



# SymWriter

Smarter  
Quicker  
Easier



# COS' E'?

Symwriter è un programma di videoscrittura ideato per aiutare bambini e adulti a realizzare materiale comunicativo e didattico con il supporto di simboli widget.

Consente di creare in modo semplice documenti personalizzati con il supporto di simboli, di inserire foto e immagini per illustrare i documenti o di utilizzarli al posto dei simboli.

# Symwriter è costituito da due strumenti fondamentali



**l'editor di testi**

**gli ambienti**

# SPECIFICHE FUNZIONALITÀ

- Ripetizione in voce dei testi
- Sistema di controllo ortografico
- Interfacce di scrittura personalizzate
- Accoppiamento automatico del simbolo alla parola
- Riquadratura
- Colori o bianco e nero
- Dimensione variabile dei simboli
- Traduzione avanzata che associa i simboli in base alla struttura grammaticale della frase

# SPECIFICHE FUNZIONALITÀ

- Scelta del tipo di carattere (es. Arial, Verdana, ...) e la dimensione
- Tonalità della pelle dei personaggi
- Possibilità di modificare il colore di tutti i simboli
- E' possibile impostare il formato della carta (dimensione della carta)
- L'orientamento del foglio (barra degli strumenti - file – imposta pagina)
- Posizione del testo rispetto al simbolo (NB: per il materiale di CAA utilizzare sempre la posizione del testo SOPRA i simboli)
- Cambiare i simboli

# SPECIFICHE FUNZIONALITÀ

- Cambiare il nome ad un simbolo
- Inserire fotografie o immagini altre al posto del simbolo
- Attivare o disattivare i qualificatori
- Marcare con un colore verbi e sostantivi
- Inserire immagini nel foglio di lavoro e allinearle all'interno di un paragrafo a sinistra, al centro o a destra
- Controllare l'ortografia delle parole

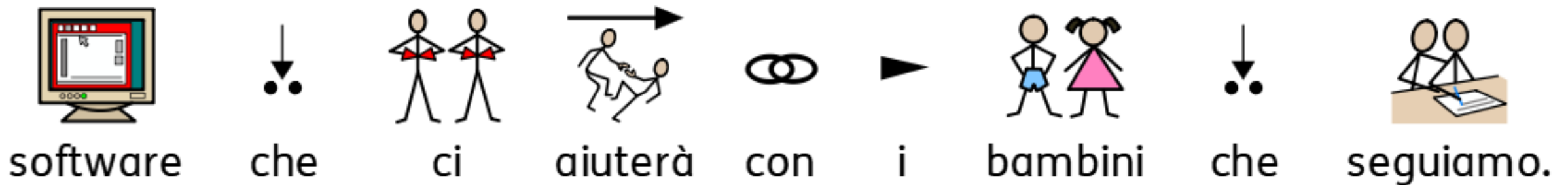
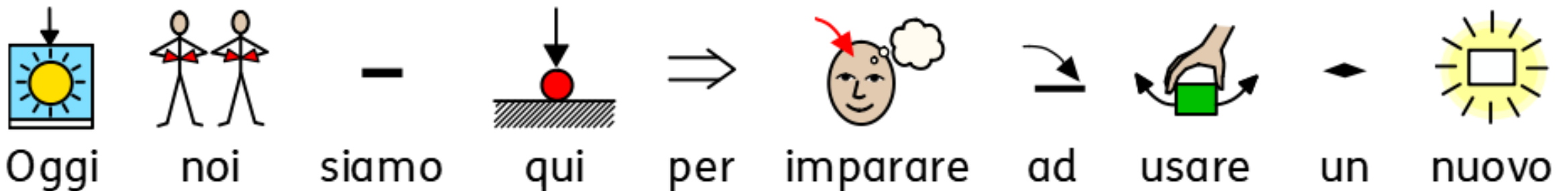


# Documento



# DOCUMENTO

Strumento col quale, durante la scrittura, avviene il subitaneo accoppiamento dei simboli alle parole





# LA STRUTTURA DEI SIMBOLI

Vi sono precise regole interne, che aiutano ad identificare categorie linguistiche omogenee, come ad esempio:

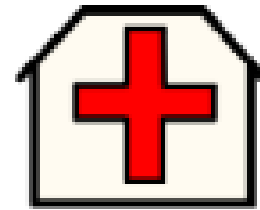
Il profilo allungato della casa per tutti gli edifici di dimensione e complessità organizzativa maggiore; le strutture grandi, come ad esempio un ospedale, avranno un tetto dal profilo orizzontale, mentre quelle più piccole avranno un tetto a punta, come ad esempio un ambulatorio di pronto soccorso.



sanità



pronto soccorso



ospedale

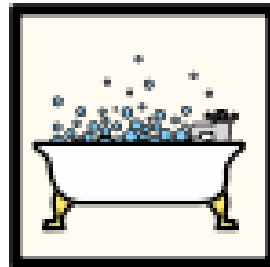
# LA STRUTTURA DEI SIMBOLI

Il contenitore quadrato per tutte le stanze

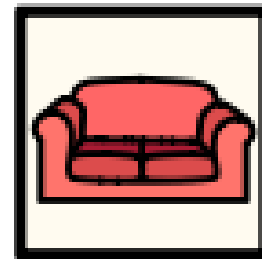
cucina



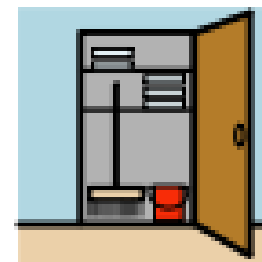
bagno



salotto

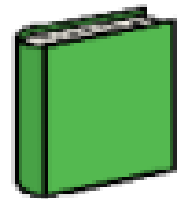


ripostiglio

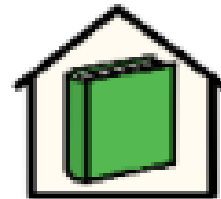


# LA STRUTTURA DEI SIMBOLI

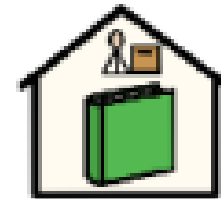
La presenza del «cassiere» in tutti i simboli dei negozi



libro



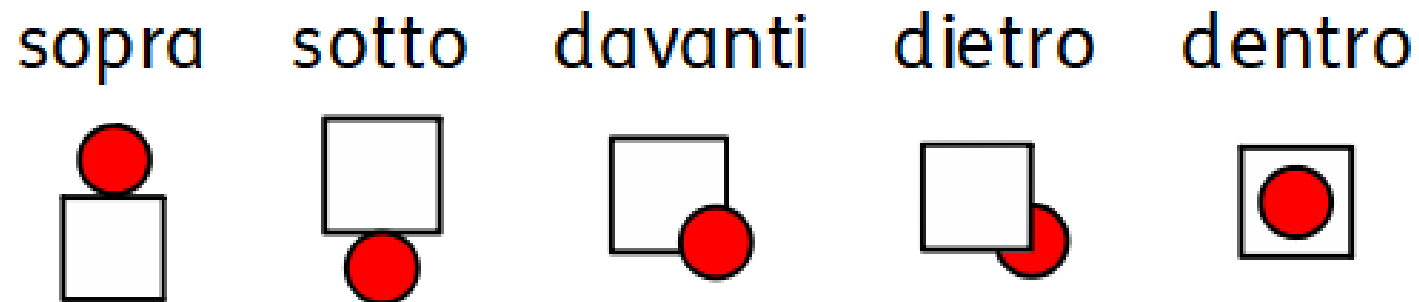
biblioteca



libreria

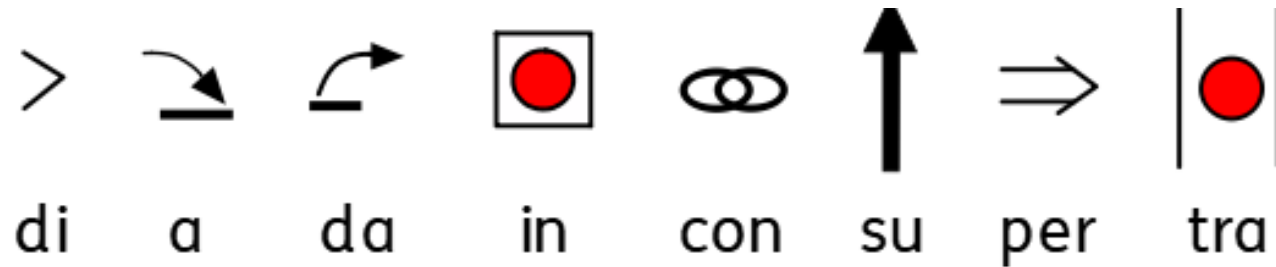
# LA STRUTTURA DEI SIMBOLI

La presenza del quadrato bianco e della palla nei simboli che esprimono concetti spaziali.



