizio. All'interno di un modulo, diverse capacità possono essere addestrati.



Selezione di modulo → [descrizione dei moduli](#)

La Percezione visiva richiede abilità diverse. La scelta di esercizio può pertanto avvenire sulla scelta di una competenza particolare della visione.



Selezione dell'abilità → [lista delle abilità e delle sotto-abilità](#)

Premere il tasto **T** per invertire l'ordine dell'accesso.

4.2 Scegliere un esercizio mediante modulo

The screenshot shows the 'Scelta di esercizio' (Exercise Selection) interface. At the top, there are tabs for 'Modulo' (Module) and 'Abilità' (Ability). Below the tabs, there are six module icons: 'spot', 'spotPlus', 'zoom', 'track', 'trace', and 'stimula'. The 'spot' module is selected, indicated by a yellow box and an orange line pointing to the label 'Selezione di modulo'.

Below the module icons, there is a preview area for the selected exercise. The preview shows a yellow box with the text 'Identificare la direzione delle linee' and 'opacità: 25%'. Below this text is a small image of a grid of horizontal lines. An orange line points from the label 'Anteprima e descrizione' to this preview area.

To the left of the preview area is a list of exercise types: 'Fissa', 'Spos', 'Inse', 'Mov', 'Cont', 'Frequenze', 'riconoscere', 'differenziare', 'Viso', 'Colore', 'Figura- sfondo', 'Ottotipi', 'Forma', 'Orologio', and 'Caratteri'. The 'differenziare' type is selected, indicated by a yellow underline and an orange line pointing to the label 'Aggiunta'.

To the right of the preview area is a list of predefined exercises. The first exercise is 'Frequenze: differenziare L_pos_06, grata', which is highlighted in yellow. An orange line points from the label 'Tipo di esercizio' to this list.

Below the list of predefined exercises is a section for 'Esercizi propri' (Personal Exercises), which currently shows 'Nessun esercizio' (No exercise).

At the bottom of the interface, there is a navigation bar with a star icon, a left arrow, a right arrow, and a play button icon. An orange line points from the label 'Inizio di esercizio o SPACE' to the play button icon.

4.3 Scegliere un esercizio mediante competenza

The screenshot shows a software interface titled "Scelta di esercizio" (Exercise Selection). At the top, there are two tabs: "Modulo" (Module) and "Abilità" (Ability), with "Abilità" selected. Below the tabs is a row of 11 circular icons representing different abilities: Attenzione (Attention), Motilità (Motility), Coordinazione (Coordination), Movimento (Movement), Contrasto (Contrast), Faccia (Face), Colore (Color), Crowding, Forma (Form), Memoria (Memory), and Strategia (Strategy). The "Forma" icon is highlighted with an orange line and the label "Selezione dell'abilità".

Below the ability icons, there are three main panels:

- Sotto-abilità (Sub-ability):** A list of sub-abilities including Ottotipi, Forma, Straniero, Cercare e trovare, Dove è?, Fissazione, Fissazione eccentrica, Spostare la vista, Inseguimento, Dimensione, and Orientamento spaziale. The "Forma" sub-ability is highlighted with an orange line and the label "Selezione dell'sotto-abilità".
- Esercizi predefiniti (Predefined exercises):** A list of 15 exercises, each with a small icon and a title. The first exercise, "Cercare e trovare forma L_neg_c_1, bn", is highlighted in yellow. An orange line points to the text "Cercare e trovare" with the label "Nome di esercizio e modulo associato".
- Esercizi propri (Own exercises):** A grey panel with the text "Nessun esercizio" (No exercise).

At the bottom of the interface, there is a navigation bar with a star icon, a left arrow, a home icon, a right arrow, and a play button icon. An orange line points to the play button icon with the label "Inizio di esercizio o SPACE".

On the left side of the screenshot, there are several labels with orange lines pointing to specific elements:

- "Selezione dell'abilità" points to the "Forma" icon in the ability row.
- "Selezione dell'sotto-abilità" points to the "Forma" sub-ability in the "Sotto-abilità" list.
- "Anteprima e descrizione" points to a yellow box containing a 3x3 grid of geometric shapes (squares, circles, triangles) used as a preview for the selected exercise.
- "Nome di esercizio e modulo associato" points to the text "Cercare e trovare" in the "Esercizi predefiniti" list.
- "Inizio di esercizio o SPACE" points to the play button icon in the bottom navigation bar.

4.4 Esercizi predefiniti

dob contiene oltre 2000 esercizi predefiniti.

→ [panoramica degli esercizi](#) ordinati per categoria si trova all'indirizzo www.dob.li.

4.4.1 Nomi degli esercizi predefinito

Di solito il titolo dell'esercizio si compone di un nome (composto a sua volta da un nome di due parole), un codice ed eventualmente un'ulteriore specifica finale. Il nome nella prima parte descrive il tipo di esercizio, l'integrazione serve a definirlo in modo ulteriore. Il codice fornisce informazioni sulle caratteristiche del contesto visivo.

→ [Categoria di esercizi e abilità primaria](#)

Esempio: *Spostare la vista verticale L_col_2, animato*

Compito	Dimensioni dell'oggetto	Colori, contrasti	Numero
	XXL dimensione massima	pos	Oggetto scuro su sfondo chiaro
	XL molto grande		
	L grande	neg	Oggetto chiaro su sfondo scuro
	M medie		
	S piccolo	col	Oggetto colorato su un sfondo colorato o con motivi
	XS molto piccolo		
	XXS dimensione minima		
	R sequenza		

I supplementi dopo il codice indicano altre caratteristiche.

bn: Oggetto nero su fondo bianco, contrasto ottimale
Secondo colore di sfondo: grigio chiaro
(sensibilità all'abbagliamento)

animato: Oggetto animato

veicoli (per esempio): Oggetti figurativi di una certa categoria

4.5 Esercizi propri

4.5.1 Riprendere esercizi predefiniti

Esercizi predefiniti possono essere trasferiti alla finestra *esercizi propri*. Inoltre, tutti gli esercizi definiti dall'editore verranno salvate come *esercizi propri*.

Creare esercizi propri → [Editor](#).

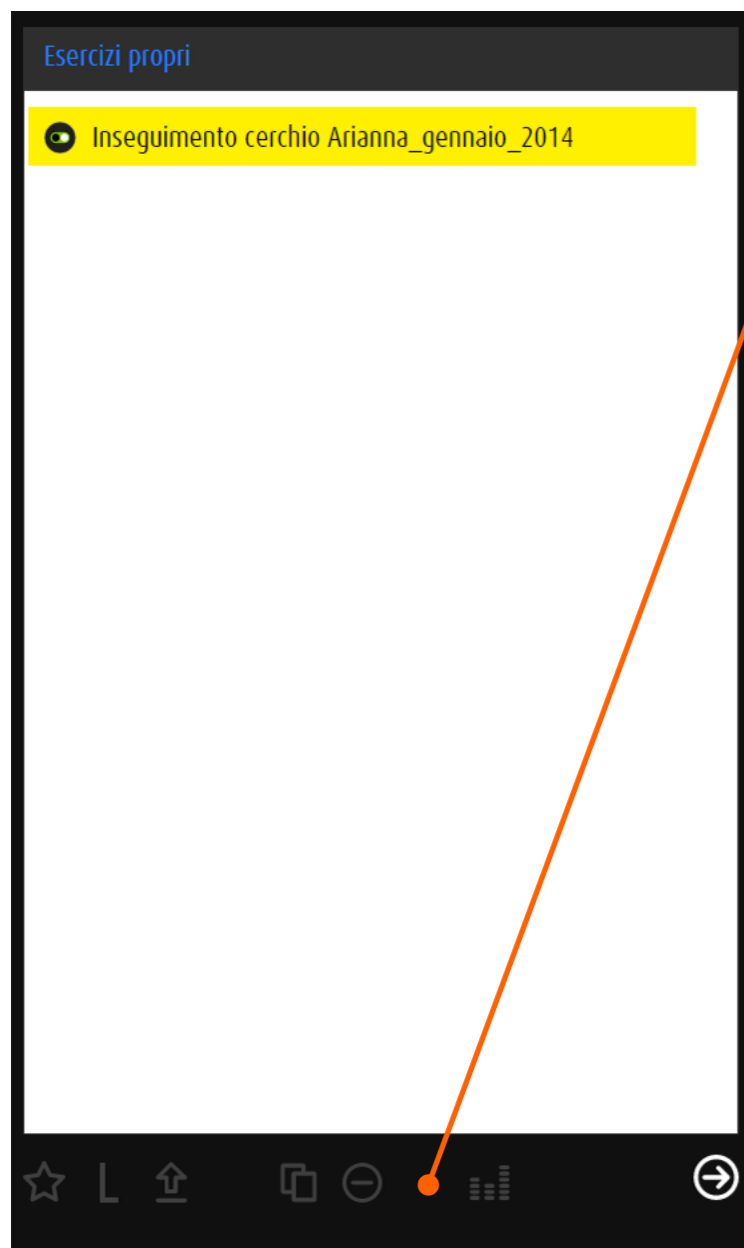
The screenshot displays the software's exercise selection interface. At the top, there are tabs for 'Scelta di esercizio', 'Modulo', and 'Abilità'. Below these are icons for different exercise types: spot, spotPlus, zoom, track, trace, and stimula. The main area is divided into three panels: 'Categoria', 'Esercizi predefiniti', and 'Esercizi propri'. The 'Categoria' panel lists various categories like 'Fissazione', 'casuale', 'periferico destra/sinistra', etc. The 'Esercizi predefiniti' panel shows a list of predefined exercises, with 'Fissazione casuale L_col_3, animali' highlighted in yellow. The 'Esercizi propri' panel shows the exercise 'Fissazione casuale L_col_3, animali Copia' being moved there. Orange lines with circular endpoints connect external labels to these specific elements: 'Esercizi predefiniti' points to the 'Esercizi predefiniti' panel; 'Esercizi propri' points to the 'casuale' category and the 'Fissazione casuale L_col_3, animali' exercise; and 'Riprendere' points to the 'Riprendere' button at the bottom.

Esercizi predefiniti

Esercizi propri

Riprendere

4.5.2 Gestire esercizi propri



Opzioni di gestione

- ☆ Aggiungere l'esercizio ai preferiti
- L Aggiungere l'esercizio ai lezioni
- ↑ Aggiungere l'esercizio alla sezione export
- 📄 Copiare l'esercizio selezionato verso *Esercizi propri*
- ⊖ Eliminare l'esercizio
- ☰ Aprire l'esercizio nell'editor

5 Preferiti

5.1 Generale

Il pulsante *Preferiti* conduce a una selezione di alcuni esercizi di vari moduli. Questa selezione può essere adattata alle esigenze individuali. La lista può essere filtrata per abilità o per modulo. Clicca/tocca sulla miniatura per avviare l'esercizio.

The screenshot shows the 'Scelta di esercizio' (Exercise Selection) interface. At the top, there is a header with a star icon and the text 'Scelta di esercizio'. Below the header, there are two tabs: 'Modulo' (Module) and 'Abilità' (Ability). To the right of these tabs is a home icon and a grid icon. The main area displays a grid of exercise thumbnails, each with a title and a small icon. The thumbnails are arranged in three rows and five columns. The first row contains: 'Fissazione casuale' (Casual fixation) with a horse icon, 'Spostare la vista orizzontale' (Move the horizontal view) with a starburst icon, 'Inseguimento diagonale' (Diagonal pursuit) with a bird icon, 'Inseguimento cerchio' (Circular pursuit) with a black dot icon, and 'Movimento al centro' (Movement to the center) with a spiral icon. The second row contains: 'Movimento al centro' (Movement to the center) with a red spiral icon, 'Contrasto' (Contrast) with a smiley face icon, 'Contrasto' (Contrast) with a cyan number '2' icon, 'Contrasto' (Contrast) with a green background icon, and 'Viso: riconoscere' (Face: recognize) with a woman's face icon. The third row contains: 'Viso: interpretare' (Face: interpret) with a sad face icon, 'Colore: riconoscere' (Color: recognize) with a red splatter icon, 'Colore: ordinare' (Color: order) with a strawberry icon, 'Forma: riconoscere' (Shape: recognize) with a stick figure icon, and 'Orologio' (Clock) with a clock face icon. At the bottom, there is a navigation bar with five dots, a download icon, and a pencil icon. Annotations with orange lines point to various elements: 'Miniatura esercizio' points to the horse icon; 'Tipo di esercizio e aggiunta' points to the red spiral icon; 'Pagina' points to the bottom navigation bar; 'Tornare al menu principale' points to the home icon; 'Visualizzare tutti i preferiti' points to the grid icon; and 'Personalizzare i preferiti' points to the pencil icon.

Miniatura esercizio

Tipo di esercizio e aggiunta

Pagina
Clicca/tocca sui punti sotto o scorri verso destra o sinistra (touchscreen) per navigare nelle pagine.

Tornare al menu principale

Visualizzare tutti i preferiti

Personalizzare i preferiti

Filtrare per modulo.
Visualizzare solo i
preferiti di modulo
trace.

Scelta di esercizio

Modulo

Abilità

spot spotPlus zoom track trace stimula

Import Propri Tutti

Seguire un oggetto angolo

Seguire un oggetto curva

Seguire un oggetto loop

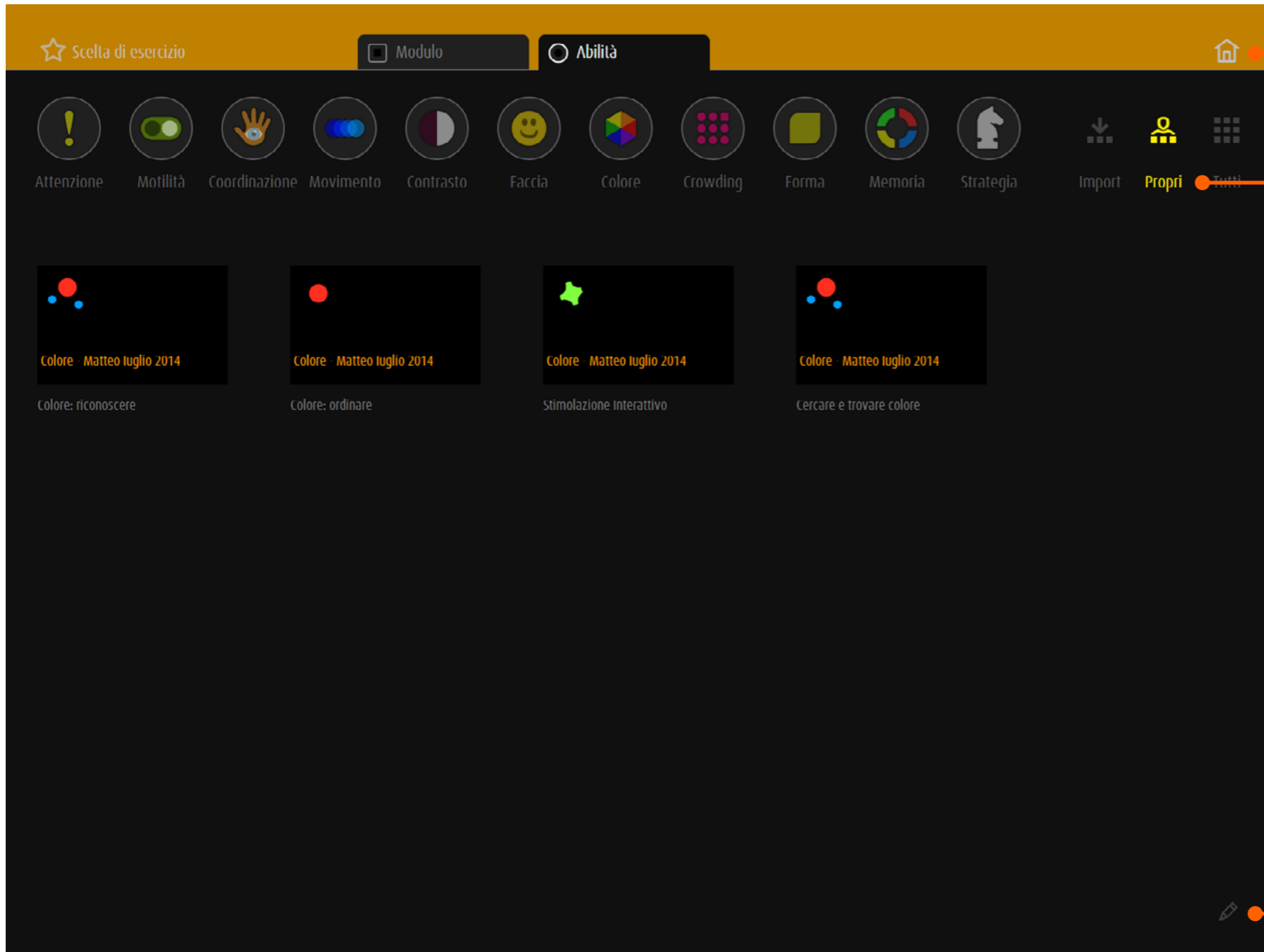
Catturare un oggetto curva

Catturare un oggetto spirale

Personalizzare i preferiti

Tornare al
menu principale

Personalizzare i
preferiti




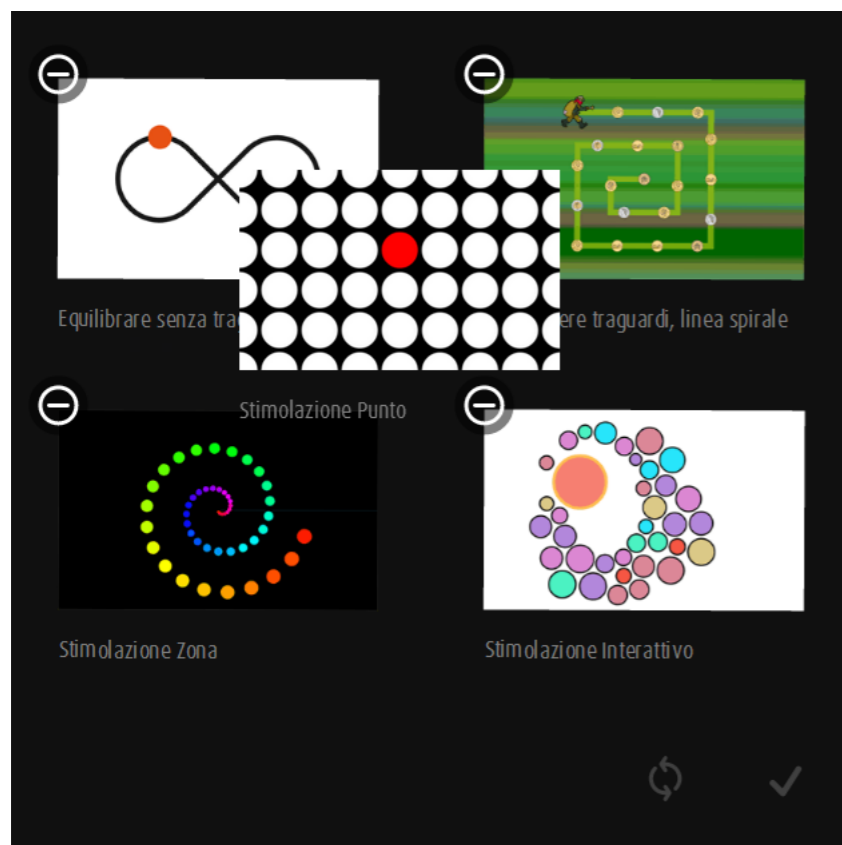
Tornare al menu principale

Fare clic su *Propri* per visualizzare esclusivamente i esercizi che sono memorizzati su *Esercizi propri* e contrassegnati come preferiti.
→ [Gestire esercizi propri](#)

Personalizzare i preferiti




5.2 Personalizzare i preferiti

Fare clic su  per modificare la lista.