# LA STRUTTURA DEI SIMBOLI

Le preposizioni e gli articoli





# LA STRUTTURA DEI SIMBOLI

Il pronome con funzione di complemento.



# LA STRUTTURA DEI SIMBOLI: QUALIFICATORI

Consente di rappresentare anche i principali elementi morfosintattici:

Il tempo dei verbi

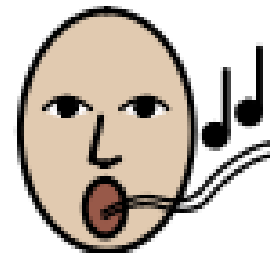
RISI



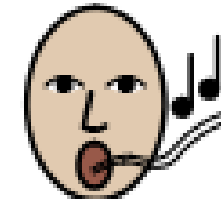
RIDE



CANTO



CANTERÒ

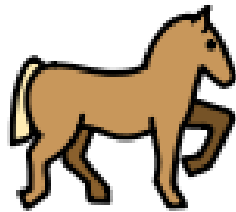


I qualificatori dei tempo verbali sono rivolti a utenti di alto livello cognitivo e dimestichezza di simboli; non sono necessari nelle letture di livello base.

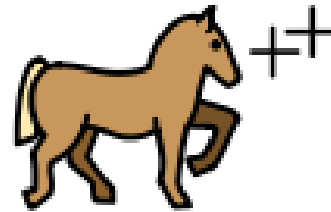
# LA STRUTTURA DEI SIMBOLI: QUALIFICATORI

Il plurale

CAVALLO



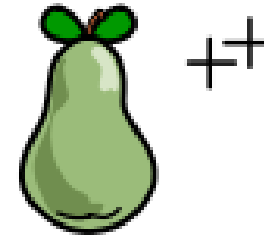
CAVALLI



PERA



PERE



Gli indicatori del plurale possono distrarre alcuni lettori dal significato illustrato. Mettere i plurali solo per lavorare in opposizione a quantità singole.

# LA STRUTTURA DEI SIMBOLI: QUALIFICATORI

I superlativi

BUONO



MOLTO



BUONISSIMO



TRISTE



MOLTO



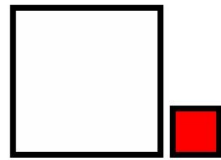
TRISTISSIMO



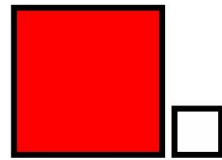
I superlativi dovrebbero essere sempre indicati utilizzando tale convenzione, senza distinzioni legate al livello dell'utente.

# LA STRUTTURA DEI SIMBOLI: QUALIFICATORI

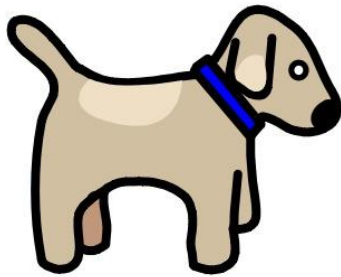
I diminutivi e gli accrescitivi



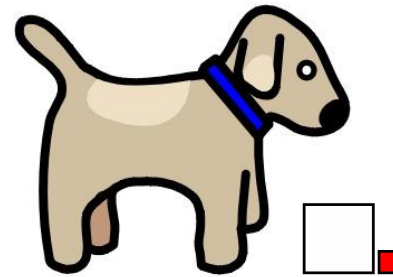
PICCOLO



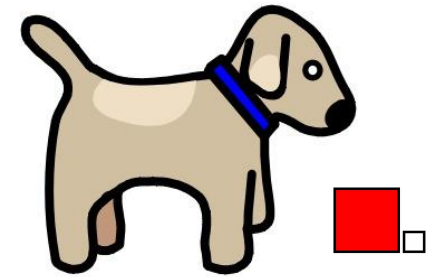
GRANDE



CANE



CAGNOLINO



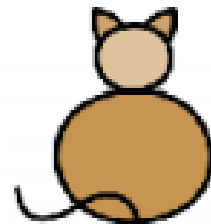
CAGNOLONE



# LA STRUTTURA DEI SIMBOLI: LIVELLI DI COMPLESSITA'

Esistono tre livelli:

TRASPARENTI: sono tutti quei simboli che sono l'ovvia rappresentazione del concetto a cui fanno riferimento.



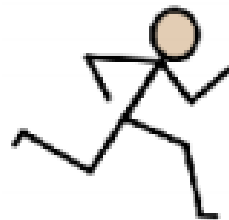
gatto



tazza



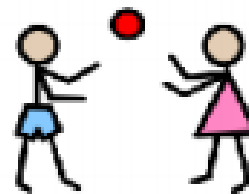
casa



correre



mangiare

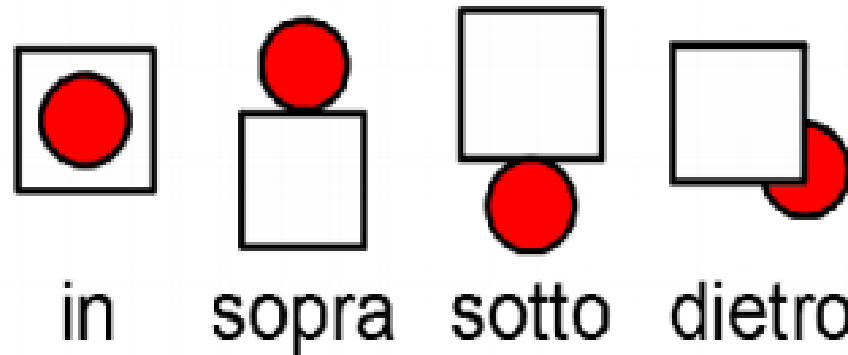


giocare

# LA STRUTTURA DEI SIMBOLI: LIVELLI DI COMPLESSITA'

APPRESO: È più concettuale e perciò necessita di una fase di apprendimento per essere compreso. Un esempio, sono gli indicatori spaziali.

In questo caso, i concetti vengono rappresentati modificando le relazioni spaziali tra il cerchio rosso e il quadrato bianco. Se il simbolo “dentro” (“in”) fosse visto senza la parola che lo accompagna o isolato dagli altri simboli dello stesso contesto, risulterebbe di difficile comprensione. L’utente, dopo aver visto il simbolo con altri dello stesso ambito concettuale, riuscirà probabilmente ad intuirne correttamente il significato, soprattutto dopo un training specifico.



# LA STRUTTURA DEI SIMBOLI: LIVELLI DI COMPLESSITA'

ASTRATTO: È il livello più alto di complessità e solitamente rappresentano congiunzioni, preposizioni, articoli.

È possibile intuirne il significato quando si trovano inseriti nel contesto di una frase, ma può accadere che inducano in confusione alcuni lettori. Solitamente, è preferibile non utilizzare i simboli astratti a meno che non sia assolutamente necessario o gli studenti non traggano particolare beneficio dalla presenza degli stessi.

▶ ◀ ... > =  
il un se di come



Non sempre è necessario trasformare ogni parola in simboli!  
L'importante è la comprensione del messaggio del testo.

# IN GENERALE...

Il testo simbolizzato occupa molto più spazio rispetto al testo normale. Il modo in cui si presenterà il lavoro pone dei limiti allo spazio a disposizione e dunque limiterà anche il numero di simboli che si potranno inserire.

Sia che si stia creando un testo completamente simbolizzato sia che si stia realizzando un riassunto simbolico è importante ricordare l'importanza della **semplicità di linguaggio**. Come regola generale, si può affermare che più un testo è chiaro e conciso, più sarà semplice ai destinatari comprenderlo.

Per assicurarsi che un testo sia semplice è necessario stabilire cosa si intende comunicare. Ripeterlo ad alta voce potrebbe essere un buon metodo, poiché noi tendiamo a parlare in modo più semplice di come scriviamo.

# IN GENERALE...

## Esempi d linguaggio semplice:

Se si vuole trasporre in simboli il testo:

*"Oggi sono andato al negozio. È stata un passeggiata piacevole, col sole che splendeva e gli uccelli che cantavano tra gli alberi. Lungo la strada ho incontrato un vecchio amico che mi ha salutato calorosamente. Abbiamo chiacchierato per qualche tempo e rivangato vecchi ricordi."*

1. Come prima cosa si devono ricavare le informazioni chiave ed elencarle con un linguaggio semplice. In questa fase è importante eliminare tutte le componenti che non trasportano informazioni essenziali e sostituire tutte le parole di difficile comprensione:

- Sono andato al negozio oggi
- Sole splendeva
- Uccelli cantavano
- Incontrato un amico
- Parlato con l'amico del passato

Le componenti che non trasmettono informazioni essenziali possono essere omesse senza modificare il significato del testo.

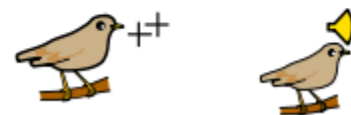
io sono andato al negozio.



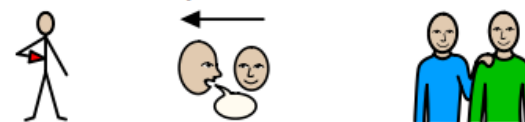
sole luminoso.



uccelli cantavano.



Io ho parlato amico

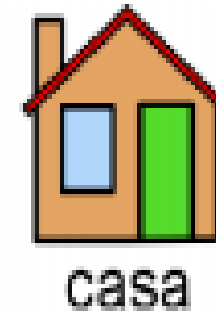
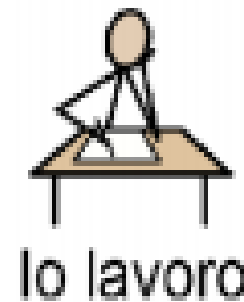
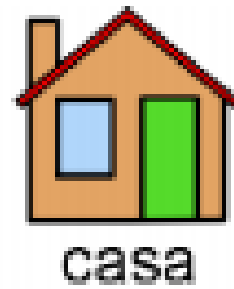
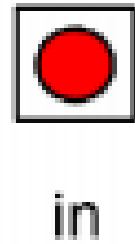
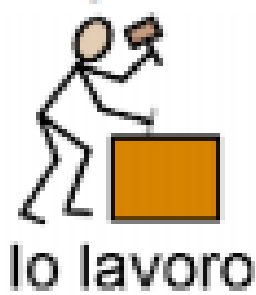




# MODIFICARE SIMBOLI

Quando si crea un documento con supporto simbolico è importante ricordare che una parola può avere più di un significato e che ci sono simboli diversi che rappresentano ciascuno di questi significati.

È importante concentrarsi sul significato di cui una parola è significante piuttosto che sulla parola in sé.



# MODIFICARE SIMBOLI

Guardiamo l'esempio:



È possibile eliminare i simboli astratti come “a” e l’articolo “i” nonché gli indicatori temporali.



La lunghezza massima di una frase non dovrebbe superare la riga, per non intaccare la capacità di intellegibilità.

# ... COERENZA

Quando si sono scelti i simboli corretti per illustrare efficacemente un significato è meglio continuare ad usare gli stessi simboli per i significati che ricorrono più volte nel testo.

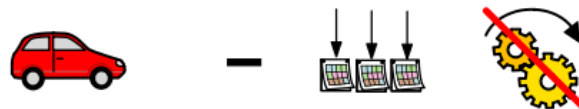
La mia automobile è rossa.



L'automobile va molto veloce.

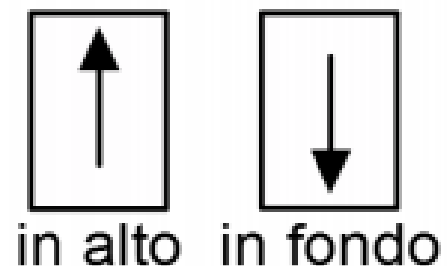
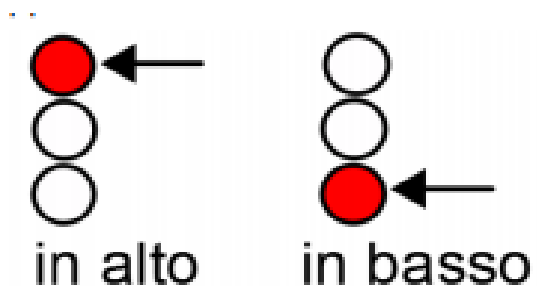


L'automobile è sempre rotta.



# ... COERENZA

Nell'esempio, la prima coppia di simboli suggerisce la posizione in cima o in fondo ad una pila, mentre la seconda suggerisce la posizione rispetto ad un oggetto.



## ● Esempi di coerenza nell'uso dei simboli

Si considerino le seguenti affermazioni:

"Metti i pacchi leggeri nella mensola in alto"

"Metti i pacchi pesanti nella mensola in basso"

Per mantenere coerenza si utilizzano i simboli di "sopra" e "sotto" riferiti all'ordine in una pila – le mensole – e si utilizzano rappresentazioni graficamente simili per i concetti di "leggero" e "pesante".



Se si fossero scelti altri simboli per la rappresentazione di "alto" e "basso" la comprensione sarebbe stata più difficoltosa. Allo stesso modo, se si fossero utilizzati simboli grafici discordi per la rappresentazione di "alto" e "basso" la relazione tra le due frasi sarebbe scomparsa per alcuni lettori.

# ... RIPETIZIONE

La ripetizione di simboli e concetti è uno strumento importante nel semplificare i contenuti per gli utenti dei simboli.

Ripetere frasi e strutture sintattiche aiuta a mantenere le strutture semplici e a rinforzare l'attenzione sull'argomento.

Prendiamo la frase:

*“Mi piace andare al parco e, mentre sono lì, andare in altalena o mangiare il gelato”.*

La traduzione di una frase di questo tipo risulta più efficace se la si divide in proposizioni più semplici. In tal modo si semplifica il testo, senza perdita di informazione, e si permette agli utenti di attingere alle nozioni una alla volta, oltre che rinforzare il senso del testo (in questo caso, i gusti dell'alunno).

# ... RIPETIZIONE

“Mi piace andare al parco.”

“Mi piace andare sull’altalena.”

“Mi piace mangiare il gelato”



# ...LUNGHEZZA DELLE FRASI

Privilegiare frasi BREVI!

Tendenzialmente, soggetto – predicato – una espansione



1. Ottenere l'effetto della punteggiatura con il Layout.
2. Non usare più di 8 simboli per frase
3. Scrivere una sola frase per ogni linea

# RIASSUMENDO

## Scrittura del materiale



Creare un elenco delle informazioni da inserire è un buon punto di partenza.

- Le frasi sono il più corte possibile?
- Il linguaggio è adeguato per il pubblico a cui è rivolto il testo?
- Si è verificata la semplicità leggendo il testo ad alta voce?