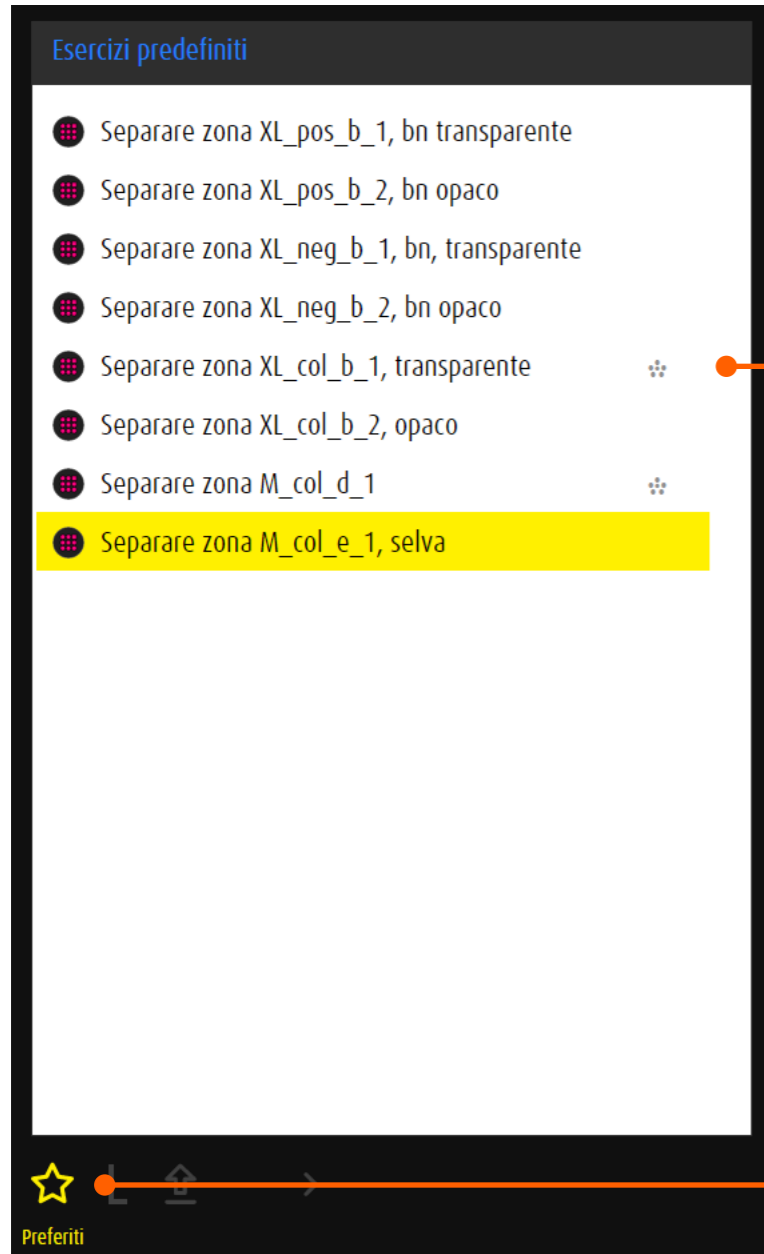


Cambiare l'ordine

Trascinare la miniatura nella posizione desiderata.
Trascinare la miniatura fino al bordo laterale dello schermo per spostarla in un'altra pagina.

-  Rimuovere l'esercizio
-  Ripristinare le impostazioni predefinite
Tutte le modifiche andranno perse!
-  Uscire dalla modalità di modifica

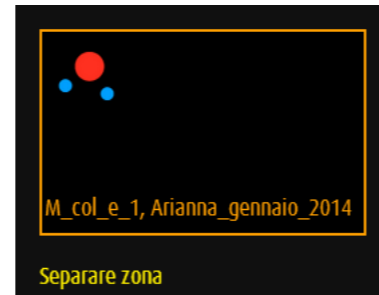
5.3 Salvare gli esercizi nei preferiti



Sia esercizi predefiniti che esercizi propri possono essere aggiunti ai preferiti.

L'esercizio è già stato salvato come preferito.

Esercizi propri sono salvati sull'icona del modulo con il suo nome.



Aggiungere l'esercizio ai preferiti/Rimuovere l'esercizio

6 Lezione

6.1 Generale

Una lezione consiste di diversi esercizi. Essi possono essere scelti e combinati da tutti i moduli o abilità.

The screenshot displays the 'Selezione di lezioni' (Lesson Selection) interface. It features a purple header bar with the title 'Selezione di lezioni' and a home icon. The main content is divided into two columns: 'Lezione' (Lesson) and 'Esercizi' (Exercises). The 'Lezione' column lists four lessons, with '02 Contrasto' selected and highlighted in yellow. The 'Esercizi' column lists six exercises corresponding to the selected lesson. On the left side, there are management options: 'Lista delle lezioni' (Lesson list), 'Lezione selezionata' (Selected lesson), and 'Opzioni di gestione' (Management options) which include 'Aggiungere lezione' (Add lesson), 'Rimuovere lezione' (Remove lesson), 'Raddoppiare lezione' (Duplicate lesson), and 'Impostazioni della lezione' (Lesson settings). On the right side, there are two callouts: 'Tornare al menu principale' (Return to main menu) pointing to the home icon, and 'Esercizi della lezione selezionata' (Exercises of the selected lesson) pointing to the exercise list. At the bottom right, there is a callout 'Inizio della lezione' (Start of lesson) pointing to a play button icon.

Lista delle lezioni

Lezione selezionata

Opzioni di gestione

- Aggiungere lezione
- Rimuovere lezione
- Raddoppiare lezione
- Impostazioni della lezione

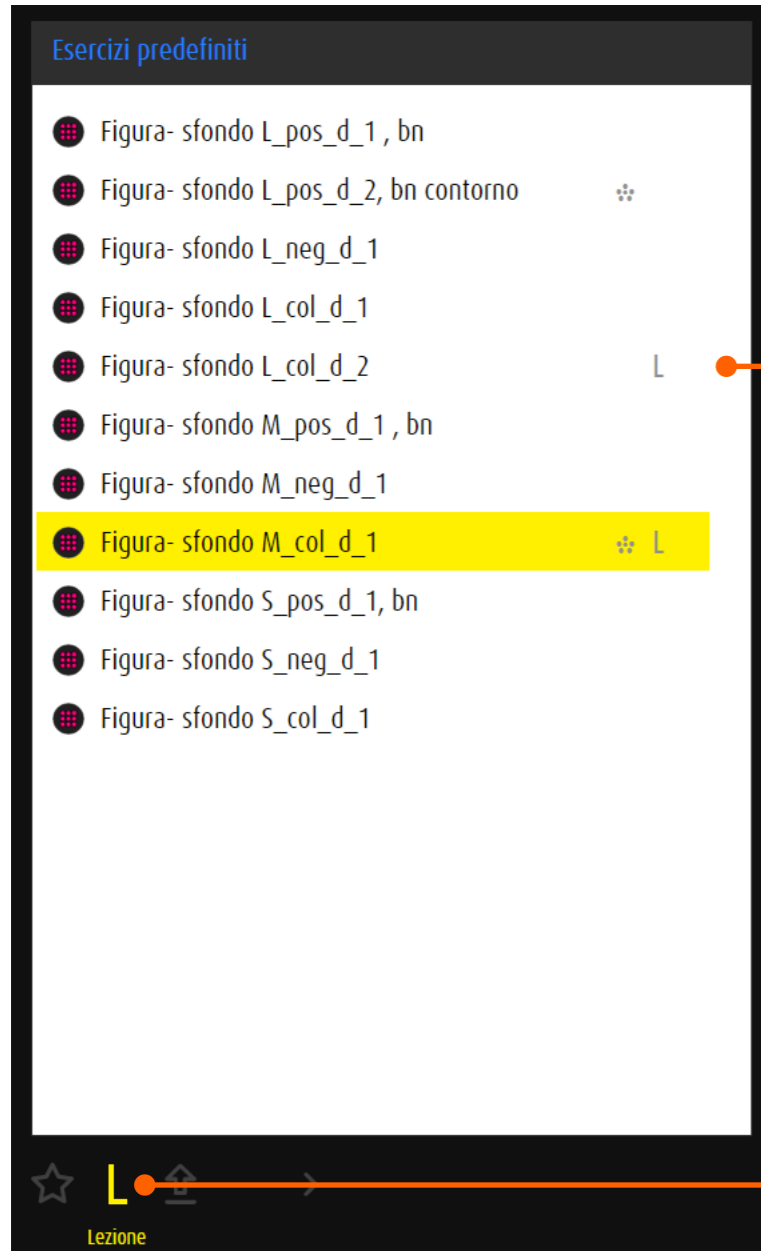
Tornare al menu principale

Esercizi della lezione selezionata

Inizio della lezione

Lezione	Esercizi
01 Movimento orizzontale	Contrasto XL_pos_10, bersaglio
02 Contrasto	Frequenze: differenziare L_pos_10, grata
03 Ishihara — Distinguere colori	Contrasto M_col_1, verdura
04 Distinguere forme	Stimolazione Punto 105
	Contrasto L_neg_<_5, bn animato
	Contrasto L_neg_<_3
	Stimolazione Punto 300

6.2 Salvare gli esercizi per lezioni



Sia esercizi predefiniti che esercizi propri possono essere aggiunti ai lezioni.

L'esercizio è stato contrassegnato per i lezioni.

Aggiungere l'esercizio ai lezioni/Rimuovere l'esercizio

6.3 Creare una nuova lezione

Prima di creare una lezione, scrivere una lista degli esercizi desiderati o selezionare per mezzo della funzione L.

Fare clic su + al di sotto della → [lista degli lezioni](#) per creare una nuova lezione.

Nota: Esercizi predefiniti sono contrassegnati da una stella alla fine del nome.

Esercizi propri sono elencati alla fine.

6.3.1 Creare una lezione mediante modulo o per abilità

Nome della lezione
Casella di testo

Scelta di esercizio via
Modulo

Abilità

Selezione L

Tornare alla
panoramica lezioni

Scelta del modulo
Alternativa: Scelta
dell'abilità

Scelta della categoria

Scelta dell'esercizio

Nota: Esercizi predefiniti
sono contrassegnati da
una * alla fine del nome.

Aggiungere alla
lezione

6.3.2 Creare una lezione mediante selezione L

Nome della lezione
Casella di testo

Scelta di esercizio via
Modulo *Abilità*

Selezione L


Tornare alla
panoramica lezioni

Preselezione degli
esercizi.


Aggiungere alla
lezione

6.4 Modificare una lezione





Fare clic su  per accedere alle impostazioni della lezione.

Lista degli esercizi di questa lezione

 Rimuovere l'esercizio selezionato

Modificare l'ordine

 Spostare l'esercizio in alto

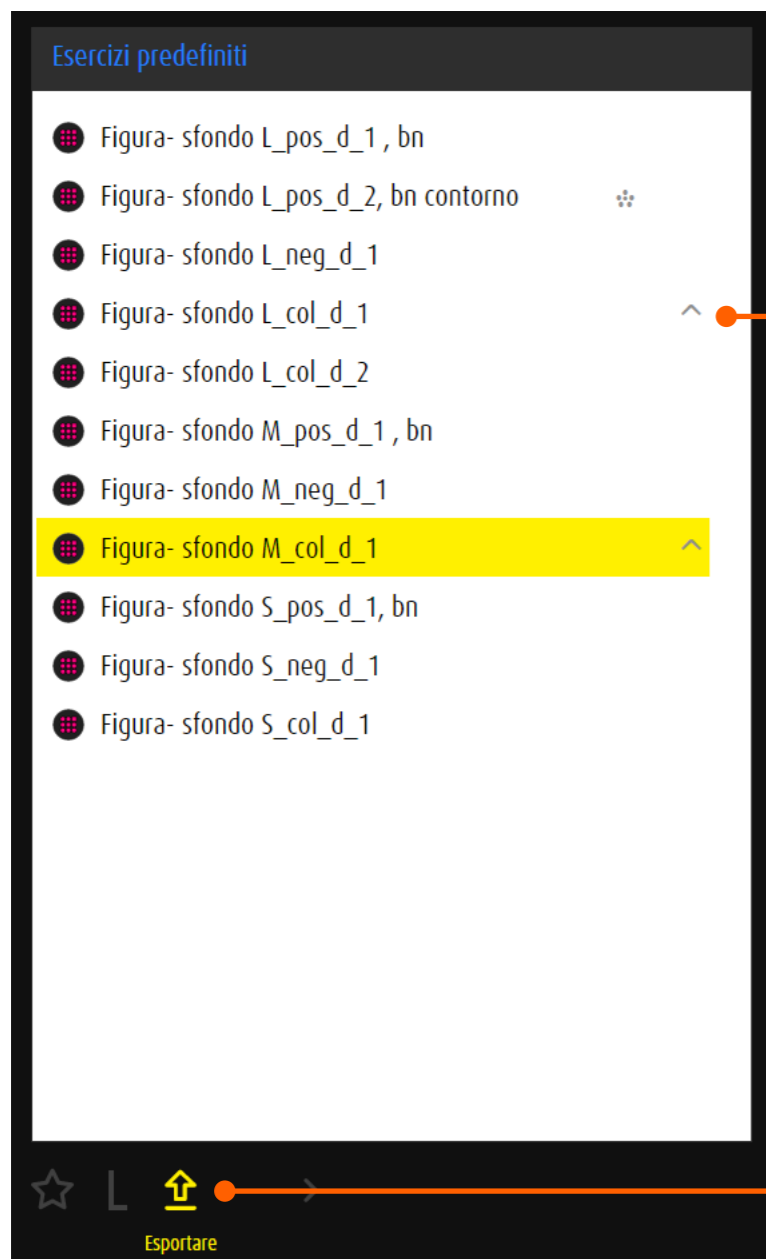
 Spostare l'esercizio in basso

7 Export

7.1 Generale

La funzione di esportazione/importazione permette agli utenti di scambiare esercizi predefiniti o personali e fornire esercizi per alunni su un tema specifico.

7.2 Salvare gli esercizi per l'export



Sia esercizi predefiniti che esercizi propri possono essere aggiunti alla sezione export.

L'esercizio è stato aggiunto al export

Esercizi propri sono salvati sull'icona del modulo con il suo nome.

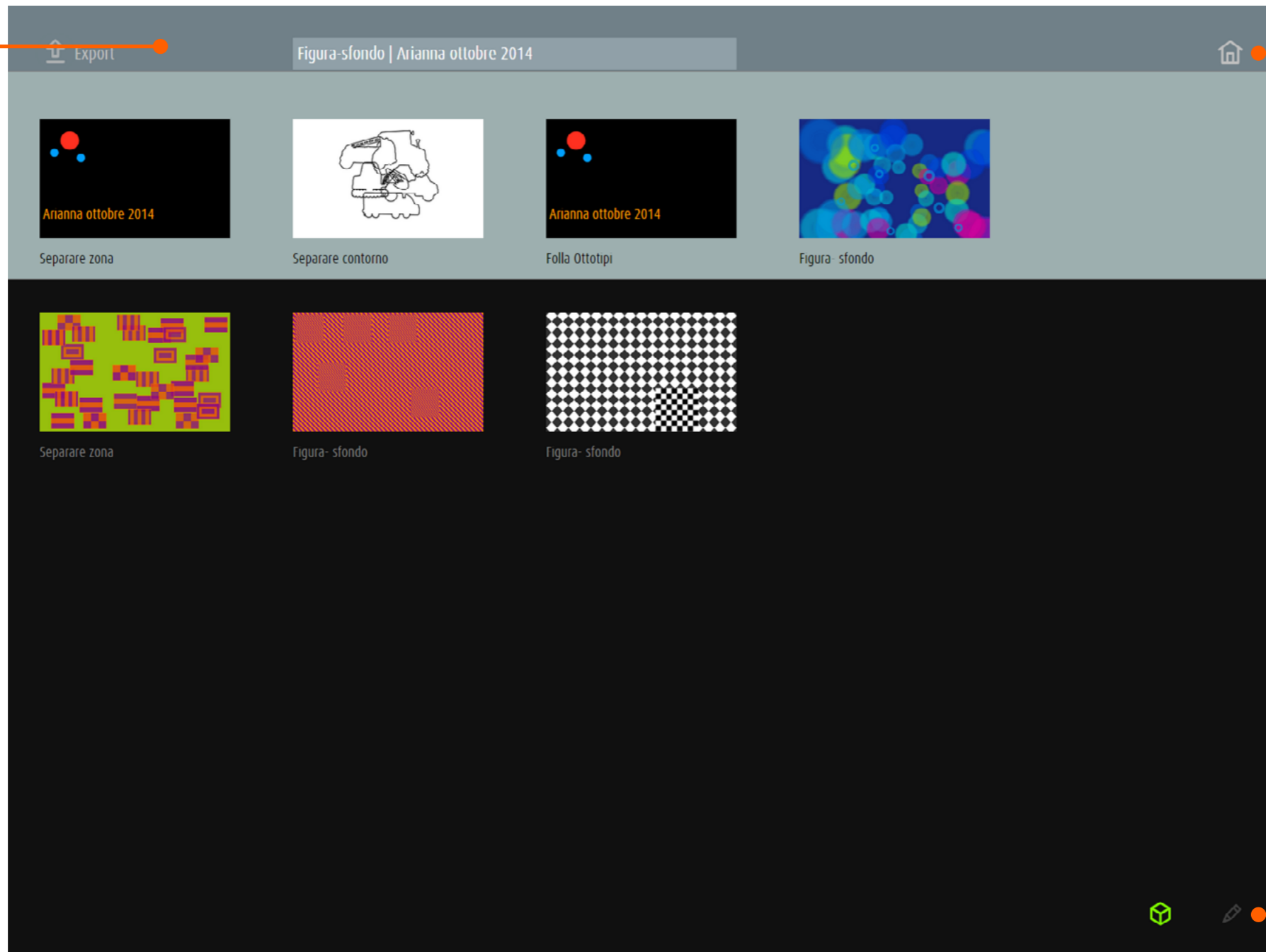


Aggiungere l'esercizio alla sezione export / Rimuovere l'esercizio

7.3 Gestire l'output

La voce *Export* nel menu principale porta all'area di gestione degli esercizi da esportare. Qui si possono preparare per l'esportazione al massimo cinque esercizi alla volta, che vengono poi inseriti in un codice QR ed infine esportati come file immagine.

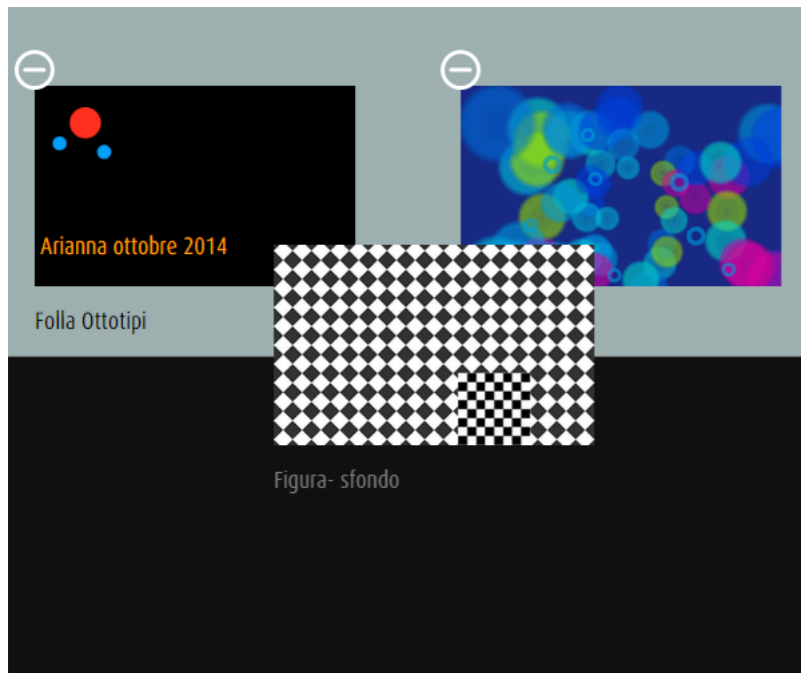
Casella di testo: Nome del file di output






Tornare al menu principale

Zona di destinazione per gli esercizi da esportare (al massimo cinque)



Adattare l'output
Generare un codice QR




Preparare l'export

-  Avviare la modalità di modifica
- Trascinare gli esercizi da esportare con il mouse o il dito (touchscreen) nella zona grigia chiara
-  Rimuovere l'esercizio
-  Uscire dalla modalità di modifica

7.3.1 Esportare esercizi **dob** online

-  Generare un codice QR contenente gli esercizi della zona grigia chiara (al massimo cinque)
-  Esportare il codice QR come immagine.

7.3.2 Esportare esercizi **dob** App

-  Generare un codice QR contenente gli esercizi della zona grigia chiara (al massimo cinque)

Salvare il codice QR: premi e rilascia contemporaneamente i tasti standby/riattiva e home . L'istantanea viene aggiunta all'album rullino foto.

8 Import

8.1 Generale

Il pulsante *Preferiti* conduce alla gestione degli esercizi importati.