### *Se si lavora coi riassunti...*

- I riassunti contengono tutte le informazioni del documento?
- I riassunti sono più corti di 4 righe?



# RIASSUMENDO

## Traduzione in simboli

- Ogni simbolo riproduce accuratamente il significato di ciascuna parola nel contesto della frase?



È sempre possibile modificare il testo sotto ai simboli ed anche sostituire un simbolo con un altro più appropriato.

- I simboli contengono tutte le informazioni della frase?
- Eventuali simboli astratti non essenziali sono stati eliminati?
- Sono state inserite o eliminate eventuali componenti grafiche che potessero essere d'aiuto o d'ostacolo per i lettori?
- I simboli presentano tra loro una coerenza?
- Il Layout del lavoro emula la punteggiatura?
- Hai usato meno di 8 simboli per frase?
- L'inizio e la fine di ogni frase sono chiaramente distinguibili?



Per controllare che tutte le informazioni siano state inserite si possono leggere le sole parole tradotte in simboli. I simboli osservati senza il testo hanno un qualche significato?

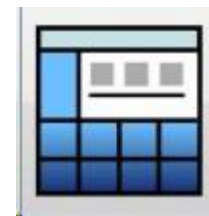
# SALVARE

Si salva in formato **swdoc** (è il formato di Symwriter), così da poterlo riaprire e riutilizzare da un computer che abbia il programma.

Si può salvare in **PDF** (file/stampa/pdf creator) così da poterlo riaprire e riutilizzare anche da computer che non abbia symwriter.



# Ambienti



# SYMWRITER AMBIENTI

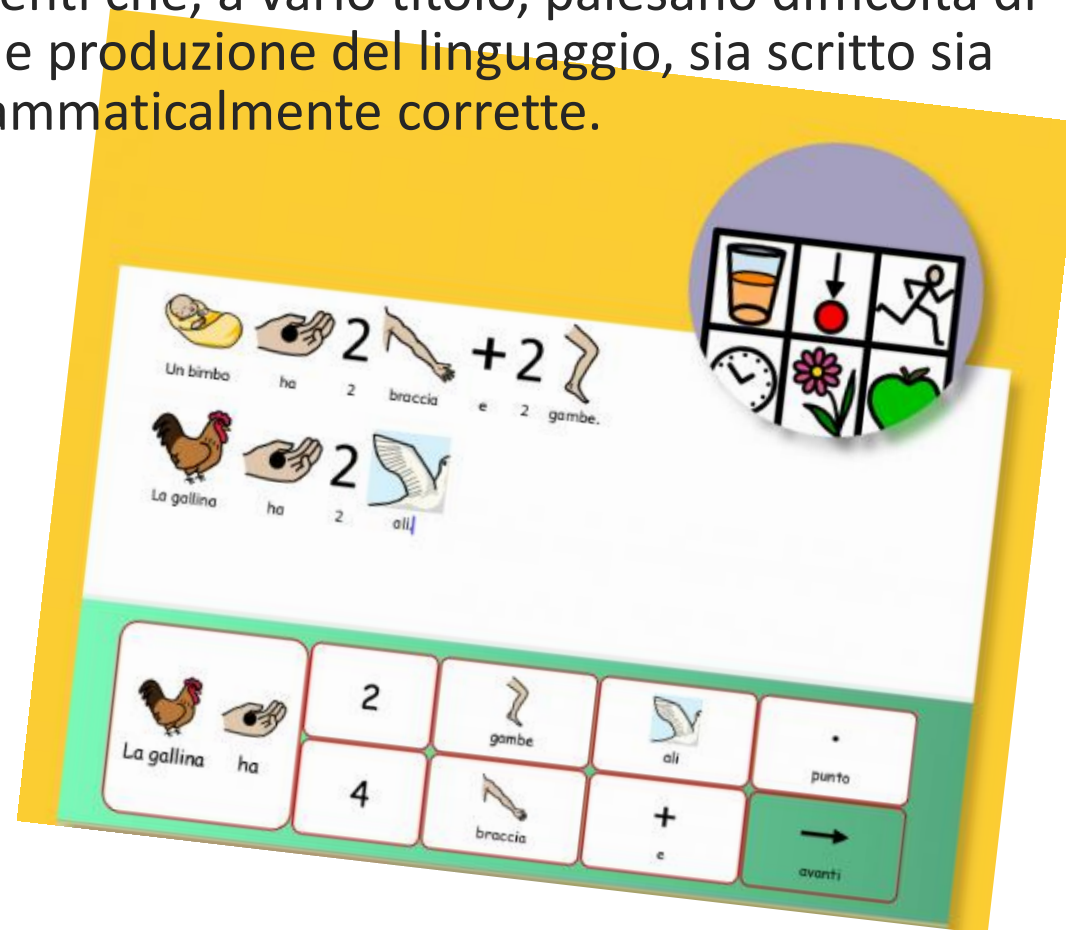
Con Symwriter è possibile anche creare ambienti, composti da un'area di testo e da una o più griglie, che potranno essere utilizzati per una varietà di esercitazioni didattiche.

Gli Ambienti hanno lo scopo di aiutare gli alunni nella scrittura, sulla base di un modello predefinito e di lavorare su argomenti che si trattano nelle materie didattiche.

La parte bianca (di solito superiore) dello schermo è deputata al documento di scrittura, mentre la parte o le parti laterali vengono occupate dal/dai pannello/i, nei quali sono inserite delle griglie; l'insieme di questi blocchi è chiamato ***Ambiente***.

# SYMWRITER AMBIENTI

Gli ambienti forniscono supporti a tutti quegli utenti che, a vario titolo, palesano difficoltà di apprendimento o disturbi nella comprensione e produzione del linguaggio, sia scritto sia orale, o nell'utilizzo di frasi grammaticalmente corrette.



# SYMWRITER AMBIENTI

Ambienti di Symwriter offre la possibilità di:

- **Usare** un Ambiente modello, di quelli messi a disposizione dal programma
- **Modificare** un Ambiente esistente
- **Creare** un nuovo Ambiente

# SYMWRITER AMBIENTI

La creazione di un Ambiente consente di:

- Posizionare fino a quattro pannelli sullo schermo
- Collegare le griglie fra loro così da creare un sistema articolato a cascata
- Collegare più ambienti fra loro
- Assegnare alle celle delle funzioni specifiche (cancellazione, lettura automatica, invio a capo, caricamento di immagini, caricamento di documento, connessione a sito web, ...)

# COSA SI PUÒ FARE?

Racconti

Scrittura di parole e controllo ortografico

Prove di verifica

Tavole di scelta

Descrizioni

Agenda e diario

...





Ho fatto

matematica $\begin{pmatrix} 2 \\ +3 \\ 5 \end{pmatrix}$	storia 	scienze 	musica 	informatica 	e +	INVIO 	CANCELLA 
italiano ABC	geografia 	religione 	laboratorio 	arte 	attività speciali 	PRECEDENTE 	SUCCESSIVO 

# COSA SI PUÒ FARE?

La mamma fine

Il papà

alta magra cancella

successivo

L'avvoltoio è	Il coniglio è
La iena è	Il corvo è
La tartaruga è	La mucca è
L'orso è	Il leone è
La giraffa è	Lo squalo è
Il cane è	L'ape è

Erbivoro carnivoro onnivoro

ca	ce	to	r	ta	do	sa	cancella
ta	me	so	R	so	lo	ti	successivo

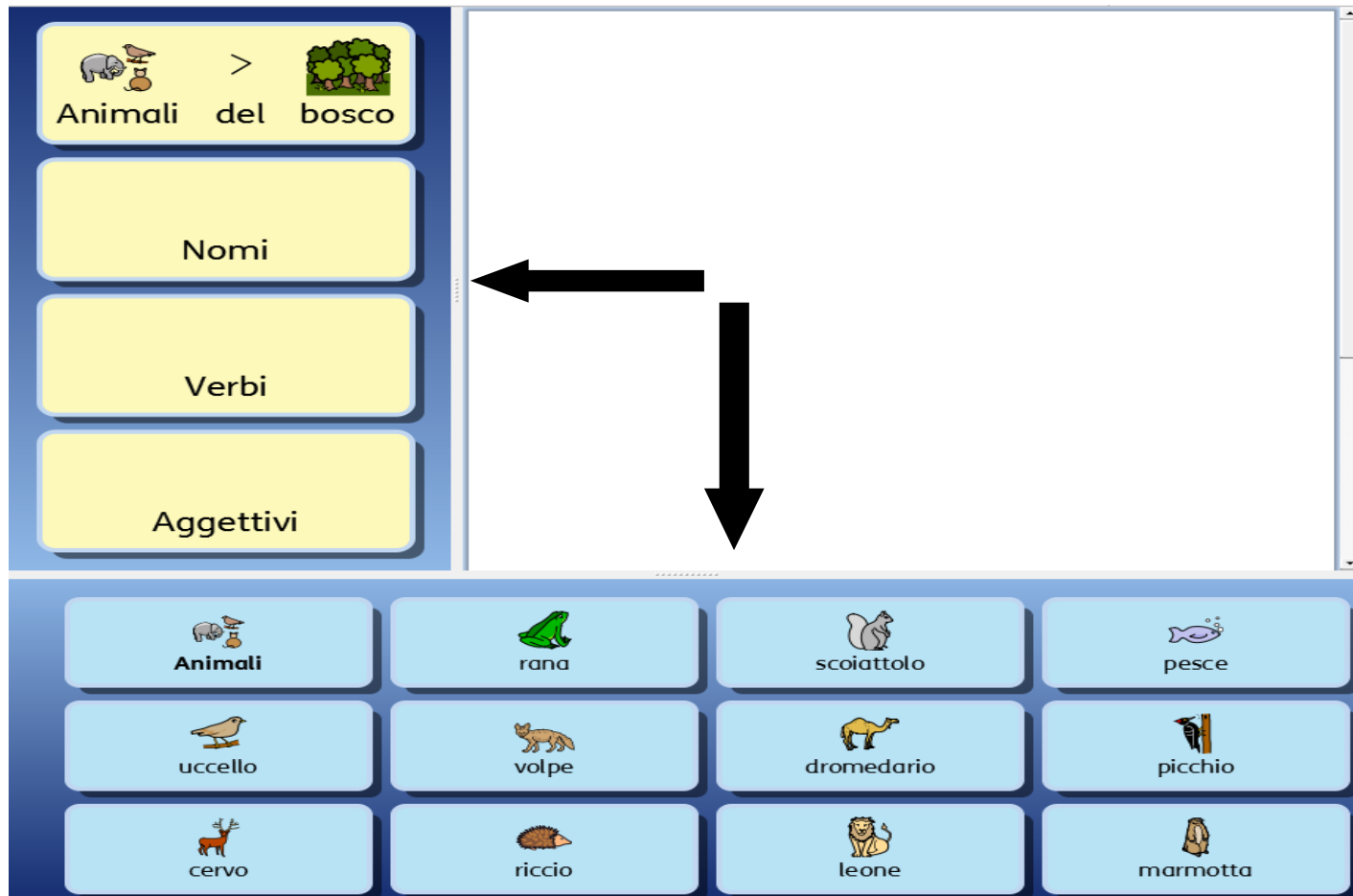
# LE PARTI PRINCIPALI

## DOCUMENTO:

La finestra di scrittura è l'area dello schermo all'interno della quale è possibile scrivere direttamente e alla quale arrivano i comandi e le azioni indicate nelle griglie preparate.

The screenshot shows a software interface for creating documents. At the top, a text area contains the sentence: "Mi piacciono molto la pizza e le patatine." Each word is accompanied by a corresponding icon: a stick figure for "Mi", a pink heart for "piacciono", a bowl of grapes for "molto", a slice of pizza for "la", a plus sign for "e", and a red bag of fries for "patatine". A black arrow points from the right towards the text area. Below the text area is a dark blue panel with several white buttons. The first button contains a stick figure icon and the word "mi". The second button contains a red heart icon and the word "piace". The third button contains an icon of a mouth eating and the word "mangiare". The fourth button contains a green apple and an ice cream cone icon. The fifth button contains a teapot and a glass of wine icon. The sixth button contains a red diagonal line, a stick figure icon, and the word "non mi piace". The seventh button contains an icon of a mouth drinking and the word "bere". On the far right of the blue panel is a white circular button with the word "Successivo".

# LE PARTI PRINCIPALI



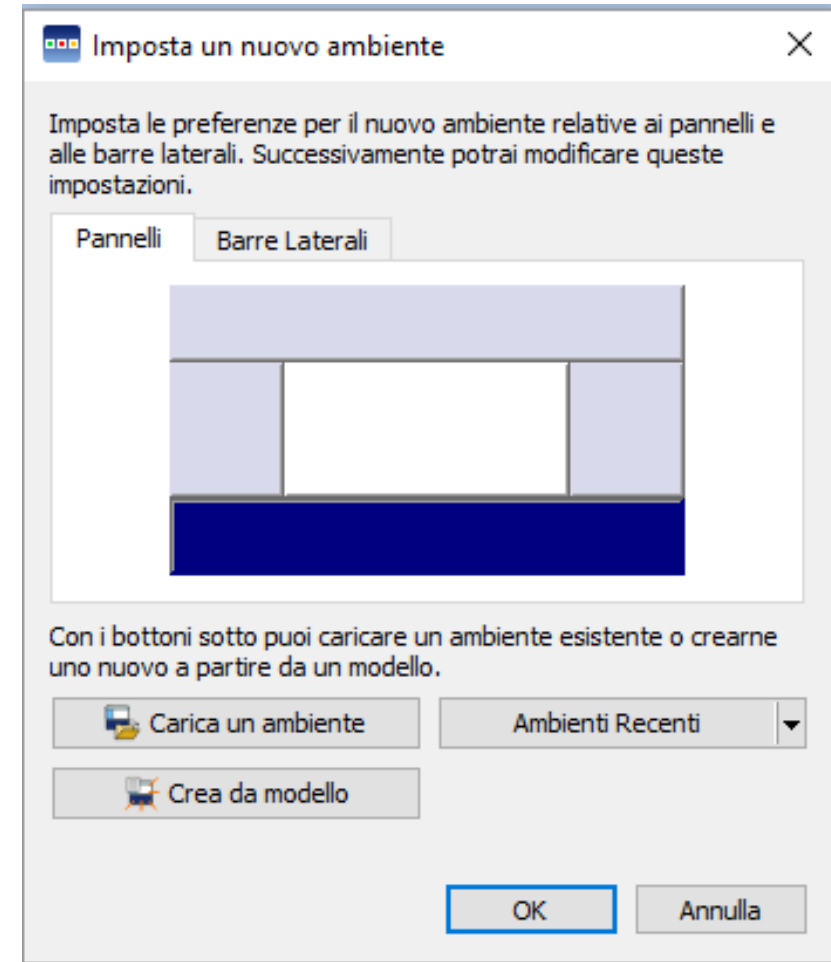
## PANNELLI:

Sono le aree laterali dello schermo che possono contenere Griglie, Riquadri, Bottoni, Immagini e Box di Testo.

# LE PARTI PRINCIPALI

## PANNELLI:

Si crea uno o più pannelli dalla Maschera di Avvio di Ambienti Symwriter, facendo click sul o suoi pannelli laterali che avrete selezionato.



# LE PARTI PRINCIPALI

Per ogni pannello si può:

**Regolarne la dimensione:** si trascina il bordo grigio vicino all'area del Documento e si provvede a regolarne la dimensione secondo le necessità.