Scelta di esercizio

Modulo

Abilità

Tornare al menu principale

spot spotPlus zoom track trace stimula

Import Propri Tutti

Visualizzare esercizi importati

Arianna ottobre 2014

Separare zona

Separare contorno

Folla Ottotipi

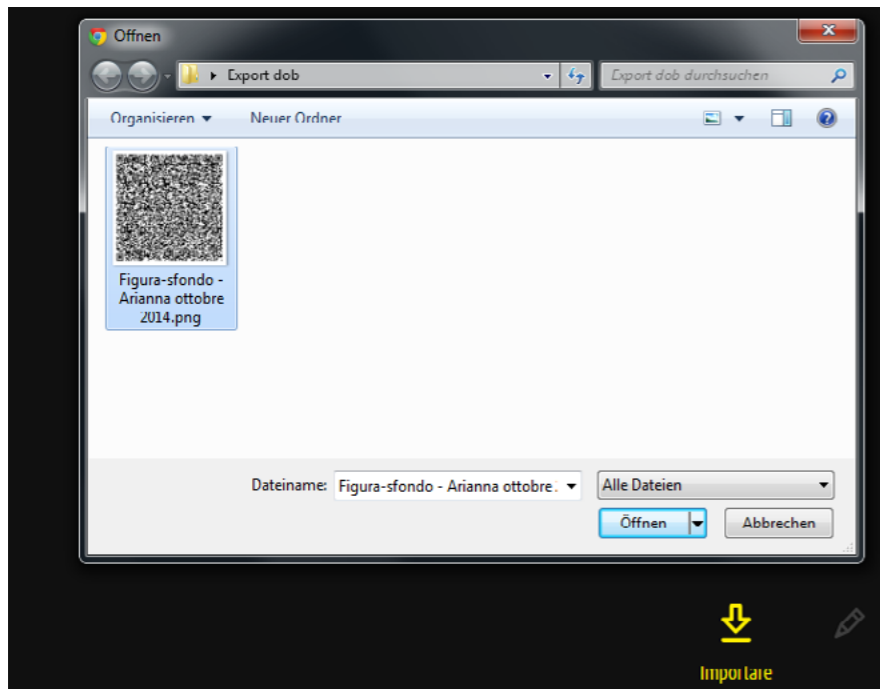
Figura- sfondo

Adattare l'input
Importare esercizi

Importare

Ai esercizi de **dob pro** si possono aggiungere esercizi aggiuntivi. Altri utenti di **dob pro** gli preparano come codice QR → [Export](#).

8.2 Importare esercizi dob online

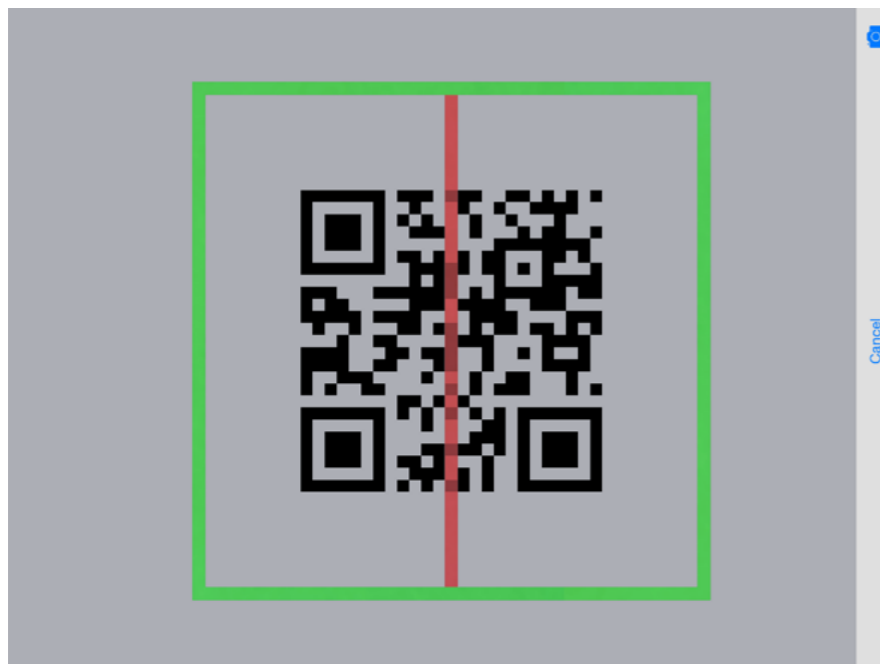


1. Clicca/Tocca *Importare*
2. Clicca/Tocca *Selezionare il file*
3. Scegliere il codice QR e confermare la selezione

Gli esercizi saranno estratti e visualizzati nel campo import.

Nota: L'immagine QR-Code non può essere catturato e importato dalla fotocamera del tablet attualmente.

8.3 Importare esercizi dob App



1. Clicca/Tocca *Importare* per accedere al scanner del codice.
2. Spostare la cornice verde sull'immagine codice. Viene automaticamente scannerizzato e gli esercizi vengono importati.

9 Moduli

9.1 spot Identificare un oggetto 1

9.1.1 Compito

Appare un oggetto: localizzalo, identificalo, riconosciilo.

Variante: l'oggetto mostrato è in movimento.

9.1.2 Procedimento dell'esercizio

- Se necessario, viene visualizzata un'anteprima dell'oggetto ricercato.
- Fare clic sul pulsante di avvio. Alternativa: SPACE.
- Appare un oggetto: localizzalo, identificalo, riconosciilo.
Premere SHIFT+H per visualizzare l'anteprima durante il compito.
- Variante: L'oggetto è in movimento.
- Clicca/tocca l'oggetto. Alternativa: SPACE

All'interno di esercizi, l'animazione, le dimensioni dell'oggetto, contrasto, velocità di movimento, tipo di movimento, colore di sfondo e modello possono essere modificate utilizzando i tasti di scelta rapida.

→ [Scelta rapida tutti i moduli, individuazione modulo spot](#)

→ Creare esercizi propri: [editor tutti i moduli](#), [editor modulo spot](#)

9.1.3 Esercizi

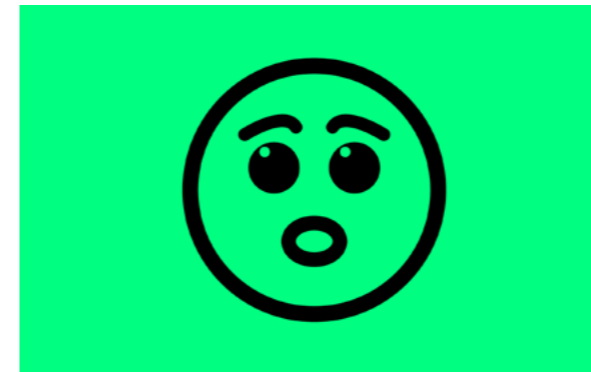
- Fissazione *casuale, periferico destra/sinistra, periferico sopra/sotto*
- Campo visivo *destra, sinistra, sopra, sotto*
- Spostare la vista *orizzontale, verticale, diagonale*
- Inseguimento *orizzontale, verticale, diagonale, cerchio, quadrato, triangolo*
- Movimento al centro
- Contrasto
- Frequenze *riconoscere, differenziare*
- Colore *riconoscere, distinguere*
- Viso *riconoscere, interpretare*
- Figura-sfondo
- Ottotipi *Simboli Lea, Anelli Landolt, E di Snellen*
- Forma *riconoscere, scorrere, riconoscere*
- Orologio
- Caratteri *lettere, numeri*

→ [panoramica degli esercizi](#), ordinati per categoria, si trova all'indirizzo www.dob.li.

Esempi



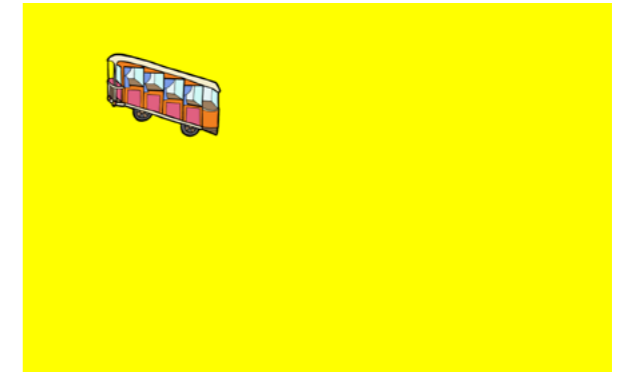
Spostare la vista orizzontale | M_pos_1, bn



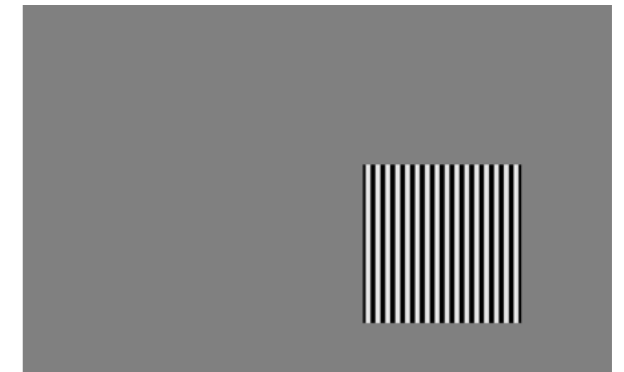
Viso: interpretare | XL_pos_1



Figura-sfondo | L_col_2



Inseguimento lento diagonale | L_col_3, funicolare



Frequenze: riconoscere | L_pos_1, grata



Orologio | XL_pos_4

9.2 spotPlus Fare la differenza tra un oggetto e l'altro

9.2.1 Compito

Osserva un oggetto. Classificalo secondo un criterio *forma, colore, grandezza*. Riconosci e verbalizza.

9.2.2 Procedimento dell'esercizio

- Viene visualizzata un'anteprima delle proprietà dell'oggetto ricercato.
- Fare clic sul pulsante di avvio. Alternativa: SPAC).
- L'oggetto appare con oggetti, che differiscono.
Premere SHIFT+H per visualizzare l'anteprima durante il compito.
- Clicca/tocca gli oggetti ricercati.
Se esistono solo due oggetti, si può confermare con il tasto SPACE.

All'interno di esercizi, l'animazione, le dimensioni dell'oggetto, contrasto, colore di sfondo e modello possono essere modificate utilizzando i tasti di scelta rapida.

→ [Scelta rapida tutti i moduli, individuazione modulo spotPlus](#)

→ Creare esercizi propri: [editor tutti i moduli, editor modulo spotPlus](#)

9.2.3 Proprietà



Forma



Combinazione di colori
→ [Combinazioni di colori](#)



Opacità



Dimensione

E' possibile la ricerca di una proprietà o di una combinazione di proprietà.

Una proprietà



Compito (Esempio):

Cerca tutti gli oggetti di colore blu.
La forma, opacità e le dimensioni non contano.

Combinazione di proprietà



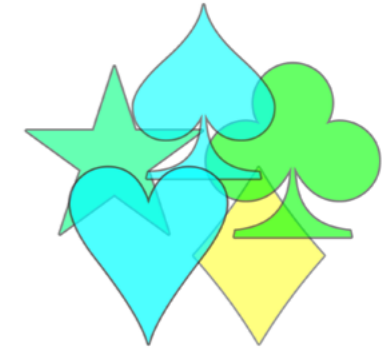
Compito (Esempio):

Cerca tutti i triangoli rossi.
L'opacità e le dimensioni non contano.

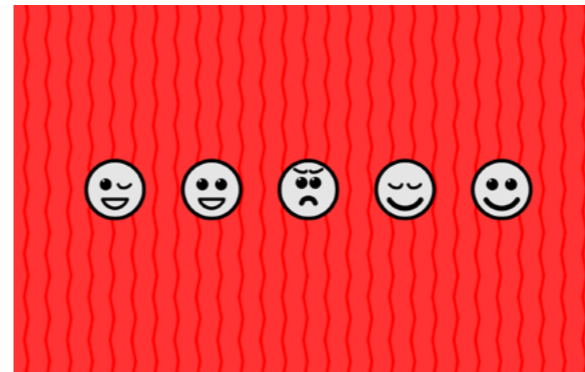
Esempi



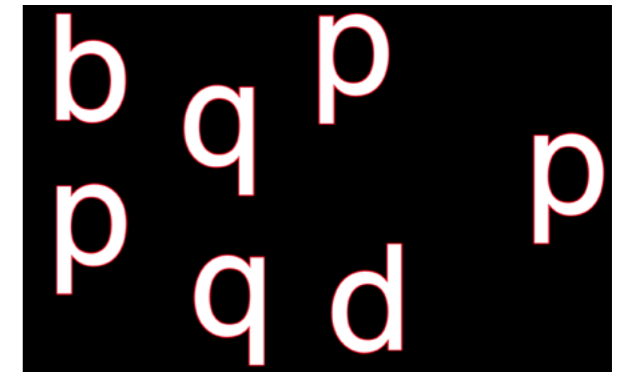
Fissazione eccentrica a destra | M_neg_a_2



Separare | XL_col_b_1



Straniero | M_col_a_1, émoticones



Caratteri Lettere | L_neg_d_1



Crowding cornice | S_pos_c_2



Dove è ...? | S_col_d_1, uccelli

9.2.4 Disposizione

Ci sono cinque modi per organizzare gli oggetti sullo schermo:

- Linea *orizzontale, verticale oppure inclinato e diagonale*
- Cerchio
- Griglia *disposti in una griglia, per esempio 5x4 oggetti*
- Casuale *distanza minima tra gli oggetti, distribuiti su tutto lo schermo*
- Ammasso *distanza minima, gli oggetti avvicinarsi*

Un riferimento alla disposizione si trova nel codice del titolo.

Esempio: *cercare e trovare: Forma S_neg_c_1*

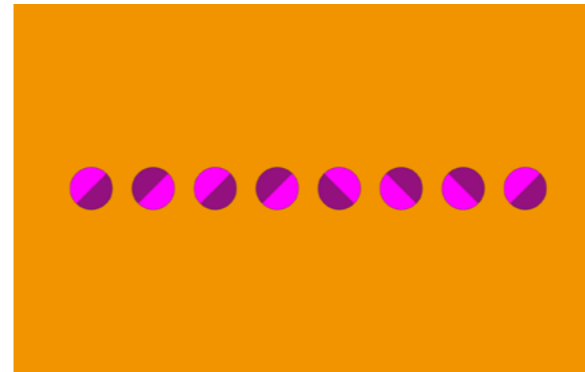
Ricercato in questo esercizio: *Piccole forme chiare su sfondo scuro, disposte in una griglia.*

9.2.5 Esercizi

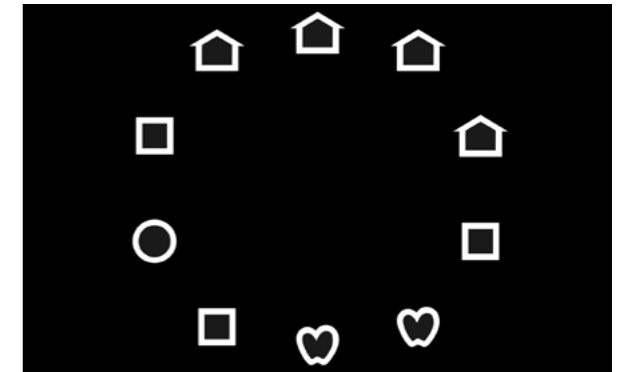
- Fissazione eccentrica *destra, sinistra, sopra, sotto, casuale, cerchio*
- Campo visivo *destra, sinistra, sopra, sotto, sopra destra, sopra sinistra, sotto destra, sotto sinistra, casuale*
- Contrasto
- Frequenze *riconoscere, differenziare, comparare*
- Colore *riconoscere, distinguere*
- Viso *riconoscere, interpretare*
- Crowding *zona, cornice, contorno*
- Separare *zona, cornice, contorno*
- Forma *differenziare*
- Figura-sfondo
- Ottotipi *Simboli Lea, Anelli Landolt, E di Snellen*
- Caratteri *lettere, numeri*
- Orientamento spaziale
- Straniero
- Modello *riconoscere*
- Cercare e trovare *forma, colore, dimensione, forma e colore*
- Dove è ...?

→ [panoramica degli esercizi](http://www.dob.li), ordinati per categoria, si trova all'indirizzo www.dob.li.

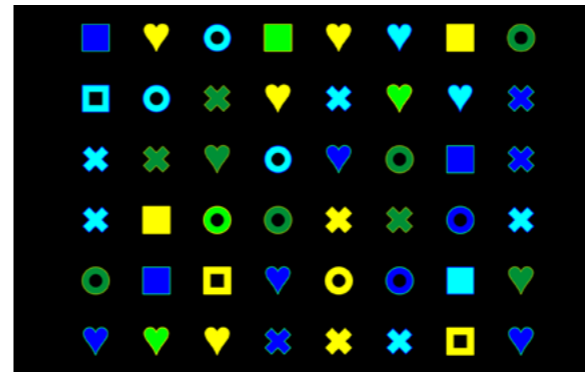
Esempi



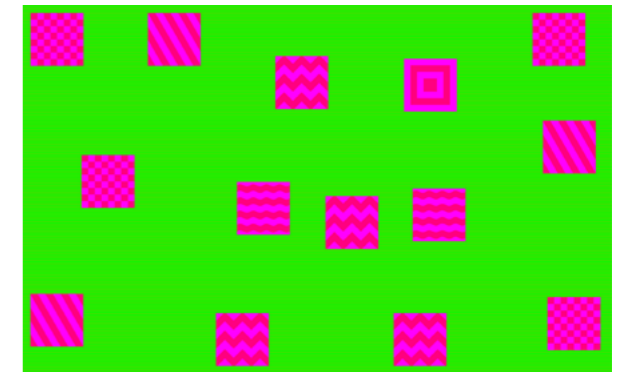
Linea: Orientamento spaziale | M_col_a_1



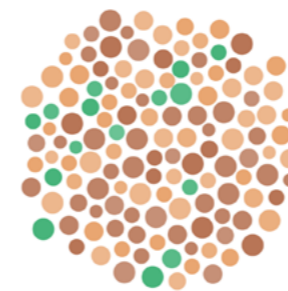
Cerchio: Ottotipi: Simboli Lea | M_neg_b_1



Griglia: cercare e trovare Colore | S_neg_c_1



Casuale: Frequenze: differenziare | M_col_d_1



Ammasso: Colore differenziare | XS_pos_e_2

9.3 zoom Identificare un oggetto 2

9.3.1 Compito

Osserva il cambiamento di grandezza a secondo delle tue possibilità visive.

Variante: cambiamento di opacità.

Ferma il cambiamento con il tasto S.

9.3.2 Procedimento dell'esercizio

- Se necessario, viene visualizzata un'anteprima dell'oggetto ricercato.
- Fare clic sul pulsante di avvio. Alternativa: SPACE.
- Appare un oggetto troppo piccolo o troppo grande. La dimensione viene modificata fino a essere riconosciuto.
- Variante: La opacità viene modificata fino a essere riconosciuto/fino non e' più' riconosciuto.
- Clicca/tocca l'oggetto.
Alternativa: SPACE

Fermare il cambiamento con il tasto S.

All'interno di esercizi, l'animazione, le dimensioni dell'oggetto, contrasto, colore di sfondo e modello possono essere modificate utilizzando i tasti di scelta rapida.

→ [Scelta rapida tutti i moduli, individuazione modulo zoom](#)

→ Creare esercizi propri: [editor tutti i moduli](#), [editor modulo zoom](#)

9.3.3 Proprietà

Aumentare < o diminuisce > la dimensione dell'oggetto e/o l'opacità, passo dopo passo o continuo.

Un riferimento al tipo di modificazione si trova nel codice del titolo.

Esempio: *Forma scoprire XS_col_<_2, frutta*

Cercare: Frutti su uno sfondo colorato. La dimensione dell'oggetto aumenta.

9.3.4 Esercizi

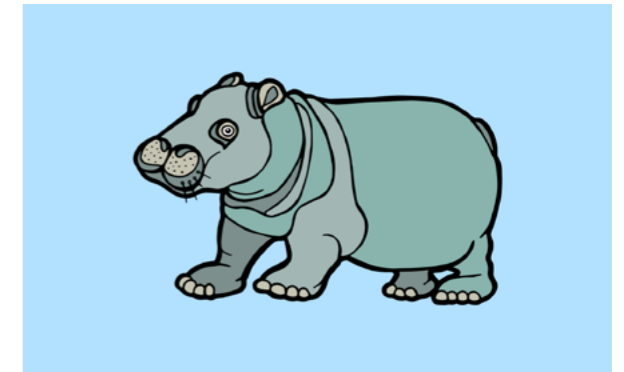
- Movimento al centro
- Contrasto
- Frequenze *riconoscere, differenziare*
- Viso *riconoscere, interpretare*
- Ottotipi *Simboli Lea, Anelli Landolt, E di Snellen*
- Forma *scansione, riconoscere*
- Caratteri *lettere, numeri*

→ [panoramica degli esercizi](#), ordinati per categoria, si trova all'indirizzo www.dob.li.