**Inserire o rimuovere pannelli in qualsiasi momento:** attraverso i pulsanti



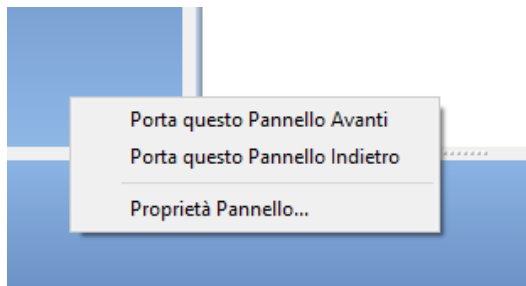
(Cancella pannello)



(Aggiungi nuovo pannello) e

**Modificare colori e sfumature**

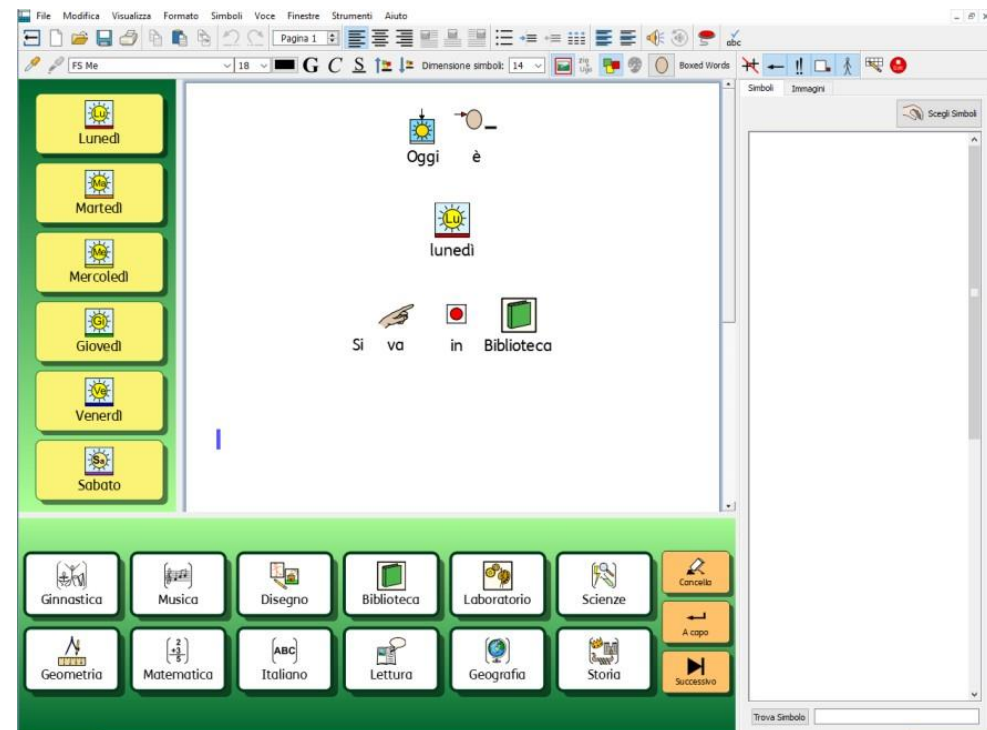
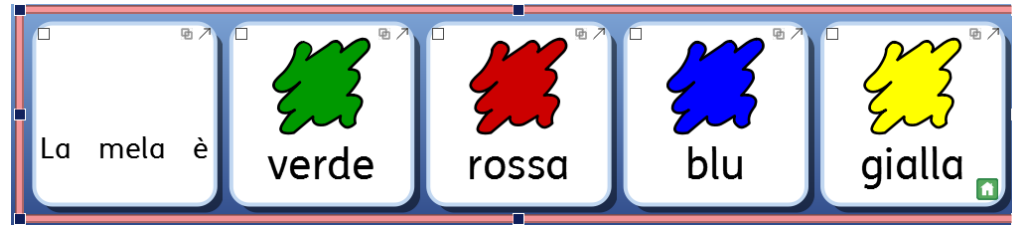
**Modificare l'ordine in caso di pannelli multipli**



# LE PARTI PRINCIPALI

## GRIGLIA:

Una Griglia è l'insieme delle Celle che viene inserita all'interno di un pannello attraverso il pulsante



# LE PARTI PRINCIPALI

Ogni griglia può essere modificata nell'aspetto secondo le necessità:

**Sfondo:** si può modificare il colore delle celle e renderle anche trasparenti

**Linea:** si può modificare il colore del bordo della Cella

**Effetto:** si può modificare la caratteristica del bordo della cella (ombreggiato, sfumato ,...)

**Larghezza del bordo:** si può modificare lo spessore dell'effetto

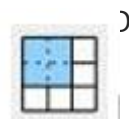
**Spessore linea:** si può modificare lo spessore del bordo della cella

**Raggio dello spigolo:** si può modificare la curvatura dell'angolo della cella

**Celle collegate:** si può modificare il colore che mi indicano le celle collegate

**Dimensioni:** si possono modificare le dimensioni, la forma e la posizione di ciascuna cella andando sulle frecce laterali

**Unire le celle o separarle:** attraverso il tasto



Separa Celle in Orizzontale

Separa Celle in Verticale

# LE PARTI PRINCIPALI



## PILA:

È una serie di Griglie o Riquadri una sopra l'altra che occupano lo stesso posto su un Pannello. Le pile sono visibili nella parte a destra del monitor, utilizzando l'opzione Display Griglie.



# LE PARTI PRINCIPALI

## CELLE:

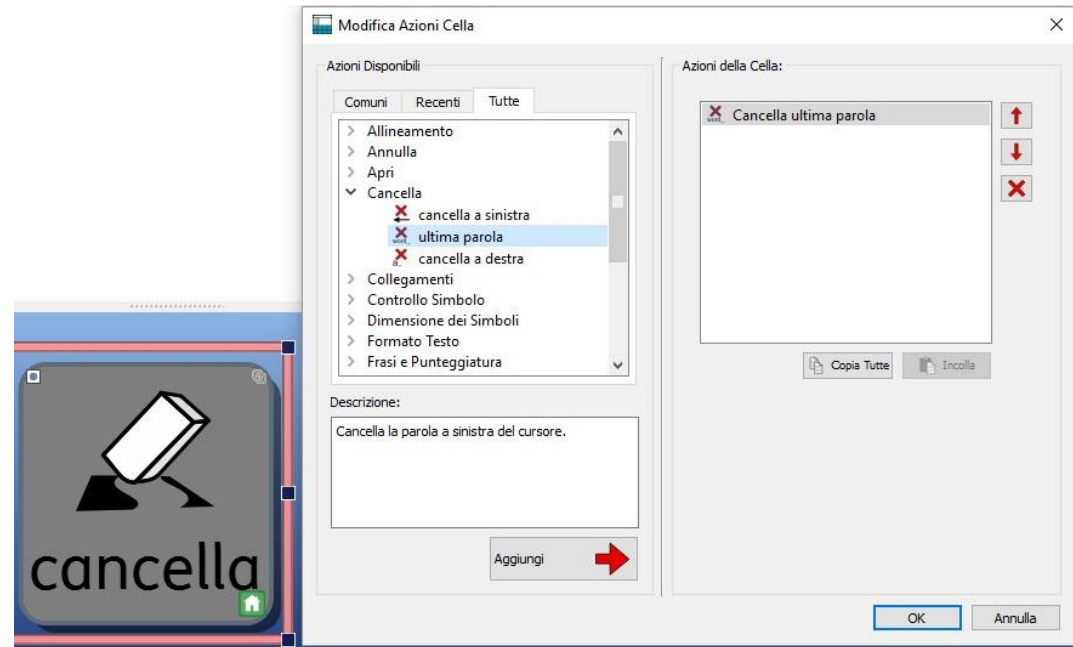
La Cella è ciascun elemento contenuto all'interno di una Griglia. Può essere utilizzata per contenere un testo, simbolizzato o meno, o solo immagini.