Esempi



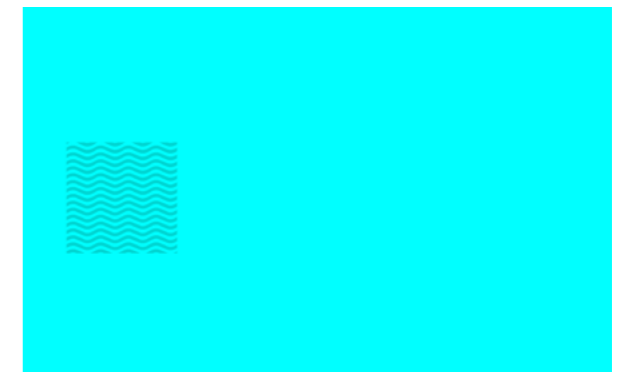
Forma scoprire | XS_col_<_3, frutta



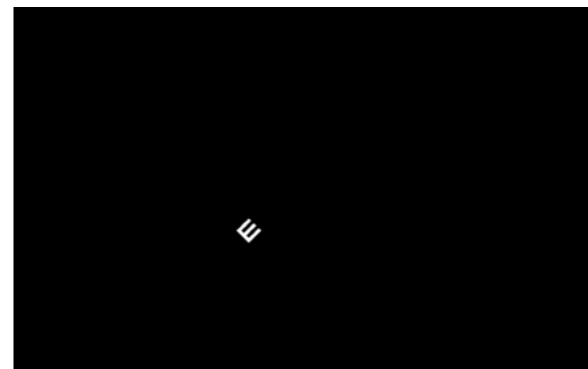
Forma scorrere | XXL_col_>2, animali



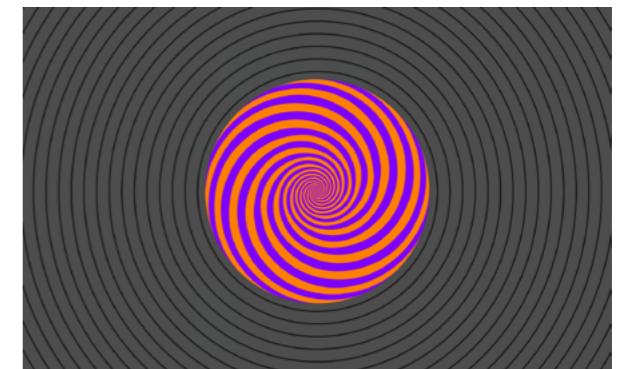
Contrasto | XL_pos_<_1, Hiding Heidi



Frequenze: differenziare | M_col_<_1



Ottotipi E di Snellen | XS_neg_<_3



Movimento al centro | S_col_<_1

9.4 track Seguire la linea

9.4.1 Compito

Muovi un oggetto con il mouse o con i tasti o con il dito sulla linea.

9.4.2 Procedimento dell'esercizio

- Viene visualizzato un'oggetto e una linea.
- L'oggetto lampeggia.
- Spostalo con il mouse o con i tasti o con il dito (touchscreen) lungo la linea.
- Varianti:
 - Un oggetto bersaglio viene posizionato alla fine della linea.
 - Parecchi oggetti vengono posizionati lungo la linea.
- Spostalo con il mouse o con i tasti o con il dito (touchscreen) lungo la linea all'oggetto bersaglio/agli oggetti bersaglio.
- Ricevi un feedback nelle categorie senza meta. Indica il numero di errori. (facoltativo).
- Il feedback alla fine del compito indica il numero di errori (facoltativo).

All'interno di esercizi, tipo, spessore e opacità della linea, l'animazione dell'oggetto meta, colore di sfondo e modello possono essere modificate utilizzando i tasti di scelta rapida.

→ [Scelta rapida tutti i moduli, individuazione modulo track](#)

→ Creare esercizi propri: [editor tutti i moduli](#), [editor modulo track](#)

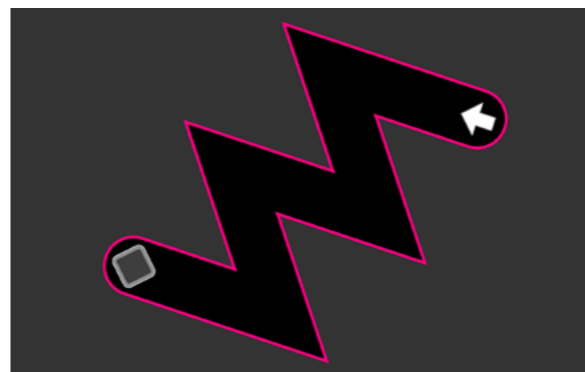
9.4.3 Esercizi

- Tenere traccia con meta
linee rette, angolo, curva, spirale, scala, forma geometrica, forma libera
- Tenere traccia senza meta
linee rette, angolo, curva, spirale, scala, forma geometrica, forma libera, loop
- Equilibrare con meta
linee rette, angolo, curva, spirale, scala, forma geometrica, forma libera
- Equilibrare senza meta
linee rette, angolo, curva, spirale, scala, forma geometrica, forma libera, loop
- Raccogliere traguardi, traccia
linee rette, angolo, curva, spirale, scala, forma geometrica, forma libera
- Raccogliere traguardi, linea
linee rette, angolo, curva, spirale, scala, forma geometrica, forma libera

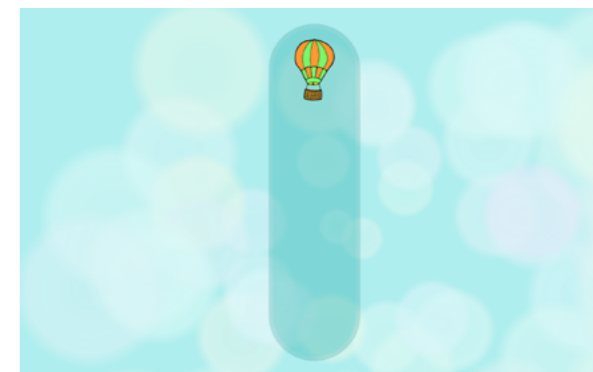
→ [Lista delle linee](#) (pdf) si trova all'indirizzo www.dob.li.

→ [panoramica degli esercizi](#), ordinati per categoria, si trova all'indirizzo www.dob.li.

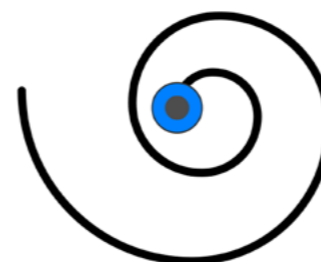
Esempi



Tenere traccia con meta scala | L_neg_2



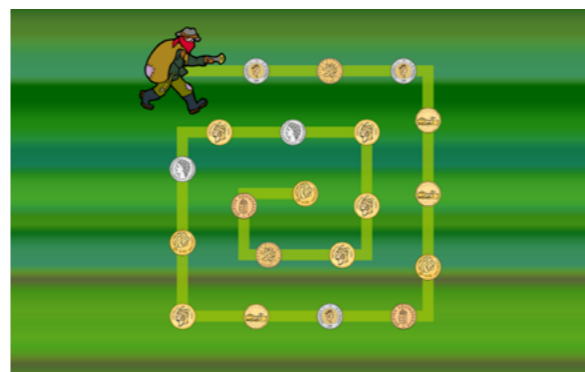
Tenere traccia senza meta linee rette | L_col_5 vertikale



Equilibrare senza meta spirale | M_pos_2



Equilibrare senza meta loop | L_pos_7



Raccogliere traguardi, linea angolo | M_col_1



Raccogliere traguardi, linea curva | M_pos_2

9.5 trace Seguire un oggetto in movimento

9.5.1 Compito

Segui l'oggetto in movimento con il mouse i tasti o il dito.

9.5.2 Procedimento dell'esercizio

- Viene visualizzato un'oggetto, un oggetto bersaglio e una linea.
- L'oggetto lampeggia.
- Una volta che l'oggetto viene spostato, si muove l'oggetto bersaglio. La linea scompare.
- Sposta l'oggetto con il mouse o con i tasti o con il dito (touchscreen) e seguire l'oggetto bersaglio con la massima precisione possibile.
- L'oggetto non è vincolato alla linea. Contrariamente agli esercizi di modulo **track**, può essere mosso liberamente sullo schermo.
- Ricevi un feedback alla fine del compito. Mostra la precisione della tua linea (a. *tracciare un oggetto*) o il numero di catture dell'oggetto bersaglio (b. *catturare un oggetto*) (facoltativo).

All'interno di esercizi, tipo di aspetto e l'animazione dell'oggetto meta, colore di sfondo e modello possono essere modificate utilizzando i tasti di scelta rapida.

→ [Scelta rapida tutti i moduli, individuazione modulo trace](#)

→ Creare esercizi propri: [editor tutti i moduli](#), [editor modulo trace](#)

9.5.3 Esercizi

- Tracciare un oggetto
linee rette, angolo, curva, spirale, scala, forma geometrica, forma libera, loop, casuale
- Catturare un oggetto
linee rette, angolo, curva, spirale, scala, forma geometrica, forma libera, loop, casuale

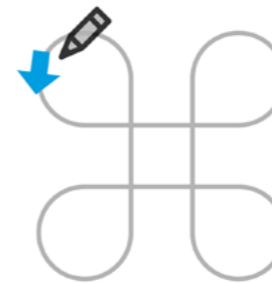
→ [Lista delle linee \(pdf\)](#) si trova all'indirizzo www.dob.li.

→ [panoramica degli esercizi](#), ordinati per categoria, si trova all'indirizzo www.dob.li.

Esempi



Tracciare un oggetto angolo | XL_pos_1



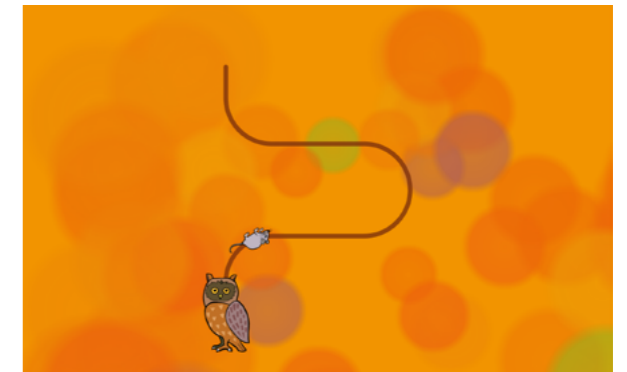
Tracciare un oggetto loop | L_pos_10



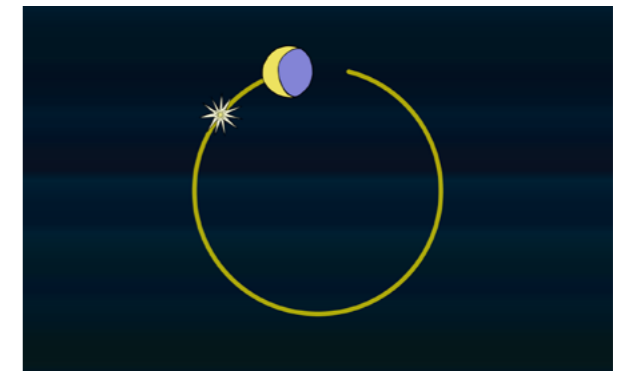
Catturare un oggetto scala | M_pos_2



Tracciare un oggetto spirale | L_neg_2



Catturare un oggetto curva | M_col_1



Catturare un oggetto forma geometrica | L_col_04

9.6 stimula Modello in movimento

9.6.1 Compito

Osserva i cambiamenti sul modello *forme, colore, grandezza, posizione*. Acchiappali con il mouse o con il dito. Oppure schiaccia il tasto della E. Lasciati sorprendere.

9.6.2 Procedimento dell'esercizio

- Viene visualizzato un modello che cambia i colori, le forme, la grandezza e la posizione.
- Premere E o toccare gli oggetti evidenziati per attivare un effetto.
- Alcuni esercizi rispondono ai movimenti del mouse. Touch screen: Trascinare il dito sullo schermo.

All'interno di esercizi contrasto, velocità e direzione di movimento, colore di sfondo e modello possono essere modificate utilizzando i tasti di scelta rapida.

→ [Scelta rapida tutti i moduli, individuazione modulo stimula](#)

→ Creare esercizi propri: [editor tutti i moduli](#), [editor modulo stimula](#)

9.6.3 Esercizi

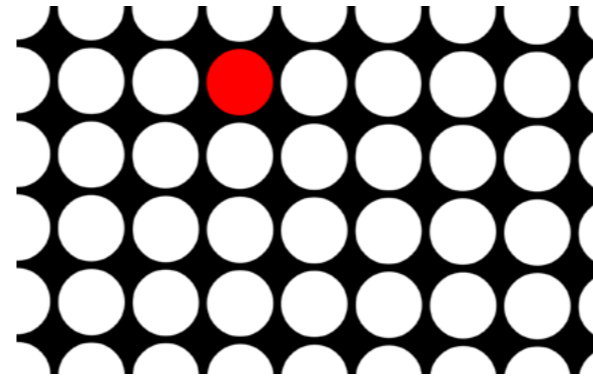
- Punto
- Linea
- Zona
- Interattivo
- NOC

→ [panoramica degli esercizi](#), ordinati per categoria, si trova all'indirizzo www.dob.li.

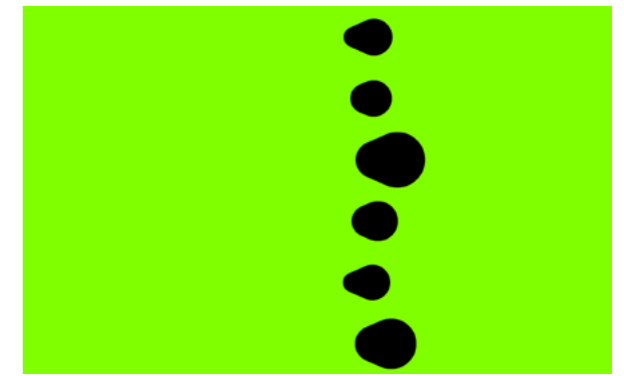
Avviso fotosensibilità

Una bassissima percentuale di soggetti può essere soggetta a crisi epilettiche se esposta a determinati giochi di luce o a luci lampeggianti. L'esposizione a determinati giochi di luce o a sfondi luminosi sullo schermo di un computer può provocare una crisi epilettica in tali soggetti. Alcune condizioni possono provocare sintomi di epilessia non precedentemente rilevati in soggetti che non hanno mai sofferto in precedenza di attacchi o crisi epilettiche.

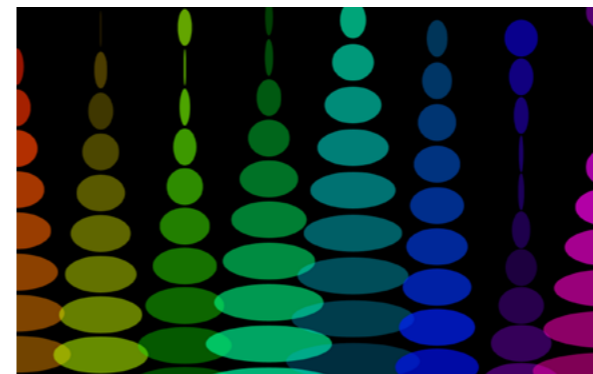
Esempi



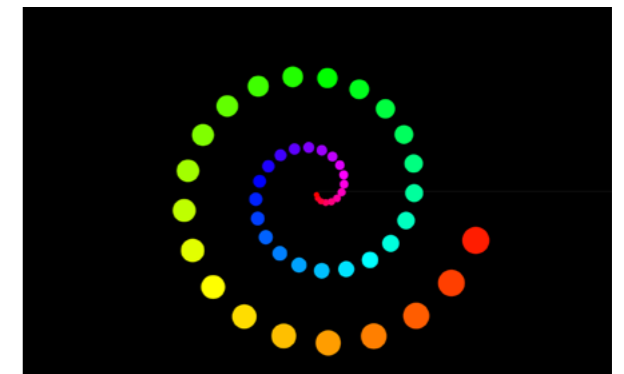
Stimolazione Punto 1000



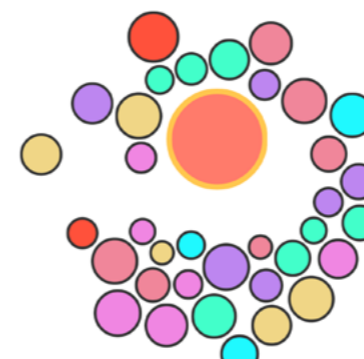
Stimolazione Punto 1003



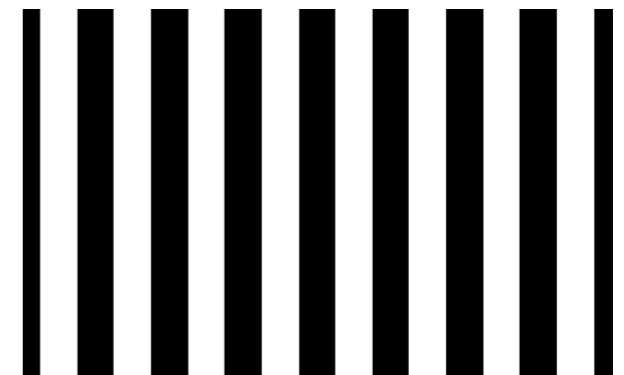
Stimolazione Punto 1005



Stimolazione Punto 3000



Stimolazione Interattivo 8010




Stimolazione OKN | L_pos_2

10 Controllare con tastiera e touchscreen



















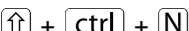
Le scorciatoie da tastiera o gesti su un touch screen permettono di adattare le proprietà dell'oggetto e dello sfondo alle esigenze dei discenti durante l'esercizio.

→ [Tasti di scelta rapida e gesti touchscreen](#) (pdf) si trova all'indirizzo www.dob.li.

10.1 Controllo del programma






Tasti	Gesti	Descrizione	Effetto
↑ + I		Informazione	Lista degli tasti di scelta rapida e gesti
↑ + M		Menu	Verso il menu principale

10.2 Entro l'esercizio








Tasti	Gesti	Descrizione	Effetto	
		SPAZIO	Iniziare il compito / Confermare il compito	
		ENTER	Iniziare / Terminare l'esercizio	
		Preferences	Parametri dell' esercizio in corso	
		1	1o colore e motivo di sfondo	<i>Gesto: Alternare tra i due colori di sfondo</i>
		2	2o colore e motivo di sfondo	<i>Gesto: Alternare tra i due colori di sfondo</i>
		3	Cambiare esempio di sfondo <	
		4	Cambiare esempio di sfondo >	
		5	Ridurre la dimensione del motivo di sfondo	
		6	Aumentare la dimensione del motivo di sfondo	
		7	Ridurre la distanza del motivo di sfondo	
		8	Aumentare la distanza del motivo di sfondo	
		0	Nessun modello del fondo	
		Normale	Ripristinare le impostazioni di base del compito	
		Normale	Ripristinare le impostazioni di base dell'esercizio	

Tasti	Gesti	Descrizione	Effetto
↑ + ctrl + 3			Muovere il fondo verso sinistra
↑ + ctrl + 4			Muovere il fondo verso destra
↑ + ctrl + 5			Muovere il fondo verso l'alto
↑ + ctrl + 6			Muovere il fondo verso il basso
↑ + ctrl + 8			Rallentare il movimento di fondo
↑ + ctrl + 9			Accelerare il movimento di fondo










10.3 Individuazione spot: oggetto fisso

spot				
Tasti	Gesti	Descrizione	Effetto	
▼		KEY DOWN	Ridurre l'oggetto	
▲		KEY UP	Ingrandire l'oggetto	
◀		KEY LEFT	Ridurre l'opacità dell'oggetto	
▶		KEY RIGHT	Aumentare l'opacità dell'oggetto	
A		Animazione	Bloccare / Sbloccare l'animazione	<i>Sfarfallio (opacità) -> Stop -> Su / Giù -> Stop</i>
⬆ + H		Suggerimento	Visualizzare l'oggetto cercato	<i>Solo i compiti con anteprima</i>









10.4 Individuazione spot: oggetto in movimento

spot				
Tasti	Gesti	Descrizione	Effetto	
▼		KEY DOWN	Rallentare il movimento	
▲		KEY UP	Accelerare il movimento	
⬆ + ctrl + ▼		KEY DOWN	Ridurre l'oggetto	
⬆ + ctrl + ▲		KEY UP	Ingrandire l'oggetto	
◀		KEY LEFT	Ridurre l'opacità dell'oggetto	
▶		KEY RIGHT	Aumentare l'opacità dell'oggetto	
A		Animazione	Bloccare / Sbloccare l'animazione	<i>Sfarfallio (opacità) -> Stop -> Su / Giù -> Stop</i>
S		Start / Stop	Bloccare / Sbloccare il movimento	
D		Direzione	Invertire la direzione del movimento	
T		Tipo	Cambiare il tipo di movimento	<i>stop + go -> yo-yo duro -> yo-yo molle -> continuo</i>
⬆ + H		Suggerimento	Visualizzare l'oggetto cercato	<i>Solo i compiti con anteprima</i>










10.5 Individuazione spotPlus

spotPlus				
Tasti	Gesti	Descrizione	Effetto	
▼		KEY DOWN	Ridurre gli oggetti cercati	
▲		KEY UP	Ingrandire gli oggetti cercati	
◀		KEY LEFT	Ridurre l'opacità degli oggetti cercati	
▶		KEY RIGHT	Aumentare l'opacità degli oggetti cercati	
A		Animazione	Bloccare / Sbloccare l'animazione	<i>Sfarfallio (opacità) -> Stop -> Su / Giù -> Stop</i>
⬆ + ctrl + ▼		KEY DOWN	Ridurre tutti gli oggetti	
⬆ + ctrl + ▲		KEY UP	Ingrandire tutti gli oggetti	
⬆ + ctrl + ◀		KEY LEFT	Ridurre l'opacità di tutti gli oggetti	
⬆ + ctrl + ▶		KEY RIGHT	Aumentare l'opacità di tutti gli oggetti	
⬆ + ctrl + A		Animazione	Bloccare / Sbloccare l'animazione di tutti gli oggetti	<i>Sfarfallio (opacità) -> Stop -> Su / Giù -> Stop</i>
⬆ + H		Suggerimento	Visualizzare gli oggetti cercati	<i>Solo i compiti con anteprima</i>





10.6 Individuazione zoom

 zoom				
Tasti	Gesti	Descrizione	Effetto	
▼		KEY DOWN	Zoom lentamente	
▲		KEY UP	Zoom rapidamente	
▼		KEY DOWN	Ridurre l'oggetto	<i>alla fine dello zoom</i>
▲		KEY UP	Ingrandire l'oggetto	<i>alla fine dello zoom</i>
◀		KEY LEFT	Ridurre l'opacità dell'oggetto	
▶		KEY RIGHT	Aumentare l'opacità dell'oggetto	
A		Animazione	Bloccare / Sbloccare l'animazione	<i>Sfarfallio (opacità) -> Stop -> Su / Giù -> Stop</i>
S		Start / Stop	Bloccare / Sbloccare il movimento	
⬆ + H		Suggerimento	Visualizzare l'oggetto cercato	<i>Solo i compiti con anteprima</i>









10.7 Individuazione track

 track			
Tasti	Gesti	Descrizione	Effetto
▼		KEY DOWN	Muovere il oggetto verso il basso
▲		KEY UP	Muovere il oggetto verso l'alto
◀		KEY LEFT	Muovere il oggetto verso la sinistra
▶		KEY RIGHT	Muovere il oggetto verso la destra
A		Animazione	Bloccare / Sbloccare l'animazione dell'oggetto bersaglio
T		Tipo	Cambiare il tipo di linea <i>punteggiata -> dashed 1 -> tratteggiata 2 -> tratteggiata 3 -> tratteggiata 4 -> tratteggiata 5 -> continua</i>
↑ + ctrl + ▼		KEY DOWN	Diminuire lo spessore della linea
↑ + ctrl + ▲		KEY UP	Aumentare lo spessore della linea
↑ + ctrl + ◀		KEY LEFT	Ridurre l'opacità della linea
↑ + ctrl + ▶		KEY RIGHT	Aumentare l'opacità della linea

10.8 Individuazione tracce







trace			
Tasti	Gesti	Descrizione	Effetto
▼		KEY DOWN	Muovere il oggetto verso il basso
▲		KEY UP	Muovere il oggetto verso l'alto
◀		KEY LEFT	Muovere il oggetto verso la sinistra
▶		KEY RIGHT	Muovere il oggetto verso la destra
A		Animazione	Bloccare / Sbloccare l'animazione dell'oggetto bersaglio

10.9 Individuazione stimula

stimula				
Tasti	Gesti	Descrizione	Effetto	
▼		KEY DOWN	Rallentare il movimento	
▲		KEY UP	Accelerare il movimento	
◀		KEY LEFT	Ridurre l'opacità degli oggetti	
▶		KEY RIGHT	Aumentare l'opacità degli oggetti	
E		Effetto	Effetto speciale	
S		Start / Stop	Bloccare / Sbloccare il movimento	
D		Direzione	Invertire la direzione del movimento	
⬆ + ctrl + ▼		KEY DOWN	stimula 8000: Ridurre l'oggetto	<i>Solo stimula 8000</i>
⬆ + ctrl + ▲		KEY UP	stimula 8000: Ingrandire l'oggetto	<i>Solo stimula 8000</i>
⬆ + ctrl + ◀		KEY LEFT	NOC: Meno righe (righe larghe)	<i>Solo NOC</i>
⬆ + ctrl + ▶		KEY RIGHT	NOC: Più righe (righe strette)	<i>Solo NOC</i>

11 Panoramica

11.1 Moduli

Modulo	Obiettivo
 <i>spot</i>	Identificare un oggetto 1
 <i>spotPlus</i>	Fare la differenza tra un oggetto e l'altro
 <i>zoom</i>	Identificare un oggetto 2
 <i>track</i>	Seguire la linea
 <i>trace</i>	Seguire un oggetto in movimento
 <i>stimula</i>	Modello in movimento

11.2 Categoria di esercizi e abilità primaria












Categoria	Aggiunta	Abilità primarie
Stimolazione	Punto Linea Zona Interattivo NOC	Attenzione Spostamento dell'attenzione Attenzione Spostamento dell'attenzione Attenzione Attenzione sostenuta Coordinazione Coordinazione occhio-mano Motilità Nistagmo ottocinetico
Fissazione	casuale periferico destra/sinistra periferico sopra/sotto	Motilità Fissazione
Fissazione eccentrica	a destra a sinistra sopra sotto casuale cerchio	Attenzione Campo visivo
Campo visivo	a destra a sinistra sopra sotto sopra a destra sopra a sinistra sotto a destra sotto a sinistra casuale	Attenzione Campo visivo
Spostare la vista	orizzontale verticale diagonale	Motilità Sacadas
Inseguimento	orizzontale verticale diagonale cerchio quadrato triangolo	Motilità Inseguimento lento

Categoria	Aggiunta	Abilità primarie
<i>Tenere traccia con meta</i>	linea retta angolo curva spirale scala forma geometrica forma libera	Coordinazione Coordinazione occhio-mano
<i>Tenere traccia senza meta</i>	linea retta angolo curva spirale scala forma geometrica forma libera loop	Coordinazione Coordinazione occhio-mano
<i>Equilibrare con meta</i>	linea retta angolo curva spirale scala forma geometrica forma libera	Coordinazione Coordinazione occhio-mano
<i>Equilibrare senza meta</i>	linea retta angolo curva spirale scala forma geometrica forma libera loop	Coordinazione Coordinazione occhio-mano
<i>Raccogliere traguardi, traccia</i>	linea retta angolo curva spirale scala forma geometrica forma libera	Coordinazione Coordinazione occhio-mano


Categoria	Aggiunta	Abilità primarie
Raccogliere traguardi, linea	linea retta angolo curva spirale scala forma geometrica forma libera	Coordinazione Coordinazione occhio-mano
Rintracciare un oggetto		Coordinazione Coordinazione occhio-mano
Movimento	al centro	Percezione del movimento al centro
Contrasto		Percezione dei contrasti Contrasto
Frequenze	riconoscere differenziare comparare	Percezione dei contrasti Frequenze
Viso	riconoscere interpretare	Percezione del viso Riconoscenza Percezione del viso Interpretazione
Colore	riconoscere distinguere ordinare	Conoscenza dei colori Colore Conoscenza dei colori Colore Conoscenza dei colori Associazione di colori
Crowding	zona cornice contorno Ottotipi	Percezione figura-sfondo Crowding
Separare	zona cornice contorno	Percezione figura-sfondo Percezione figura-sfondo
Figura-sfondo		Percezione figura-sfondo Percezione figura-sfondo
Ottotipi	Simboli Lea Anelli Landolt E di Snellen	Riconoscenza delle forme Forma

Categoria	Aggiunta	Abilità primarie
Forma	scorrere riconoscere differenziare scoprire completare	Motilità Scansione visiva Riconoscenza delle forme Forma
Orologio		Riconoscenza delle forme Forma
Caratteri	lettere numeri	Riconoscenza delle forme Forma
Orientamento spaziale		Riconoscenza delle forme Orientamento spaziale
Straniero		Riconoscenza delle forme Forma
Immagine	riprodurre completare	Riconoscenza delle forme Forma
Modello	riconoscere riprodurre completare	Memoria visiva Modello
Mettere in ordine	dimensione colore famiglia	Memoria visiva Sequenze
Cercare e trovare	forma colore dimensione forme e colori forma e dimensione colore e dimensione	Strategie Strategie di ricerca
Dove è ...?		Strategie Strategie di ricerca
Pittura		

11.3 Abilità e assegnazione dei moduli

Abilità	Sotto-abilità	Assegnazione dei moduli
 Attenzione visiva	Attenzione sostenuta Spostamento dell'attenzione Campo visivo Divisione di attenzione	spot, zoom, track, trace, stimula spot, track, trace, stimula spot, spotPlus, track, trace track, trace
 Motilità	Fissazione Scansione visiva Confronto visivo Sacadas Inseguimento lento Nistagmo ottocinetico	tutti i moduli spot, zoom, track, stimula spotPlus, track spot, track, trace spot, track, trace stimula
 Coordinazione	Coordinazione occhio-mano	track, trace
 Percezione del movimento	Al centro Periferico	spot, zoom, track, trace, stimula
 Percezione dei contrasti	Contrasto Frequenze	spot, spotPlus, zoom spot, spotPlus, zoom
 Percezione del viso	Riconoscenza Interpretazione Completamento	spot, spotPlus spot, spotPlus
 Conoscenza dei colori	Colore Grigio bianco nero Associazione di colori	spot, spotPlus spotPlus
 Percezione figura-sfondo	Percezione figura-sfondo Crowding	spot, spotPlus spotPlus
 Riconoscenza delle forme	Forma Dimensione Orientamento spaziale	spot, spotPlus, zoom spotPlus, zoom spot, spotPlus
 Memoria visiva	Memoria a breve termine Modello Sequenze	spotPlus spotPlus
 Strategie	Strategie di ricerca	spotPlus

12 Valutazione dell'esercizio

Mentre si sta lavorando, **dob** segue tutti i movimenti, registra ogni clic e misura l'intervallo di tempo tra ogni azione sullo schermo. Un semplice click sul tasto  nel menu principale dà accesso ai impostazioni di valutazione.

Nota: Gli esercizi di modulo *stimula* non vengono valutati.

12.1 Impostazioni di valutazione



I dati di esercizio vengono raccolti.

I dati non vengono raccolti.

Accesso alle valutazioni memorizzati

dob memorizza solo un numero limitato di valutazioni.

Il numero dipende dalla complessità dei dati.

Dovete fare uno screenshot di valutazioni importanti per memorizzare in modo permanente.

12.2 Opzioni generali

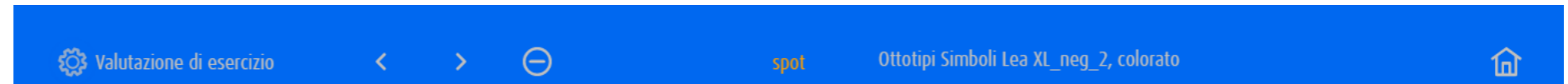
Navigare attraverso
valutazioni

Eliminare la
valutazione

Modulo

Nome di esercizio
e miniatura

Tornare al
menu principale



Note personali

Data e ora

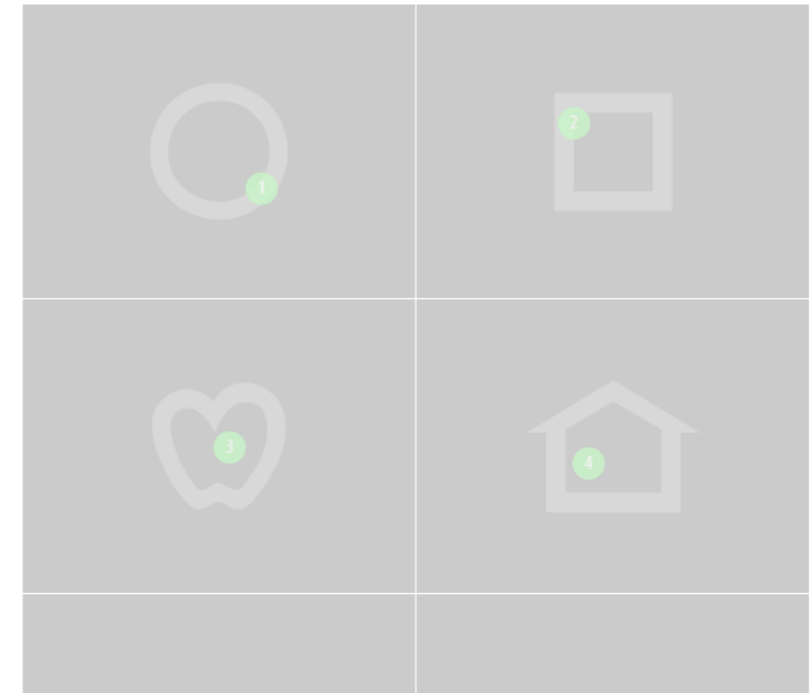
Durata totale: Tempo per l'esercizio completo

Somma compiti: Durata totale meno tempo per conferme e ricompense = tempo netto di lavoro

Lista dei compiti

Sofia / identificato correttamente tutti

		Data	Tempo
		2016-08-24	07:56
Esercizio: Durata		Durata totale [sec]	Somma compiti [sec]
		40.0	23.7
Compito / Opacità	Errore dopo [sec]		Corretto dopo [sec]
1 1.00			4.4
2 1.00			6.1
3 1.00			6.0
4 1.00			7.1
Compito: Durata		Media [sec]	
		5.9	



Tempo medio per ogni compito

Note, oggetti e valori

Attività sullo schermo

12.3 Esempi di valutazioni

A seconda del modulo o de la categoria di esercizio, valutazione mostra diversi valori e presenta le attività su un unico o su più schermi.

12.3.1 Valutazione 1: Modulo spot – Spostare la vista

Note personali

Compito / Opacità / **Secondi dall inizio compito a cliccare** / Miniatura dell'oggetto

Clic all'esterno di oggetti (**tempo di errore**)

Compito 2:

2 clic sul lato sinistro sotto l'oggetto

Compito 12:

2 clic sul lato sinistro sopra l'oggetto

Osservazioni e interpretazioni

- Ha bisogno di molto più tempo per oggetti sul lato destro dello schermo.
- Clic sul lato destro dello schermo sono spesso fuori dell'oggetto
- Riduzione del campo visivo?


Valutazione di esercizio
< > ⊖
spot
Spostare la vista orizzontale S_neg_1
🏠

Sofia / Difficoltà a destra - oggetto animato in compito 12 per sostenere la scoperta

Esercizio: Durata		Data	Tempo
		2016-08-23	16:07
Esercizio: Durata		Durata totale [sec]	Somma compiti [sec]
		58.0	58.0

Compito / Opacità	Errore dopo [sec]	Corretto dopo [sec]
1 1.00		2.3 ▶
2 1.00	4.5 7.5	11.2 ◀
3 1.00		4.8 ▶
4 1.00		1.9 ◀
5 1.00		3.0 ◀
6 1.00		2.2 ▶
7 1.00		3.4 ▶
8 1.00		1.9 ◀
9 1.00		2.3 ▶
10 1.00		2.4 ◀
11 1.00		3.0 ◀
12 1.00	5.7 10.5	19.6 ◀

Compito: Durata	Media [sec]
	4.8

Le attività sullo schermo vengono visualizzate su un solo schermo per le seguenti categorie di esercizio:

- Fissazione *spot*
- Spostare la vista *spot*
- Campo visivo *spot, spotPlus*

12.3.2 Valutazione 2: Modulo spotPlus – Cercare e trovare forma

Note personali

Compito / **Secondi fino al clic sull'oggetto corretto** / Oggetto

Secondi fino al clic sull'oggetto improprio / Oggetto
 Compito 3, 5, 8: *Clic sull'oggetto improprio*

Secondi fino al clic fuori dell'oggetto
 Compito 7

Compito saltato (SPAZIO)
 Compito 9 e 10: *sospensione*

Osservazioni e interpretazioni

- Confonde le forme (quadrato riempito e cornice)
- Ricerca non sistematica
- Difficoltà con l'aumento del numero di oggetti
- Allenare strategie di ricerca

Valutazione di esercizio spotPlus Cercare e trovare forma R_neg_c_1

Sofia / Confonde le forme (quadrato riempito e cornice)

	Data	Tempo
	2016-08-24	12:02
Esercizio: Durata	Durata totale [sec]	Somma compiti [sec]
	290.0	212.1

Compito	Clic dopo [sec]	
1	3.0	3.9
2	3.0	4.2
3	5.6	9.1 13.6 17.2
4	10.1	13.1 15.9
5	5.5 9.8 12.9 18.6 23.4 28.5	
6	5.4 10.1 14.0 26.1 34.5	
7	8.3 13.3 17.5 21.4 25.6 36.0 41.6 47.3	
8	6.8 11.6 26.2 34.9 43.0 48.9 52.7	
9		5.2
10		2.8

9 10 SPAZIO

Visualizzazione delle attività in 6 schermi. Negli esercizi con più di 6 compiti, i clic di più compiti (p.es. 1 e 2) sono visualizzati su uno schermo.

12.3.3 Valutazione 3: Modulo zoom – Contrasto

Note personali

Compito /
Opacità: incremento de 0 a 100% /
Opacità al momento di cliccare
Secondi fino al clic / Oggetto
Per esempio compito 3:
Clic sull'oggetto dopo 7 secondi (opacità al 70%).

Clic fuori dell'oggetto

Compito 2 e 9: clic fuori dell'oggetto

Osservazioni e interpretazioni

- Piace lavorare con le faccine
- È in grado di interpretare le espressioni facciali
- Trova più velocemente gli oggetti sul lato sinistro.
- Riduzione del campo visivo?

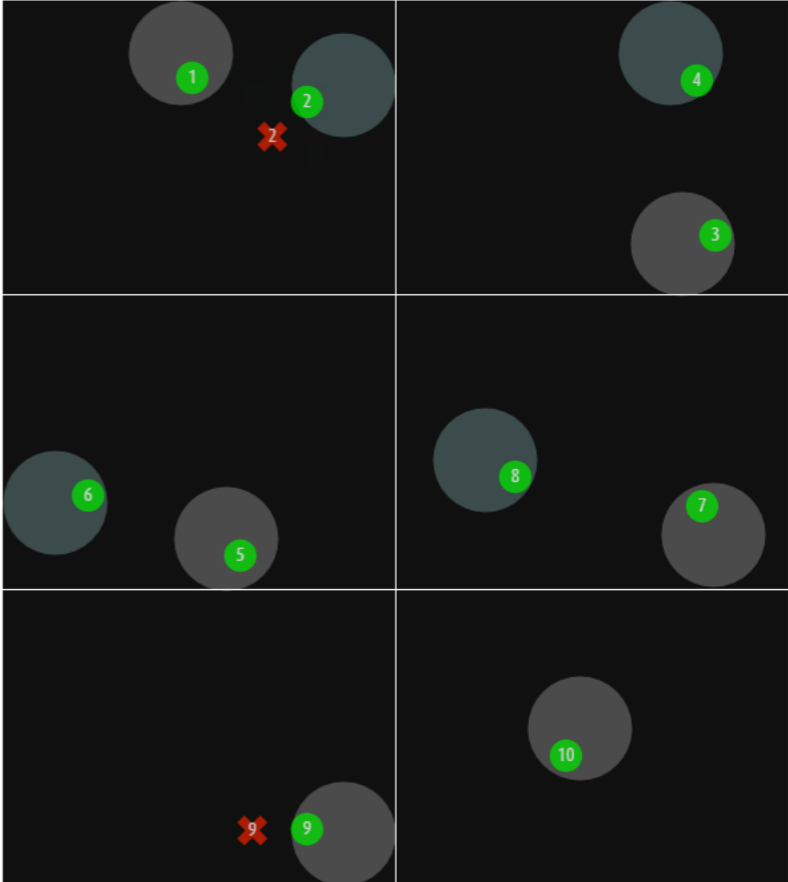
Valutazione di esercizio
zoom
Viso: interpretare L_pos_<_1

Sofia / Trova più velocemente gli oggetti sul lato sinistro.

Esercizio: Durata		Data	Tempo
		2016-08-23	16:42
Durata		Durata totale [sec]	Somma compiti [sec]
		58.0	57.9

Compito:				
Opacità	da	a	Clic al	Durata [sec]
1	0.00	1.00	0.28	2.8 😞
2	0.00	1.00	0.77	7.7 😊
3	0.00	1.00	0.70	7.0 😞
4	0.00	1.00	0.81	8.1 😞
5	0.00	1.00	0.22	2.2 😞
6	0.00	1.00	0.39	3.9 😞
7	0.00	1.00	0.61	6.1 😞
8	0.00	1.00	0.18	1.8 😊
9	0.00	1.00	0.83	8.3 😊
10	0.00	1.00	1.00	10.0 😞

Compito: Durata Media [sec] 5.8



Visualizzazione delle attività in 6 schermi.
Negli esercizi con più di 6 compiti, i clic di più compiti (p.es. 1 e 2) sono visualizzati su uno schermo.

12.3.4 Valutazione 4: Modulo track – Raccogliere traguardi

Note personali

Compito /

Tempo per raggiungere il traguardo

Compito 1: nessuna collisione

Tempo fino alla collisione

Compito 2: Collisione dopo 5.8 et 9.4 secondi.

Raggiunge il traguardo in 15.3 secondi.