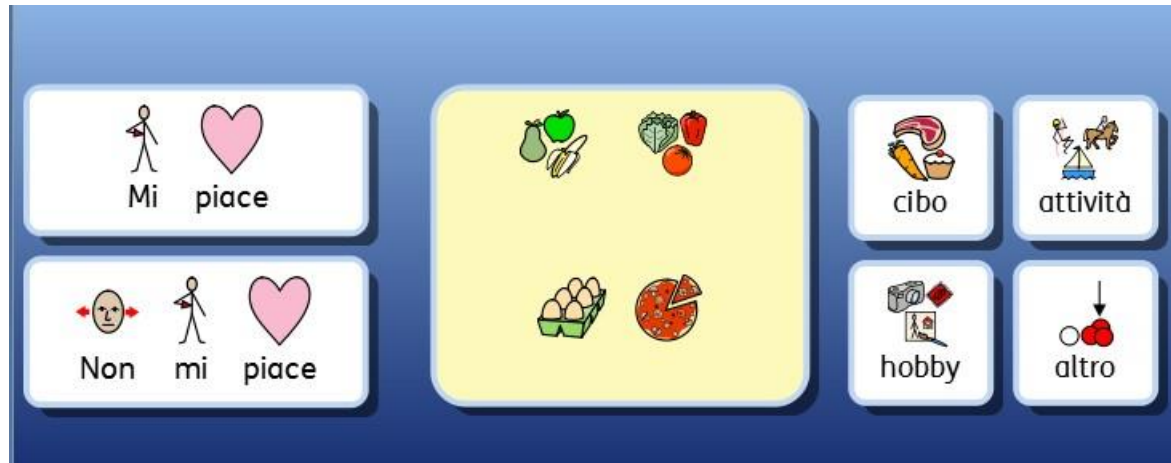
# LE PARTI PRINCIPALI

## AZIONI:

Le Azioni sono tutte quelle possibilità, attivate all'interno di Celle o Bottoni o Riquadri, che sono state selezionate per svolgere determinate funzioni all'interno del Documento (cancellare l'ultima parola, collegare una nuova griglia, andare a capo, ...).



# LE PARTI PRINCIPALI



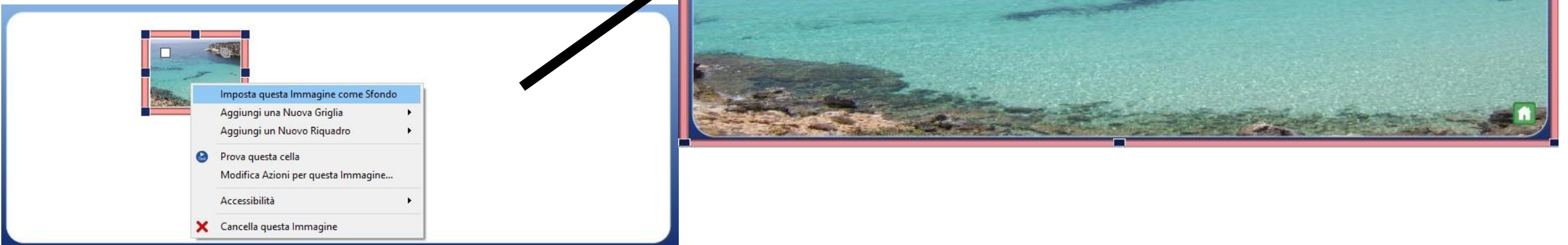
## RIQUADRO:

Un Riquadro è un'area libera in cui si possono collocare Immagini e Box di Testo. Gli elementi all'interno di un Riquadro vengono inseriti in formato «libero», meno rigido rispetto alle griglie, ma possono funzionare come le stesse, se associate a delle Azioni.

# LE PARTI PRINCIPALI

Potete usare un'Immagine come sfondo di un Riquadro.

Utilizzate la Tavolozza Immagini per trovare l'immagine da usare come sfondo del vostro Riquadro. Quando l'avete trovata, selezionatela con il pulsante **sinistro del mouse** e poi fate click sul Riquadro per rilasciarla.



# LE PARTI PRINCIPALI

## BOTTONE:

Un Bottone è simile a una singola Cella e può essere collocato su un Riquadro oppure direttamente su un Pannello.

Ai Bottoni è possibile assegnare delle Azioni.

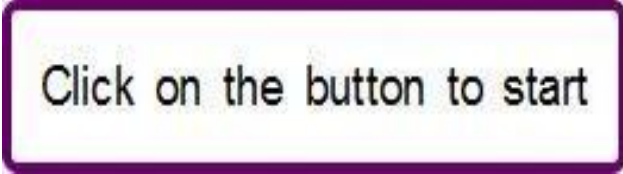


# LE PARTI PRINCIPALI

## BOX DI TESTO:

Un Box di Testo è simile a una Cella singola e può essere collocato su un Riquadro oppure direttamente su un Pannello.

Ai Box di Testo è possibile assegnare delle Azioni. L'azione di default di un Box di Testo è 'Invia Testo alla Cella'. È analogo a un Bottone.



Click on the button to start

# LE PARTI PRINCIPALI



Usate questo bottone per creare un **Nuovo riquadro**.



Usate questo bottone per creare un **Nuovo Bottone**.



Usate questo bottone per creare un **Nuovo Box di Testo**.



Usate questo bottone per **modificare l'aspetto** di qualsiasi Bottone o Box di Testo selezionato.

# COME SALVARE UN AMBIENTE

Per salvare un ambiente potete usare l'icona **Salva l'Ambiente corrente** sulla barra degli strumenti oppure facendo click su **Salva Ambiente dal menù File**, quando si è in modalità Progetto.

**ATTENZIONE!**

Se cliccate sull'opzione Salva o Salva con nome dal menu File, verrà salvato SOLO il Documento che fa parte dell'Ambiente e non l'intero Ambiente.

Inoltre, se avete provato il vostro Ambiente, può darsi che nel Documento siano presenti testo e simboli. Dovrete cancellarli prima di salvare l'Ambiente, a meno che non vogliate che vengano visualizzati ogni volta che aprite l'Ambiente.