Osservazioni e interpretazioni

- Conosce gli oggetti raccolti
- Muscoli sempre più tesi
- Difficoltà con il movimento verticale al corpo

Valutazione di esercizio < > track Raccogliere traguardi, traccia scala R_col_1

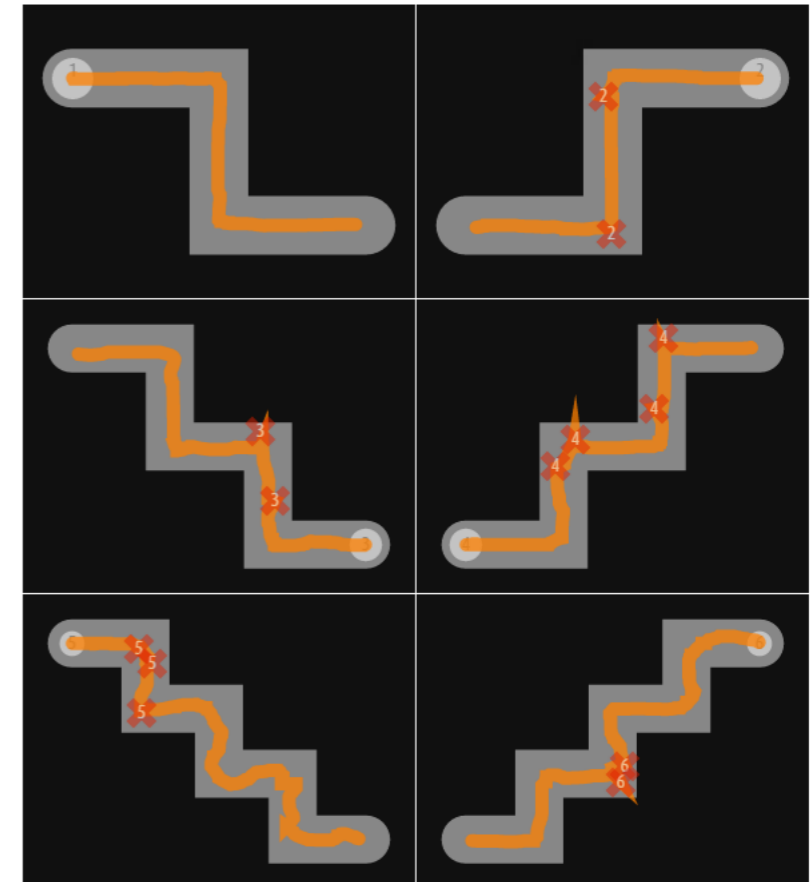
Sofia / Difficoltà con il movimento verticale al corpo

Data 2016-08-24 Tempo 12:35

Esercizio: Durata Durata totale [sec] 151.0 Somma compiti [sec] 112.4

Compito / Numero di colpi	Colpe dopo [sec]		
1 -			9.6
2 2	5.8	9.4	15.3
3 2	7.9	10.0	21.6
4 4	7.1	8.4	14.5
5 3	4.8	6.5	8.2
6 2	13.4	14.6	20.6

Compito: Durata Media [sec] 18.7



I 6 compiti possono essere visualizzati in 6 schermi separati.




13 Editor


Nell'editor è possibile adattare esercizi predefiniti alle esigenze individuali, oppure definire e salvare esercizi completamente nuovi. L'editor si apre da un esercizio già esistente. Alcune impostazioni di base vengono definite allo stesso modo in tutti i moduli. Oltre a esse, però, vi sono anche impostazioni che valgono solo per il modulo specifico.

13.1 Generale

13.1.1 Aprire Editor

Si consiglia di selezionare come modello un esercizio esistente che meglio corrisponde alle impostazioni desiderate.

- Scegliere il modulo nel quale viene creato un nuovo esercizio.
- Scegliere e iniziare l'esercizio che meglio corrisponde alle impostazioni desiderate.
- Aprire l'editor con la combinazione di tasti  +  o gesto .
- Confermare che si desidera creare e modificare una copia.

Fare clic su *Preferenze*  per accedere alle impostazioni degli esercizi propri a *scelta di esercizio* → [Gestire esercizi propri](#).

13.1.2 Impostazioni e anteprima

	Tipo di esercizio <i>Selezione</i>	Aggiunta <i>Casella di testo</i>	Descrizione <i>Casella di testo</i>	Abilità 1 <i>definita dal tipo di esercizio</i>	Abilità 2 <i>Selezione</i>	
Preferenze	Categoria Ottolipi Simboli Lea	Titolo Arianna, aprile 2014	Descrizione La mia descrizione	Abilità 1 Forma	Abilità 2 ---	Anteprima
Compito	Compito Numero					Compito
Oggetto	Transizione	<input type="radio"/>				
Disposizione	Feedback	<input type="radio"/>				
Fondo						
	Oggetto Forma	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>			
	Colore	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>			
	Opacità	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>			
	Dimensione	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>			
Tipo di selezione:	Disposizione Posto	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>			
• Nessun valore	Animazione	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>			
• Valore singolo	Movimento	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>			Oggetto
• Selezione						
• Intervallo						
• Esatto	Fondo Colore / Modello	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>			Fondo 1
→ Descrizione						Fondo 2
pagina seguente.						

13.1.3 Tipo di selezione



Valore singolo

Un valore unico per tutta la lezione

→ [esempio](#) nella pagina precedente :

Colore dell'oggetto: Nero senza contorno in tutti i compiti



Selezione

Valori diversi, casualmente assegnati a un compito.

→ [esempio](#) nella pagina precedente :

Quattro forme (Simboli Lea), casualmente assegnati a un compito.



Intervallo

Continuo cambiamento di valore nel campo definito.

→ [esempio](#) nella pagina precedente :

Diminuzione continua della opacità, da compito a compito.
Clicca/tocca sui punti sopra l'anteprima per passare i compiti (non è possibile in ogni caso).



Esatto

Valore esattamente definito in ogni compito.

→ [esempio](#) nella pagina precedente :

Dimensioni esatti in ogni compito.
Clicca/tocca sui punti sopra l'anteprima per passare i compiti (non è possibile in ogni caso).



Nessun valore

Tutti gli compiti senza questa proprietà.

→ [esempio](#) nella pagina precedente :

Senza animazione, senza motivo di sfondo.



Stesso valore

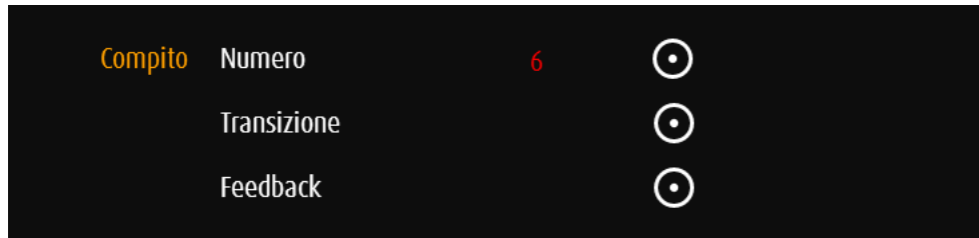
Solo modulo spotPlus

Valore non differisce

→ [Definizione degli oggetti ricercati](#).

13.2 Impostazioni – Tutti i moduli

13.2.1 Compito



Numero solo valore singolo



Numero



Selezionare il numero di compiti spostando la barra di scorrimento.
Variante: inserire un valore nel campo di testo.

Valore minimo: 1
Valore massimo: 18

Transizione da un compito all'altro solo valore singolo – Transizione identico durante l'esercizio



 Pausa

Nessuna pause fra i compiti

 Sovrapporre

Nessuna dissolvenza
Gli oggetti scompaiono e appaiono immediatamente, con o senza pausa.

 Anteprima

Nessuna anteprima

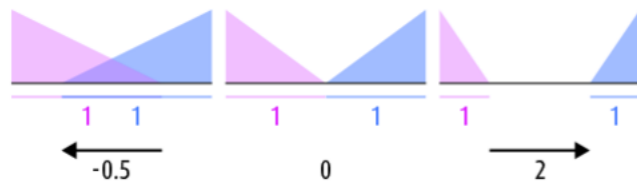


Pausa

- 2.0 +

Sovrapporre

- 1 +



Anteprima

Modello di riferimento per l'esercizio

Modello di riferimento per ogni compito

Stesso formato del compito

- 1 +

Feedback

solo valore singolo



Ricompensa

Animazione

Suono

Pausa

Durata della transizione in secondi.

Dissolvenza incrociata / assolvenza, dissolvenza

Valori negativi: dissolvenza

Valore 0: assolvenza - dissolvenza

Valori positivi: assolvenza - pausa - dissolvenza

Nota: Dissolvenza incrociata, assolvenza, dissolvenza non può essere utilizzato in combinazione con anteprima di compito.

Anteprima

3 opzioni:

- Nessuna anteprima
- Anteprima per l'esercizio
- Anteprima per il compito

Determinare la dimensione dell'anteprima spostando la barra di scorrimento o spuntare la casella per scegliere la dimensione dell'oggetto del compito (solo anteprima compito).

Variante: inserire valori nel campo di testo.

Ricompensa

Soluzione corretta del compito: L'oggetto è animato e/o un suono viene riprodotto.

13.2.2 Oggetto





Forma

Valore singolo / Selezione o Esatto




Forma

  Aggiungere un oggetto.

Compito





 Inverso



 Inverso

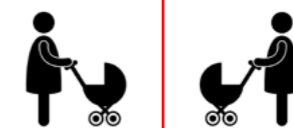


 Inverso

  Rimuovere l'oggetto.




  *Inverso* attivato: Riflettere l'oggetto verticalmente





Cambio oggetto 3


Forma 3




 2412

 2441

 2442

 2443

 2444

Fare clic su un campo per aprire la lista degli oggetti.

Scorrere verso il basso e fare clic sull'oggetto desiderato.
Variante: inserire il numero dell'oggetto nel campo di testo.

→ [Lista degli oggetti \(pdf\)](#) sul www.dob.li.

Aggiungere una combinazione di colori composta da primo colore, secondo colore, larghezza e colore del contorno.

Colore
Scegliere i colori (1° e 2° colore). Fare clic su una casella di colore per aprire la paletta di colori.
Nota: Per alcuni tipi di oggetti non può essere definito un secondo colore
→ [tabella](#) pagina seguente.

Contorno
Regolare la larghezza del contorno spostando la barra di scorrimento.
Variante: inserire un valore nel campo di testo.
Scegliere il colore del contorno. Fare clic sulla casella di colore per aprire la paletta di colori.

Rimuovere la combinazione di colori.

Paletta di colori

Scala di grigi - Prima casella: trasparente

Mescolanza additiva

Mescolanza sottrattiva

Scegliere qualsiasi colore, inserendo il suo codice esadecimale.
Tavole di colori e color-picker vedi ad esempio: → html-color-codes.info.

Nessun contorno attivo: Spariranno la barra di scorrimento e la casella di colore.

Valore singolo: Una sola combinazione di colori per tutta la lezione.

Selezione: Combinazioni diversi. Casualmente assegnati al compito.

Esatto: Selezionare una determinata combinazione per ciascun compito.

Categorie di oggetti e assegnazione di colore

	Categoria 1 Oggetti monocolori			Categoria 2 Oggetti di due colori				Categoria 3a Oggetti multicolori senza contorno			Categoria 3b Oggetti multicolori con contorno				
Oggetto															
1° colore	#93117E	#93117E	trasparente	#93117E	#93117E	#93117E	#93117E	nessun 1° colore	nessun 1° colore	nessun 1° colore	#000000 Colore del contorno	#000000 Colore del contorno	#93117E	trasparente	trasparente
2° colore	nessun 2° colore	nessun 2° colore	nessun 2° colore	#FF8000	#FF8000	trasparente	trasparente	definito	definito	trasparente	definito	definito	trasparente	definito	trasparente
Contorno	Nessun contorno	#009EE0	#009EE0	Nessun contorno	#009EE0	Nessun contorno	#009EE0	Nessun contorno	#009EE0	#009EE0	Nessun contorno	#009EE0	Nessun contorno	Nessun contorno	#009EE0

Categoria 1: oggetto monocolori

1° colore disponibile, nessun 2° colore, contorno disponibile

Tipi di oggetti: superfici geometriche, Anelli Landolt, E di Snellen, lettere, numeri, confetti nero

Categoria 2; oggetto di due colori

1° colore, 2° colore e contorno disponibile

Tipi di oggetti: cornici geometriche, frequenza, Simboli Lea, orientamento spaziale, faccina, icona, dadi, orologi

Categoria 3a, oggetto multicolore senza un proprio contorno

Nessun 1° e 2° colore definito, contorno disponibile

Tipi di oggetti: bandiere, segnaletica, confetti colorati

Categoria 3b, oggetto multicolore con un proprio contorno

1° e 2° colore definito, contorno disponibile

1° colore: contorno entro l'illustrazione

2° colore: colori dell'illustrazione

Tipi di oggetti: illustrazioni figurative

Opacità

Valore singolo / Selezione o Esatto

Oggetto Opacità

Selezione



Opacità



Aggiungere un valore.

Utilizzare il dispositivo di scorrimento per regolare l'opacità.

Variante: inserire valori nel campo di testo.



Rimuovere il valore.

Valore singolo: Un valore unico per tutta la lezione.

Selezione: Valori diversi. Casualmente assegnati al compito.

Esatto: Selezionare un determinato valore per ciascun compito.

Opacità

Intervallo

Oggetto Opacità

Intervallo



Opacità da ... a



Dispositivo di scorrimento 1 Regolare l'opacità nel primo compito.



Dispositivo di scorrimento 2 Regolare l'opacità nell'ultimo compito.

Continuo cambiamento di opacità nel campo definito.

Valore minimo: 0.01

Valore massimo: 1

Valore 1 corrisponde all'opacità al 100%.

Valore 0.1 corrisponde all'opacità al 10%.

Dimensione

Valore singolo / Selezione o Esatto

Oggetto Dimensione

Selezione



Dimensione



Aggiungere un valore.

Utilizzare il dispositivo di scorrimento per regolare le dimensioni dell'oggetto.

Variante: inserire valori nel campo di testo.



Rimuovere il valore

Valore singolo: Un valore unico per tutta la lezione.

Selezione: Valori diversi. Casualmente assegnati al compito.

Esatto: Selezionare un determinato valore per ciascun compito.

Dimensione

Intervallo

Oggetto Dimensione

Intervallo



Dimensione da ... a



Dispositivo di scorrimento 1 Regolare le dimensioni dell'oggetto nel primo compito.

Dispositivo di scorrimento 2 Regolare le dimensioni dell'oggetto nell'ultimo compito.

Continuo cambiamento di dimensione nel campo definito.

Valore minimo: 0.05

Valore massimo: 4

Il lato più lungo di un oggetto di taglia 4 corrisponde approssimativamente all'altezza dello schermo.

Esempio: Un quadrato della dimensione di 4 riempie tutto lo schermo in altezza.

13.2.3 Fondo



Colore / Modello

Valore singolo / Selezione o Esatto

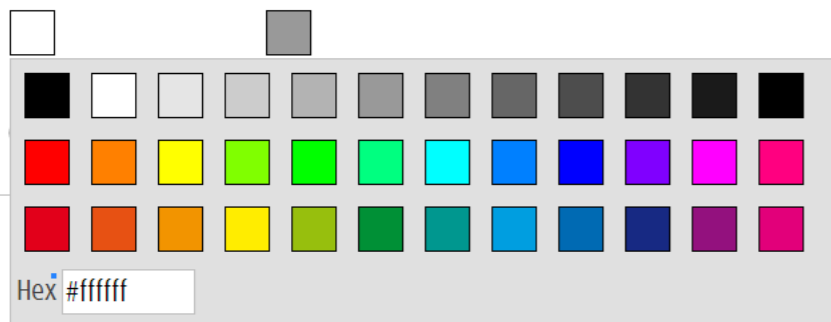


Fondo

⊕ ● Aggiungere una combinazione di colori (1° e 2° colore).

1o colore

2o colore



Fare clic sulla casella di colore per aprire la paletta di colori.

Paletta di colori

Scala di grigi

Mescolanza additiva

Mescolanza sottrattiva

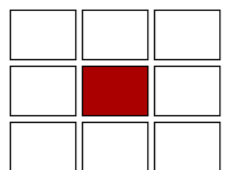
Scegliere qualsiasi colore, inserendo il suo codice esadecimale.

Tavole di colori e color-picker vedi ad esempio: → html-color-codes.info.

⊘ Gradazione

● — Gradazione attivato

Gradazione: Direzione



Gradazione: 1o colore

2o colore

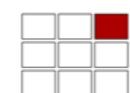


Primo sfondo con gradazione del primo colore sfondo al primo colore gradazione.
Secondo sfondo del secondo colore sfondo al secondo colore gradazione.

Direzione della gradazione: verso il campo selezionato

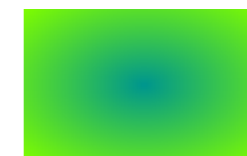
  verso sinistra
(verso il basso)



 verso alto a destra



 verso il centro

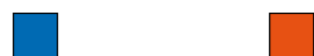


Modello del fondo

Modello: Stile



Modello: 1o colore 2o colore



Modello: Opacità



Modello: Dimensione

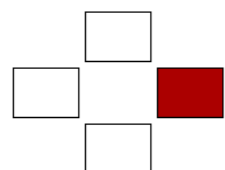


Modello: Distanza



Movimento

Movimento: Direzione



Movimento: Velocità



Modello del fondo attivato

Stile

Selezione di stile del modello. Fare clic su un simbolo.

Colore

Fare clic sulla casella di colore per aprire la paletta di colori.

Opacità

Utilizzare il dispositivo di scorrimento per regolare l'opacità del modello.

Dimensione

Utilizzare il dispositivo di scorrimento per regolare la dimensione del modello.

Distanza

Utilizzare il dispositivo di scorrimento per regolare la distanza del modello.

Variante: inserire valori nel campo di testo.

Movimento attivato

Il motivo di sfondo è in movimento.

Clicca o tocca un campo per determinare la direzione del movimento.

Utilizzare il dispositivo di scorrimento per regolare la velocità.

Valore minimo: 0.1

Valore massimo: 10

13.3 Impostazioni – Modulo specifico

13.3.1 spot

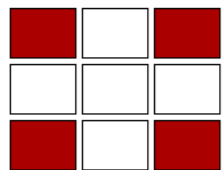
Disposizione	Posto			
	Animazione			
	Movimento			

Posto Nessun valore, Valore singolo / Selezione o Esatto

Disposizione Posto	Valore	
--------------------	--------	--

Posto

- Linea
- Fuori dalla cornice / Centro (esattamente)



Aggiungere una combinazione.

Campi attivi nella griglia determinano la posizione dell'oggetto.
Se non si attiva *Fuori dalla cornice / Centro (esattamente)*, l'oggetto appare da qualche parte nella zona definita.

Nessun valore: Nessuna posizione fissa. L'oggetto appare in modo casuale da qualche parte sullo schermo.

Valore singolo: Una combinazione unica per tutta la lezione.

Selezione: Combinazioni diversi. Casualmente assegnati al compito.

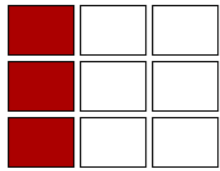
Esatto: Selezionare una determinata combinazione per ciascun compito.



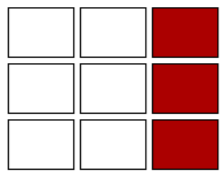
Lugar

Linha

Borda / Centro (exatamente)



Borda / Centro (exatamente)



● Aggiungere una combinazione.

I campi attivi determinano la posizione dell'oggetto.



● Fuori dalla cornice / centro attivato

Campi esterni: L'oggetto appare sul bordo esterno dello schermo.

Angoli: L'oggetto appare esattamente in un angolo.

Campo centrale: L'oggetto appare esattamente al centro dello schermo.



● Rimuovere la combinazione.

Esempio: L'oggetto appare alternativamente al bordo sinistro e destro dello schermo. → Esercizi *Fissazione periferico destra/sinistra*.

Valore singolo: Una combinazione unica per tutta la lezione.

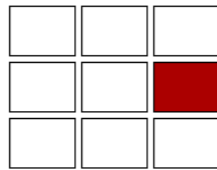
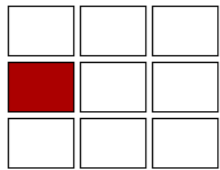
Selezione: Combinazioni diversi. Casualmente assegnati al compito.

Esatto: Selezionare una determinata combinazione per ciascun compito.