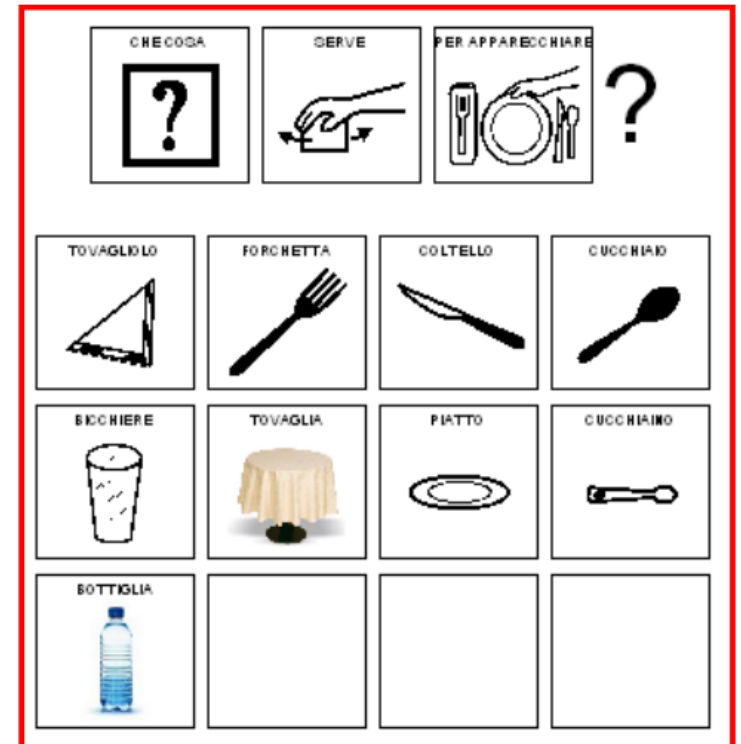
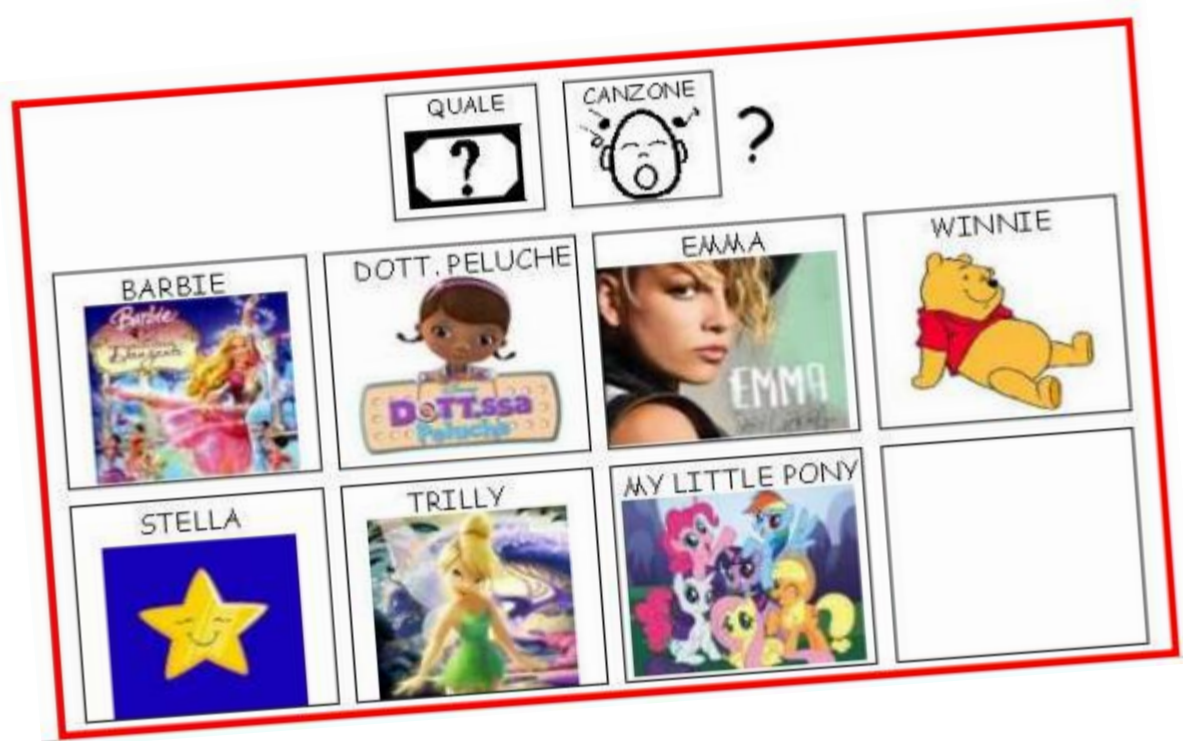




# COSA PUOI FARE

Puoi puntare su diversi obiettivi.

COMUNICAZIONE: tabelle per la scelta, tabelle a tema, tabelle dinamiche per la comunicazione, tabelle elettroniche con uscita in voce,...





# COSA PUOI FARE

Puoi puntare su diversi obiettivi.

AUTONOMIE E ORIENTAMENTO SPAZIO/TEMPO: strisce visive per la sequenza delle attività da svolgere (agende giornaliere, settimanali e calendari mensili), etichettatura dei materiali e segnaletica degli ambienti,...



# COSA PUOI FARE

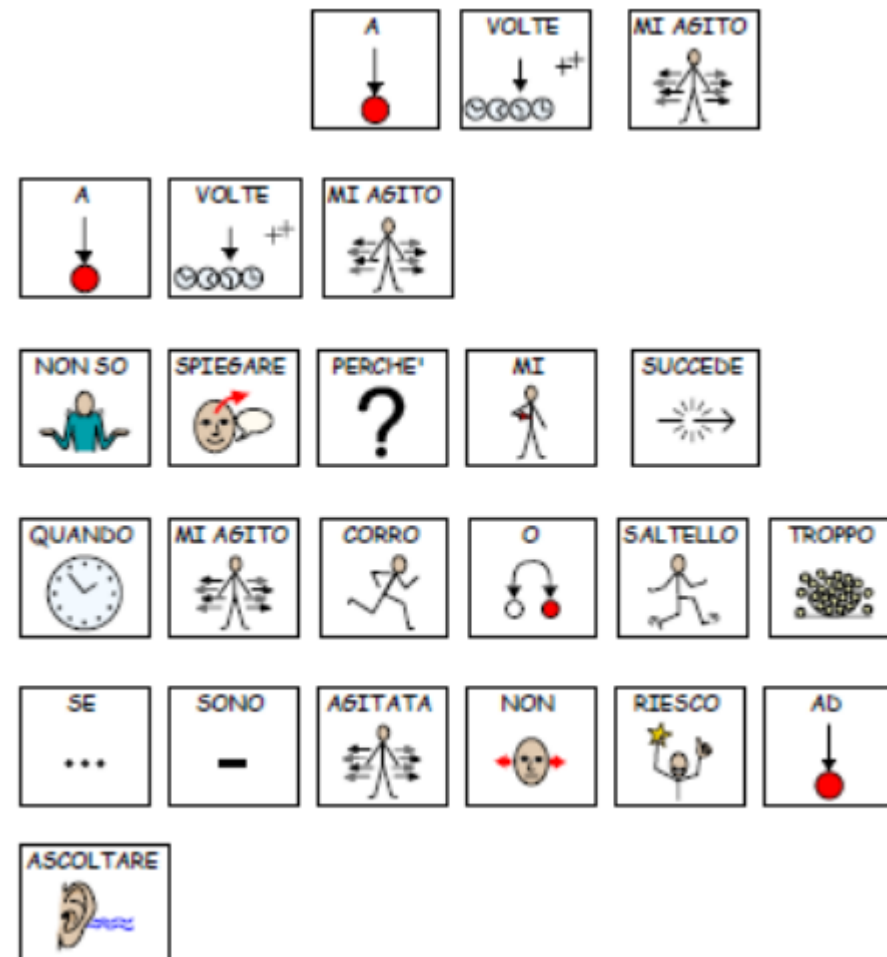
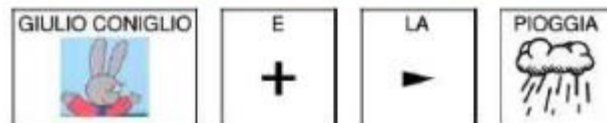
Puoi puntare su diversi obiettivi.

APPRENDIMENTO: libri modificati e personalizzati per sviluppare la comprensione di racconti, favole, storie sociali e di testi per la lettura e lo studio, scrittura in forma facilitata, storie sociali, task analysis per le autonomie di base o domestiche (seguire istruzioni), traduzioni di canzoni, schede per attività didattiche, ricette, flashcards per apprendere nuovi termini





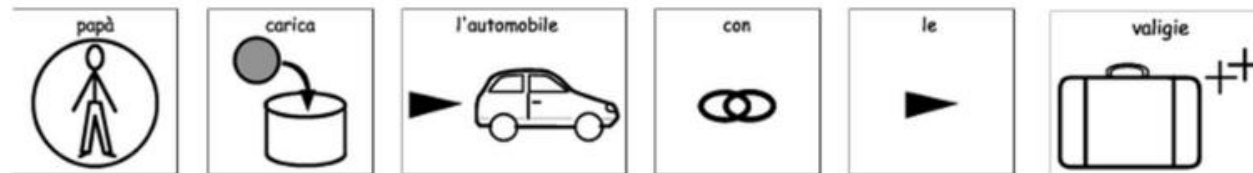
# COSA PUOI FARE



# COSA PUOI FARE




# COSA PUOI FARE






# COSA PUOI FARE




GIOCO DELL'OCA









TIRA IL DADO





CONTA IL DADO



MUOVI IL SEGNALINO DEL NUMERO GIUSTO



POI FERMATI



TOCCA ALL'ALTRO