Posto



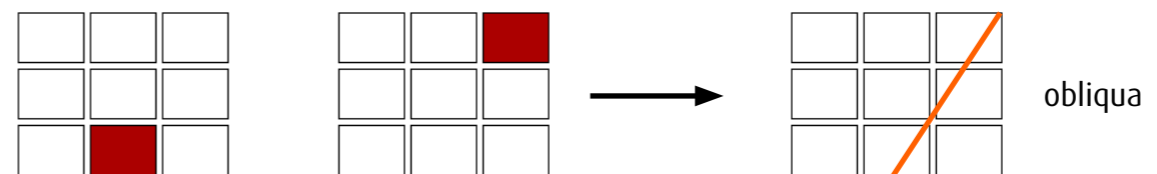
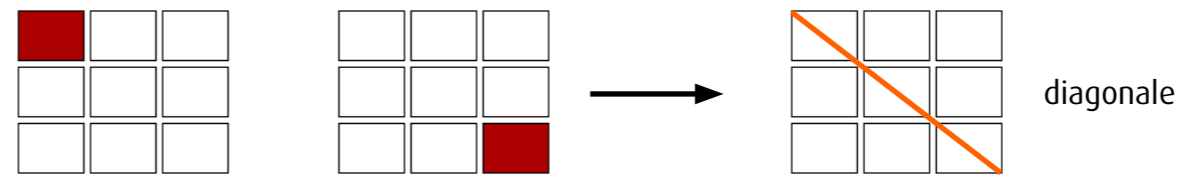
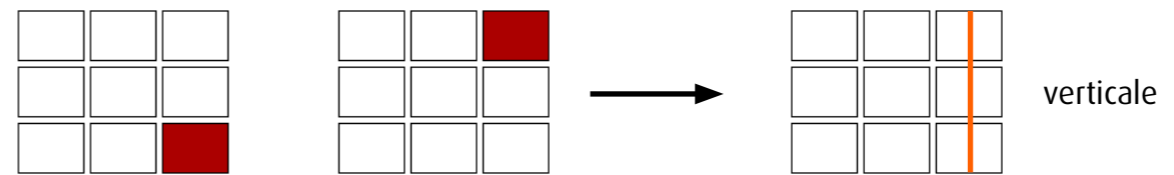
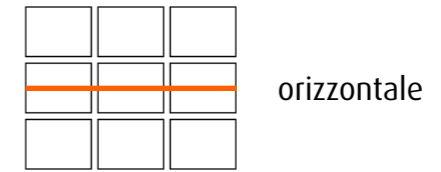
da ... a



Posto - Linea

L'oggetto viene riprodotto in sequenza casuale su una linea. I campi attivi determinano inizio e fine della linea.

Esempio: Linea orizzontale al centro dello schermo.



Disposizione Animazione

Selezione



Animazione

Antiorario

- | | | |
|---|---|--|
| <input type="checkbox"/> oscillazione | <input type="checkbox"/> su / giù | <input type="checkbox"/> avanti / indietro |
| <input type="checkbox"/> rotazione lenta | <input type="checkbox"/> rotazione rapida | <input checked="" type="checkbox"/> impulso (dimensione) |
| <input checked="" type="checkbox"/> flash (opacità) | <input type="checkbox"/> sfarfallio (opacità) | |



● Aggiungere una combinazione composta da uno o più tipi di animazione.

Fare clic su uno o più campi per determinare il tipo di animazione.

Selezione multipla causa una combinazione di animazioni.

Nota: Si raccomanda di combinare un massimo di 3 tipi.

Antiorario

- | | | |
|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> oscillazione | <input type="checkbox"/> su / giù | <input type="checkbox"/> avanti / indietro |
| <input type="checkbox"/> rotazione lenta | <input checked="" type="checkbox"/> rotazione rapida | <input type="checkbox"/> impulso (dimensione) |
| <input type="checkbox"/> flash (opacità) | <input type="checkbox"/> sfarfallio (opacità) | |



● Rimuovere la combinazione.

Antiorario attivato: L'oggetto ruota in senso antiorario

(solo in combinazione con *rotazione lenta* o *rotazione rapida*)

Nessun valore: L'oggetto non è animato.

Valore singolo: Una combinazione unica per tutta la lezione.

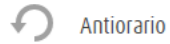
Selezione: Combinazioni diversi. Casualmente assegnati al compito.

Esatto: Selezionare una determinata combinazione per ciascun compito.

Disposizione Movimento ● Selezione ✕

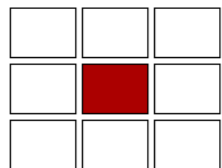
Movimento

Maniera



Posto

Centro



Tipo



Velocità



Aggiungere una combinazione di movimenti composta da stile, tipe e direzione di movimento.

Stile

4 opzioni:

- in linea
- a cerchio
- a quadrato
- a triangolo

Linea: Appaiono 2 griglia per determinare la posizione.

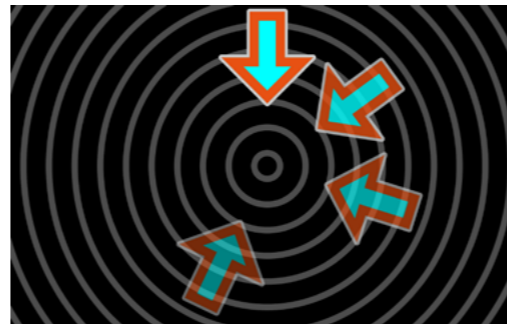
Il movimento inizia dal campo definito nella griglia sinistra.

→ [Definizione di una linea.](#)

Cerchio, quadrato, triangolo: Il campo selezionato determina il centro del movimento.

Antiorario: L'oggetto ruota in senso antiorario.

Allineato alla linea automatica attivato: L'oggetto si orienta verso il centro di movimento o perpendicolarmente alla linea di movimento.



Tipo

4 opzioni:

- lineare Nessun cambio di direzione, velocità costante
- stop & go Cerchio, quadrato, triangolo: nessun cambio di direzione, pausa in cima
Linea: pausa e cambio di direzione all'inizio e alla fine della linea
- yo-yo duro cambio di direzione in cima senza cambio di velocità
- yo-yo molle cambio di direzione, frenare e accelerare in cima

Velocità

Utilizzare il dispositivo di scorrimento per regolare la velocità.

Variante: inserire un valore nel campo di testo.

13.3.2 spotPlus

Generale

spotPlus ha lo scopo di stimolare la distinzione degli oggetti e/o la ricerca di oggetti con determinate caratteristiche. A differenza di quanto avviene in **spot** o **zoom**, qui di solito compaiono sullo schermo più oggetti. L'editor stabilisce quanti oggetti compaiono sullo schermo e quanti di essi occorre cercare. Alla voce *Cercato* sono definiti i criteri di ricerca.

Panoramica

Oggetto	Numero (total)	12	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
	Forma		<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
	Colore		<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
	Opacità		<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
	Dimensione		<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Cercato	Numero	3	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
	Forma	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
	Colore	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
	Opacità	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
	Dimensione	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

Numero totale di oggetti.

Impostazioni per tutti gli oggetti ovvero per gli oggetti che non sono cercati (stranieri)

Numero di oggetti ricercati (parte del numero totale)

Criteri di ricerca

Esempio: Gli oggetti differiscono per forma e colore ma no per dimensioni e opacità.

Cercare: Oggetto di una certa forma e colore.

Feedback

solo valore singolo

Compito Feedback



Feedback

 Suono Stranieri

 Suono Cercato

Segnale acustico se si sceglie l'oggetto sbagliato

Esempio: disattivato

Segnale acustico se si sceglie l'oggetto giusto

Esempio: attivato

Numero (totale)

Valore singolo / Selezione o Esatto

Oggetto Numero (total)

Selezione



Numero

- +



Aggiungere un numero.

Utilizzare il dispositivo di scorrimento per regolare il numero totale di oggetti.

Valore minimo: Valore minimo: Maggiore numero di oggetti ricercati + 1
Valore massimo: 300

- +



Rimuovere il numero

Valore singolo: Numero totale tutta la lezione.

Selezione: Numeri diversi. Casualmente assegnati al compito.

Esatto: Selezionare un determinato numero per ciascun compito.

Numero Cercato

Valore singolo / Selezione o Esatto

Cercato Numero

Selezione



Numero

- +



Aggiungere un numero.

Utilizzare il dispositivo di scorrimento per regolare il numero di oggetti ricercati.

Valore minimo: 1
Valore massimo: 30

- +



Rimuovere il numero

Valore singolo: Un numero per tutta la lezione.

Selezione: Numeri diversi. Casualmente assegnati al compito.

Esatto: Selezionare un determinato numero per ciascun compito.

- +



Gruppi di valori

Per le caratteristiche forma, colore, opacità e dimensione, all'interno di un compito, si può definire un singolo valore o un gruppo di valori (ad es. più forme e/o combinazioni di colori).

Valore singolo corrisponde a un unico gruppo assegnato a tutti i compiti dell'esercizio. Con *Selezione* viene assegnato a un compito un gruppo a caso fra più gruppi definiti. I valori all'interno del gruppo individuato (ad es. cinque forme) vengono scelti casualmente. inserire i valori singoli → [Oggetto](#).

Esempio: **Forma**

Valore singolo / Selezione o Esatto

Oggetto Forma

Selezione



Forma



Aggiungere un gruppo da uno o più oggetti.

Compito



Aggiungere un oggetto al gruppo.



 Inverso



 Inverso



 Inverso



Rimuovere l'oggetto del gruppo.



Compito



Rimuovere il gruppo.





 Inverso



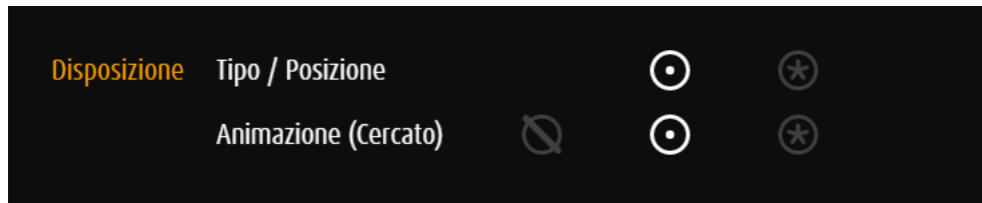
 Inverso

Valore singolo: Un gruppo unico per tutta la lezione.

Selezione: Gruppi diversi. Casualmente assegnati al compito.

Nota: abbastanza difficile, perché l'assegnazione casuale deve coincidere anche con le definizioni alla voce *Cercato*.

Esatto: Selezionare un gruppo specifico per ciascun compito.



Maniera / Posizione

Valore singolo / Selezione o Esatto



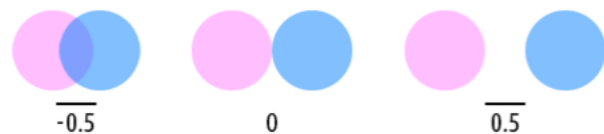
Disposizione

Posizione fissa

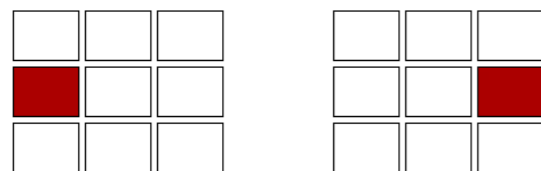
Maniera

- Casuale
- Linea
- Griglia
- Cerchio
- Ammasso

Distanza



da ... a



Aggiungere un gruppo disposizione, stile e distanza.

Posizione fissa attivata, → [Posizione fissa](#)

Maniera

55 opzioni: Esempi → [Disposizione](#)

- Casuale
- Cerchio
- Linea
- Ammasso
- Griglia

Linea attivata: Appaiono 2 griglia per determinare la posizione.
→ [Definizione di una linea](#)

Distanza

Utilizzare il dispositivo di scorrimento per regolare la distanza.

Valori negativi: Gli oggetti si sovrappongono.

Valore 0: Nessuna distanza tra gli oggetti

Valori positivi: Determinata distanza

Distanza 1 corrisponde approssimativamente al lato più lungo dell'oggetto più grande.

Valore minimo: -0.9

Valore massimo: 3

Nota: In combinazione con *Casuale* il valore corrisponde alla *distanza minima*.

Valore singolo: Una combinazione unica per tutta la lezione.

Selezione: Combinazioni diversi. Casualmente assegnati al compito.

Esatto: Selezionare una determinata combinazione per ciascun compito.



Disposizione

Posizione fissa

Maniera

- Casuale Línea Griglia
 Cerchio Ammasso

Distanza



Posto Cercato



+ ● Aggiungere un gruppo disposizione, stile e distanza.

Posizione fissa attivata, → Posizione fissa

Maniera

55 opzioni: Esempi → [Disposizione](#)

- Casuale
- Cerchio
- Línea
- Ammasso
- Griglia

Casuale attivato:

Gli oggetti cercati verranno visualizzati nei campi selezionati.

Distanza

Utilizzare il dispositivo di scorrimento per regolare la distanza.

Valori negativi: Gli oggetti si sovrappongono.

Valore 0: Nessuna distanza tra gli oggetti

Valori positivi: Determinata distanza

Distanza 1 corrisponde approssimativamente al lato più lungo dell'oggetto più grande.

Valore minimo: -0.9

Valore massimo: 3

Nota: In combinazione con *Casuale* il valore corrisponde alla *distanza minima*.

Valore singolo: Una combinazione unica per tutta la lezione.

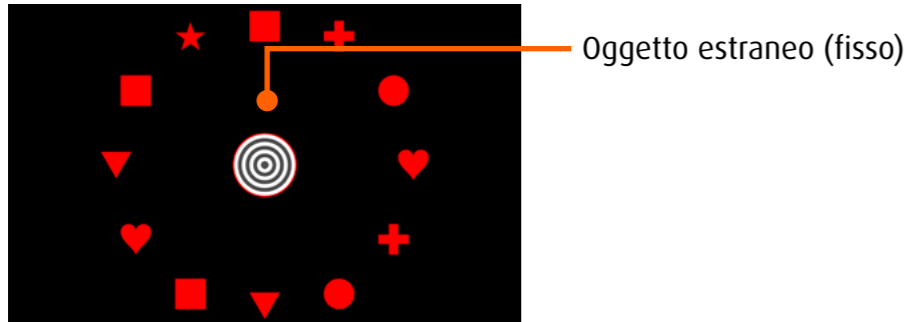
Selezione: Combinazioni diversi. Casualmente assegnati al compito.

Esatto: Selezionare una determinata combinazione per ciascun compito.

Caso particolare «posizione fissa»

Con l'impostazione *Posizione fissa per oggetto estraneo* è possibile definire un solo oggetto estraneo. Questo oggetto resta visibile per tutto l'esercizio in un punto prestabilito dello schermo (fisso). Per gli oggetti cercati sono disponibili le opzioni *cerchio* o *linea*. Queste impostazioni speciali sono utilizzate solo negli esercizi della categoria *Fissazione eccentrica*.

Cerchio: Gli oggetti ricercati sono disposti in cerchio intorno all'oggetto estraneo.



Disposizione Tipo / Posizione Selezione

Disposizione

- Posizione fissa
 Linea Cerchio

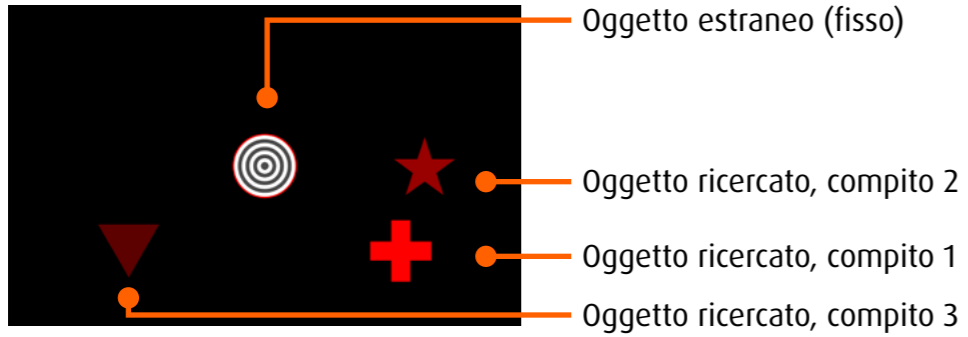
⊕ ● — Aggiungere una combinazione.
Posizione fissa attivata.
Cerchio attivato.

Distanza



Utilizzare il dispositivo di scorrimento per regolare la distanza tra oggetti ricercati al centro fisso del cerchio.

Linea: Appare un singolo oggetto che cambia la posizione da un compito all'altro.



Disposizione Tipo / Posizione Selezione

Disposizione

- Posizione fissa
- Linea
- Cerchio

Posto Posizione fissa

Centro (esattamente)

Distanza

- 1 +

0 0.5

Posto Cercato

Centro (esattamente)

+ ● Aggiungere una combinazione.

Posizione fissa attivata.

Linea attivata.

Fare clic su un campo per determinare la posizione dell'oggetto estraneo.
Esempio: Bersaglio

Utilizzare il dispositivo di scorrimento per regolare la distanza tra oggetto ricercato e centro fisso del cerchio.

Fare clic su un campo per determinare la posizione dell'oggetto ricercato.
Esempio: Oggetti geometrici monocolori, cambiando la sua forma.

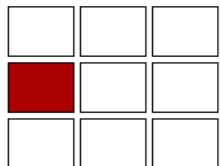
Disposizione

Posizione fissa

Linea

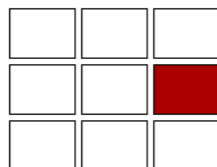
Cerchio

Posto Posizione fissa



Centro (esattamente)

Posto Cercato



Centro (esattamente)

⊕ —●— Aggiungere una combinazione.

Posizione fissa attivata.

Linea attivata.

Fare clic su un campo per determinare la posizione dell'oggetto estraneo.

Centro (esattamente) attivato:

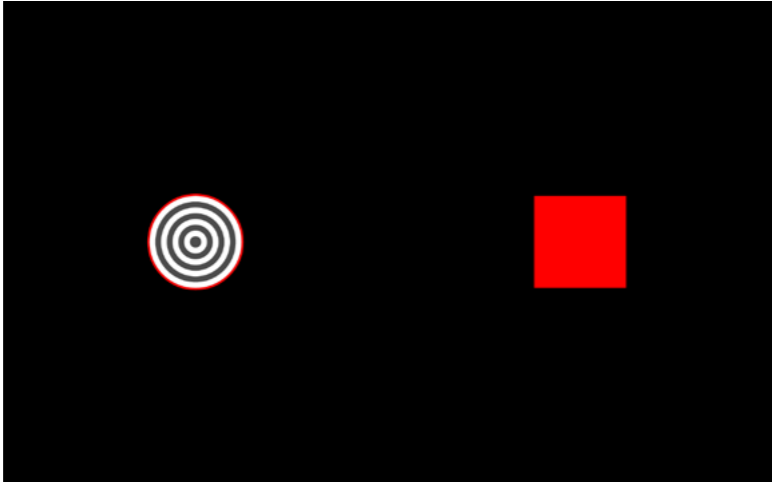
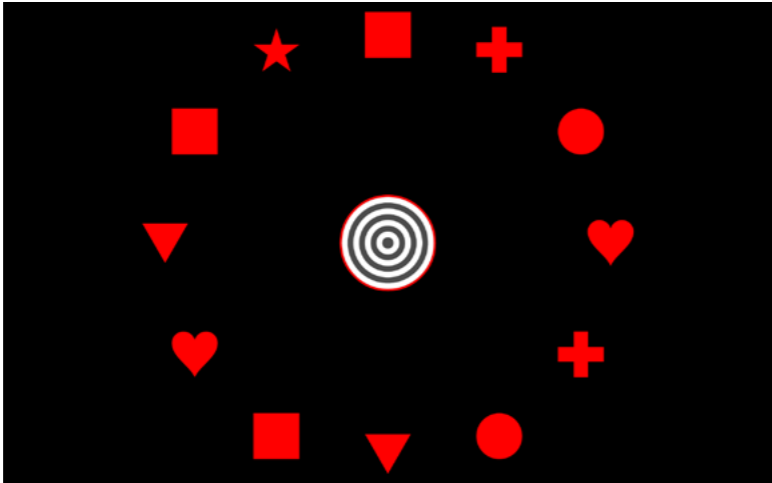

L'oggetto verrà visualizzato nel centro del campo selezionato.

Fare clic su un campo per determinare la posizione dell'oggetto ricercato.

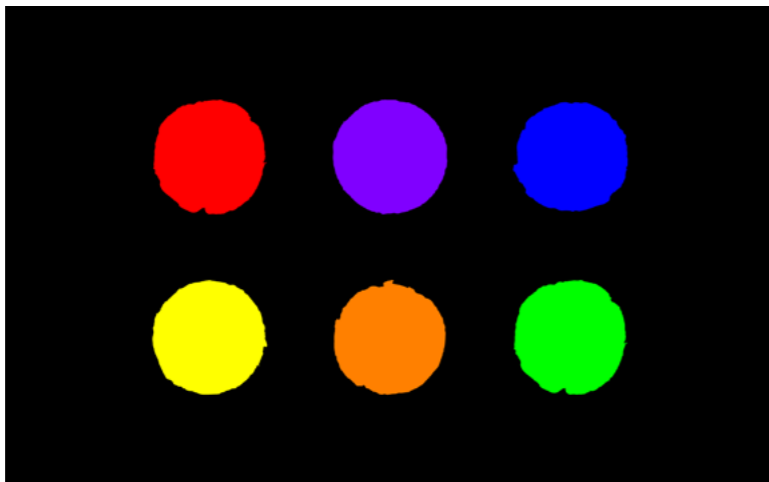
Centro (esattamente) attivato:

L'oggetto ricercato verrà visualizzato nel centro del campo selezionato.

Esempi e definizioni

Categoria	Anteprima	Numero		Oggetti	gesucht	Disposizione
		total	Cercato			
Fissazione esterna Linea		2	1	Bersaglio, bianco e nero, contorno rosso in ogni compito Opacità 1 Dimensione 0.8	Per compito una delle 6 forme in rosso (p.es. un quadrato) Nota: Le forme sono definite in <i>Cercato</i> .	Posizione fissa dell'oggetto estraneo (bersaglio) Linea Distanza 3
Fissazione esterna Cerchio		13	12	Bersaglio, bianco e nero, contorno rosso in ogni compito Opacità 1 Dimensione 0.8		Posizione fissa dell'oggetto estraneo (bersaglio) Cerchio Distanza 3
Contrasto		2	1	Oggetto n. 9999 (segnaposto invisibile) Opacità 1 Dimensione 3	Una Forma: Hiding Heidi Opacità esattamente Heidi appare a destra o sinistra. Diminuzione dell'opacità, esattamente definita in ogni compito.	linea orizzontale Distanza 0.3

Colore:
riconoscere



6

1

1 gruppo di 6 forme
(confetti)

1 gruppo di 6 colori

Opacità 1

Dimensione 1

Per compito una delle 6
colori (p.es. arancione)

Appare una volta

Griglia 3 x 2

Distanza 0.5

Separare
Zona



5

1

1 gruppo di 5 forme

1 gruppo di 5 combinazioni
di colori

Opacità

1 gruppo di 3 valori

0.5 / 0.6 / 0.7

Dimensione 2

Per compito una delle 5
forme (p.es. cuore)

Appare una volta

Cerchio

Distanza -0.45 (sovrapposizio-
ne)

Separare
Zona



45

Esatto

1 gruppo di 2 forme (latifo-
glia, abete)

1 colore (colori dell'oggetto)

Opacità

1 gruppo di 3 valori

1 / 0.95 / 0.9

Dimensione

1 gruppo di 4 valori

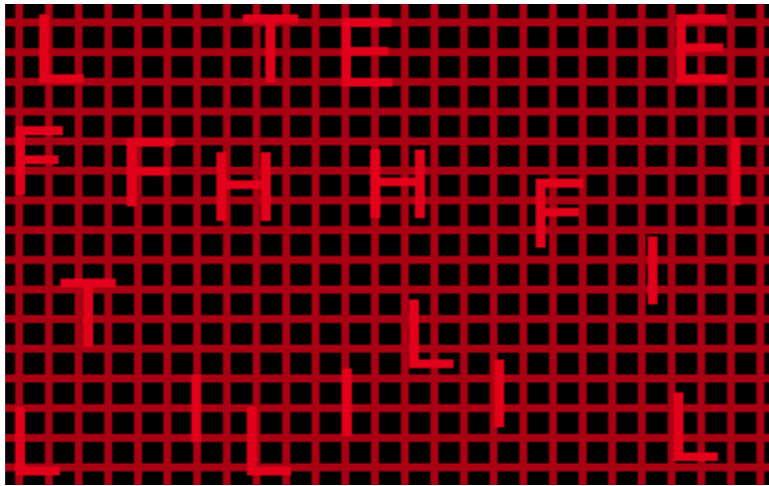
0.9 / 0.8 / 0.7 / 0.5

Per compito una forma pre-
ciso (p.es. capriolo)

Ammasso

Distanza -0.45 (sovrapposizio-
ne)

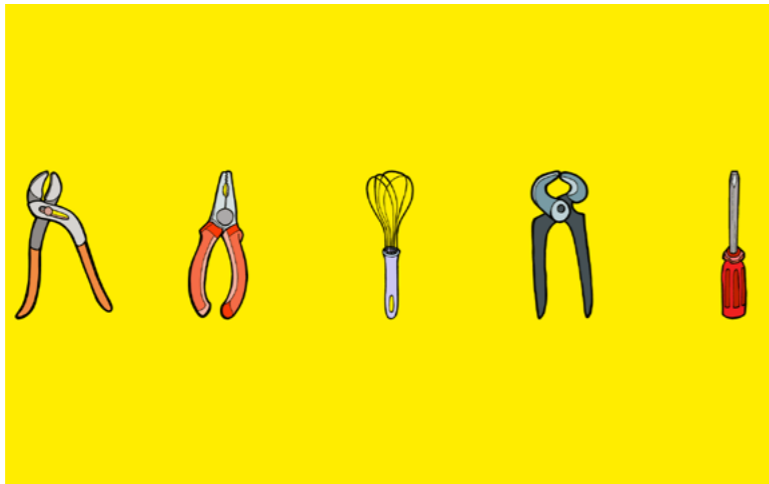
Figura-sfondo



19 4/5/6 1 gruppo di 6 forme (lettere)
1 Colore
Opacità 1
Dimensione 0.6

Per compito una delle 6 forme risp. lettere (p.es. E).
Casuale
Distanza minima 0.5
La forma ricercata appare 4, 5 o 6 volte

Straniero



5 1 Per compito un gruppo preciso con 4 forme
Colore dell'oggetto
Opacità 1
Dimensione 0.7

Per compito una forma precisa che non si adatta (p.es. frullino)
Línea
Distanza 0.5

Cercare e trovare forme e colori



45 5/6/7 1 gruppo di 4 forme
1 gruppo di 6 colori
Opacità 1
Dimensione
1 gruppo di 5 valori
0.8 / 0.5 / 0.3 / 0.2 / 0.1

Per compito una delle 4 forme (p.es. círculo duplo) in una delle 6 colori (p.es. verde)
Casuale
Distanza minima 0.05
L'oggetto ricercato appare 5, 6 o 7 volte

13.3.3 zoom

Oggetto	Forma	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Colore	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Opacità	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Dimensione	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Opacità

Valore singolo / Selezione o Esatto

Oggetto Opacità Selezione

Opacità

Aggiungere un valore.

Cambiamento

Cambiamento disattivato: Opacità costante durante il compito.
Utilizzare il dispositivo di scorrimento per regolare l'opacità.

- 1.00 +

Cambiamento

Rimuovere il valore.

Cambiamento attivato:
Cambiamento di opacità all'interno del compito.

da ... a

- 1 +

Dispositivo di scorrimento 1: Determinare l'opacità all'inizio del compito.
Dispositivo di scorrimento 2: determinare l'opacità al termine del compito (termine del cambiamento).

- 0.1 +

Cambiamento di opacità nel campo definito → [passo dopo passo o lineare](#).

Valore minimo: 0.01

Valore massimo: 1

Valore singolo: Un valore unico per tutta la lezione.

Selezione: Valori diversi. Casualmente assegnati al compito.

Esatto: Selezionare un valore per ciascun compito.

Nota: Deve necessariamente cambiare la dimensione e/o la opacità. Non può essere attivato simultaneamente *Nessun cambiamento* in entrambi i campi.

Oggetto Dimensione ○ Selezione ✕

Dimensione

Cambiamento

- 3.00 +

+ ● Aggiungere un valore.

Cambiamento disattivato: Dimensione costante durante il compito.
Utilizzare il dispositivo di scorrimento per regolare le dimensioni dell'oggetto.

Cambiamento

da ... a

- 1 +

- 2 +

- ● Rimuovere il valore.

Cambiamento attivato:
Cambiamento di dimensione all'interno del compito.

Dispositivo di scorrimento 1: Determinare la dimensione all'inizio del compito.
Dispositivo di scorrimento 2: Determinare la dimensione al termine del compito (termine del cambiamento).

Cambiamento di dimensione nel campo definito → [passo dopo passo o lineare](#).

Valore minimo: 0.05

Valore massimo: 4

Valore singolo: Un valore unico per tutta la lezione.

Selezione: Valori diversi. Casualmente assegnati al compito.

Esatto: Selezionare un valore per ciascun compito.

Nota: Deve necessariamente cambiare la dimensione e/o la opacità. Non può essere attivato *Nessun cambiamento* in entrambi i campi.

Disposizione	Posto			
	Animazione			
	Alterazione			

Alterazione

Valore singolo / Selezione o Esatto

Disposizione Alterazione Selezione

Alterazione

continuo

Passo

- 5 +

Tempo

- 25 +

continuo

Tempo

- 15 +

Aggiungere una combinazione.

continuo disattivato:

Cambiamento graduale di dimensione e/o di opacità.

Utilizzare il dispositivo di scorrimento per determinare il numero di passi di cambiamento.

Utilizzare il dispositivo di scorrimento per determinare tempo totale di cambiamento (in secondi).

Rimuovere la combinazione

continuo attivato: Cambiamento continuo

Utilizzare il dispositivo di scorrimento per determinare tempo totale di cambiamento (in secondi).

Passi

Valore minimo: 2

Valore massimo: 25

Tempo in secondi

Valore minimo: 5

Valore massimo: 60

Valore singolo: Una combinazione unica per tutta la lezione.

Selezione: Combinazioni diversi. Casualmente assegnati al compito.

Esatto: Selezionare una determinata combinazione per ciascun compito.

13.3.4 track e trace

Generale

L'ambiente ottico di **track** e **trace** è determinato da tre elementi: l'oggetto, la linea, il meta.

Oggetto	Forma		⦿	✳
	Colore		⦿	✳
	Opacità		⦿	⋮ ✳
	Dimensione		⦿	⋮ ✳
Linea	Tipo		⦿	✳
	Colore		⦿	✳
	Opacità		⦿	⋮ ✳
	Dimensione		⦿	⋮ ✳
Traguardo	Numero	5	⦿	✳
	Forma		⦿	✳
	Colore		⦿	✳
	Opacità		⦿	✳
	Dimensione		⦿	⋮ ✳
	Controllo		⦿	✳

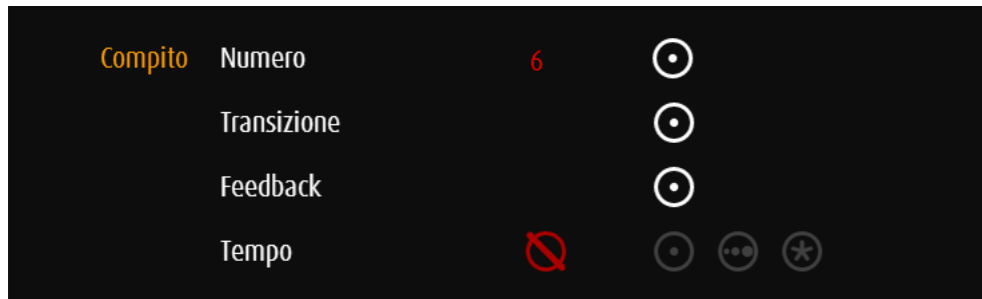
Impostazioni dell'oggetto che può essere spostato
→ [Oggetto](#)

Impostazioni della linea guida
Colore, opacità, dimensione della linea e colore, opacità, dimensione dell'oggetto sono definiti nello stesso modo.
Le modifiche possono essere viste in anteprima a destra.

Meta / Numero (solo **track**)

Impostazioni dell'oggetto bersaglio
Oggetti bersaglio e oggetti sono definiti nello stesso modo.
Se sono definiti diversi oggetti bersaglio, è possibile definire → [gruppi di valori](#).

Meta / Controllo (solo **trace**)



Feedback solo valore singolo track



Feedback

- Contare gli errori
- Suono per ogni gol
- Oggetti spaventosi
- Visualizzare il tempo rimanente
- Allarme al termine del tempo

Contare gli errori attivato:
Il feedback alla fine del compito indica il numero di errori.

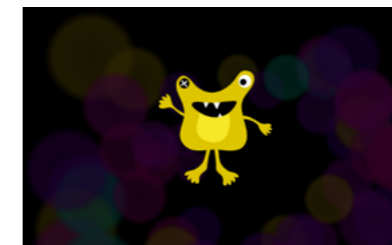
Oggetti spaventosi



Simboli neutri



Zero Difetti: Viene data una ricompensa.



Suono per ogni gol attivato:
Risuona un segnale acustico se l'oggetto si scontro o scende dalla linea.

Oggetti spaventosi disattivato:
Il Feedback usa solo simboli neutri.

Visualizzare il tempo rimanente attivato:
Appare un piccolo orologio nell'angolo inferiore sinistro.

Allarme al termine del tempo attivato:
Prima che scada il tempo un allarme acustico si attiva.

tracce

Compito Feedback

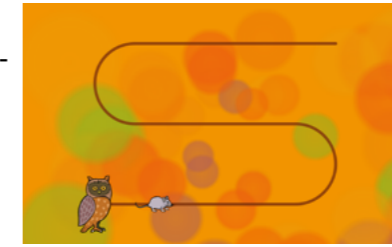


Feedback

- Contare i gol
- Suono per ogni gol
- Salvare la traccia
- Visualizzare il tempo rimanente
- Allarme al termine del tempo

Contare i gol attivato:
Viene indicato il numero di catture dell'oggetto bersaglio.

Compito

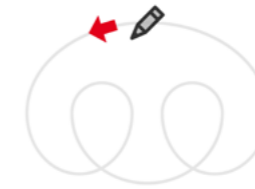


Feedback



Suono per ogni gol attivato:
Un segnale acustico indica ogni cattura dell'oggetto bersaglio.

Salvare la traccia attivato:
Il percorso dell'oggetto è rappresentato come una linea.



Visualizzare il tempo rimanente attivato:
Appare un piccolo orologio nell'angolo inferiore sinistro.

Allarme al termine del tempo attivato:
Prima che scada il tempo un allarme acustico si attiva.

Nelle categorie senza meta e per i tipi di linea *loop* e *speciale*, è determinata la durata del compito (track facoltativo).

Tempo

Valore singolo / Selezione o Esatto

Compito Tempo Selezione ✕

Durata (Tipo di linea loop e speciale, categorie senza meta)

- +

- +



Aggiungere un valore.

Utilizzare il dispositivo di scorrimento per regolare la durata del compito.



Rimuovere il valore.

Valore minimo: 30 secondi

Valore massimo: 300 secondi

Valore singolo: Una combinazione unica per tutta la lezione.

Selezione: Combinazioni diversi. Casualmente assegnati al compito.

Esatto: Selezionare una determinata combinazione per ciascun compito.

Tempo

Intervallo

Compito Tempo Intervallo ✕

Durata (Tipo di linea loop e speciale, categorie senza meta) da ... a

- +

- +

Dispositivo di scorrimento 1 Regolare la durata del primo compito.

Dispositivo di scorrimento 2 Regolare la durata dell'ultimo compito.

Continuo cambiamento della durata nel campo definito.

Valore minimo: 30 secondi

Valore massimo: 300 secondi

Oggetto Forma Selezione

Forma





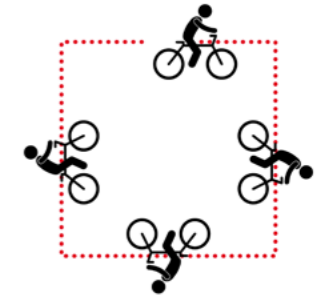
Inverso



Allineato alla linea



Allineato alla linea attivato:
L'oggetto è allineato parallelamente alla linea.



Oggetto Forma Selezione

Forma





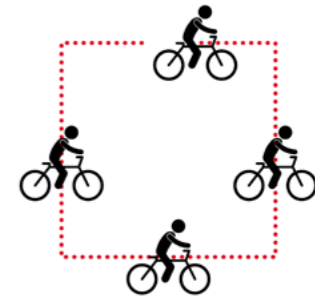
Inverso



Allineato alla linea

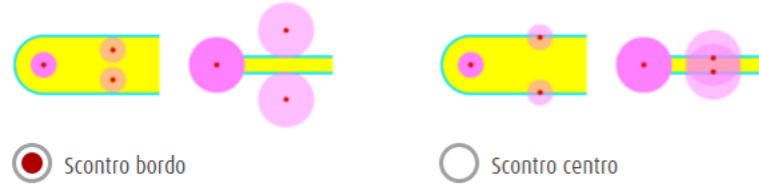


Allineato alla linea disattivato:
L'oggetto mantiene il proprio orientamento.



Linea Tipo Selezione X

Traccia



1001

↔ Direzione opposta



1001

↔ Direzione opposta



● Aggiungere una linea.

Scontro bordo attivato

Larghezza superiore della linea: errore se il bordo esterno dell'oggetto raggiunge il bordo della linea.

Larghezza inferiore della linea: errore se l'oggetto lascia la linea.

Scontro centro attivato

Errore se il centro dell'oggetto raggiunge il bordo della linea.

L'oggetto è messo in moto al punto rosso (esempio attuale: a sinistra).

Linea continua



● Rimuovere la linea.

L'oggetto è messo in moto alla fine della linea (esempio attuale: a destra).

Linea tratteggiata

Linea Traccia Selezione X

Traccia 2 X

- 1001
- 6132
- 6133
- 6140
- 6141

Modificazione linea 2

Fare clic sull'icona per accedere alla → [lista delle linee](#)

Scorrere verso il basso e fare clic sulla linea desiderata.

Valore singolo: Una linea unica per tutta la lezione.

Selezione: Linee diverse. Casualmente assegnati al compito.

Esatto: Selezionare una linea per ciascun compito.

Clicca/tocca sui punti sopra l'anteprima per passare i compiti.

Meta Forma Selezione

Forma +

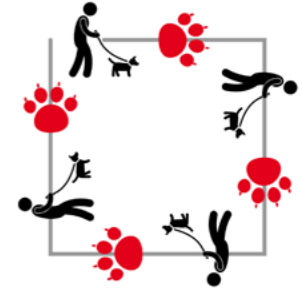
2371

Inverso Allineato alla linea

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Allineato alla linea attivato:
Gli oggetti bersagli sono allineati parallelamente alla linea.

Gli oggetti bersagli vengono visualizzati in modo permanente



Meta Forma Selezione

Forma +

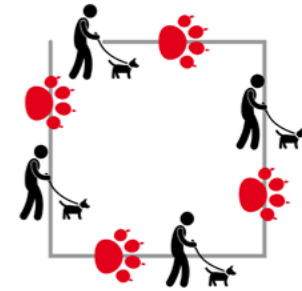
2371

Inverso Allineato alla linea

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Allineato alla linea disattivato:
Gli oggetti bersagli mantengono il proprio orientamento.

Gli oggetti bersagli lampeggiano



Meta Controllo Selezione X

Controllo

Distanza

- 2 +

Velocità

- 2 +

+ ● Aggiungere una combinazione.

Utilizzare il dispositivo di scorrimento per regolare la distanza tra l'oggetto e l'oggetto bersaglio.

Valore minimo: 0.1

Valore massimo: 4

Utilizzare il dispositivo di scorrimento per regolare la velocità dell'oggetto bersaglio.

Valore minimo: 0.1

Valore massimo: 4

Valore singolo: Una linea unica per tutta la lezione.

Selezione: Linee diverse. Casualmente assegnati al compito.

Esatto: Selezionare una linea per ciascun compito.

Clicca/tocca sui punti sopra l'anteprima per passare i compiti.

13.3.5 stimula

A seconda del tipo di stimolazione, è possibile regolare le impostazioni dell'ambiente ottico.

Sotto-categoria	Numero	Numero	Forma	Colore	Opacità	Dimensione	Movimento Velocità	Movimento Tipo	Feedback	Fondo
Punkt	1000	Righe								
	1010									
	1020									
Linie	2000	Righe								
	2010	Righe								
	2020									
	2030									
Fläche	3000									
	3010									
	3020									
Interaktiv	8000									
	8010									
	8020 - 25									
	8030									
	8040									
	8050									
OKN	alle	Banda						Direzione		

14 Ringraziamenti

La realizzazione de **dob** è stata possibile grazie al sostegno delle seguenti istituzioni:

ERNST GÖHNER STIFTUNG

Blinden-Leuchtturm Zürich
Ella Gattiker-Liechti-Stiftung
Ernst Göhner Stiftung
Hans Konrad Rahn Stiftung
Rahn + Bodmer Co.
Roches-Utiger Stiftung



Schweizerischer Blinden- und Sehbehindertenverband SBV
SZB, Schweizerischer Zentralverein für das Blindenwesen
Staub Kaiser Stiftung
Stiftung Bertly Maikler

DENK AN MICH
Ferien und Freizeit für Behinderte



Stiftung Denk an mich

Stiftung für blinde und sehbehinderte Kinder und
Jugendliche Zollikofen
Stiftung für das behinderte Kind
Stiftung Solidago

viso parents.ch
Eltern blinder, seh- und mehrfach behinderter Kinder

visoparents schweiz

15 Nota

Avviso fotosensibilità

Una bassissima percentuale di soggetti può essere soggetta a crisi epilettiche se esposta a determinati giochi di luce o a luci lampeggianti. L'esposizione a determinati giochi di luce o a sfondi luminosi sullo schermo di un computer può provocare una crisi epilettica in tali soggetti. Alcune condizioni possono provocare sintomi di epilessia non precedentemente rilevati in soggetti che non hanno mai sofferto in precedenza di attacchi o crisi epilettiche.

16 Copyright

Tutti i diritti sono riservati. Nessuna parte di questo documento può essere riprodotta, memorizzata o trasmessa in alcuna forma e con alcun mezzo senza autorizzazione degli autori.

