



ABCD SW

GUIDA RAPIDA

Il manuale ha lo scopo di guidare il tutor e/o il genitore nell'utilizzo del software didattico ABCD disegnato secondo le specifiche ABA.

Progetto Finanziato da:



NOTA 1:

Il software ABCD è un'applicazione Web; per lavorarci è fortemente consigliato l'utilizzo dei browser Google Chrome (<https://www.google.com/chrome/?hl=it>) oppure Mozilla Firefox (www.mozilla.org).

NOTA 2:

Nel caso di anomalie nella presentazione dei componenti delle finestre, provare a fare un'operazione di Refresh usando il menù solitamente posto nella Barra in alto della finestra del Browser con il quale si è aperta la pagina, come illustrato nella figura seguente (ne caso di utilizzo di Chrome):

**NOTA 3:**

Le immagini di esempio sono prese dal software, i distrattori quindi appaiono in modo casuale così come è casuale il loro posizionamento nello schermo. La combinazione visualizzata in ciascun esempio potrebbe non corrispondere quindi a quella ottenuta dall'utente.

Progetto ABCD SW: <http://abcd.iit.cnr.it>

Per i dettagli del software si rimanda il lettore al manuale completo presente sul sito sopra indicato all'indirizzo: <http://abcd.iit.cnr.it/?q=node/6>

CONTATTI

e-mail: abcd@iit.cnr.it

1. RILASCIO ACCOUNT (Registrazione)

Per accedere al Software ABCD è necessario disporre di un Account, rilasciato al Tutor/Genitore collegandosi all'indirizzo:

<http://abcdsw.iit.cnr.it/abcdsw/user/register>

oppure collegandosi all'indirizzo del sw:

<http://abcdsw.iit.cnr.it> e cliccando su : [Registration page](#)



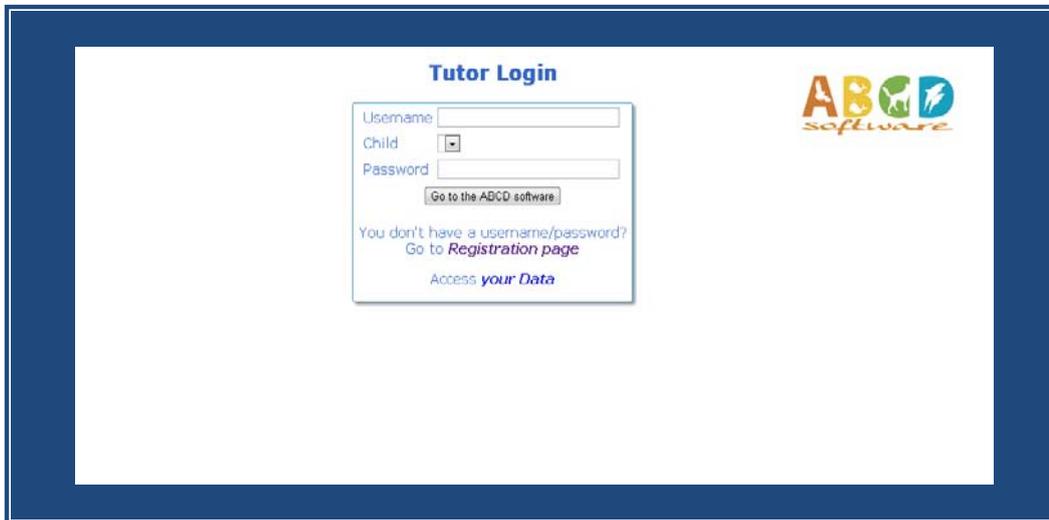
The image shows a login form titled "Tutor Login". It contains three input fields: "Username" (a text box), "Child" (a dropdown menu), and "Password" (a text box). Below these fields is a button labeled "Go to the ABCD software". Underneath the button, there is a link that says "You don't have a username/password? Go to [Registration page](#)". At the bottom of the form, there is a link that says "Access *your Data*".

Le credenziali scelte (username, nickname del bambino, e password) servono sia per entrare nel software (sezione: 2. USO DELL'APPLICAZIONE), sia per configurare i contenuti del software (sezione 3. GESTIONE CONTENUTI).

2. USO DELL'APPLICAZIONE

Login - Accesso al software ABCD

Aprire la pagina web: <http://abcdsw.iit.cnr.it/>



Tutor Login

Username:

Child:

Password:

You don't have a username/password?
Go to [Registration page](#)

Access [your Data](#)

ABCD software

Figura 1. Finestra di Login

1. Inserire le credenziali (username e password, selezionando il nome del bambino nel campo Child)
2. Entrare nell'applicazione

Summary

La prima finestra che viene aperta da sistema è il summary, ossia il riepilogo delle sessioni effettuate. Da questa pagina è possibile:

1. Visualizzare i dettagli delle singole sessioni cliccando sul link relativo (utile per rivedere quanto fatto da altri tutor)
2. Andare direttamente all'applicazione usando il tasto *Inizia Sessione*.

Finestra principale

La pagina principale permette al Tutor/Genitore di configurare la sessione da fare con il bimbo:

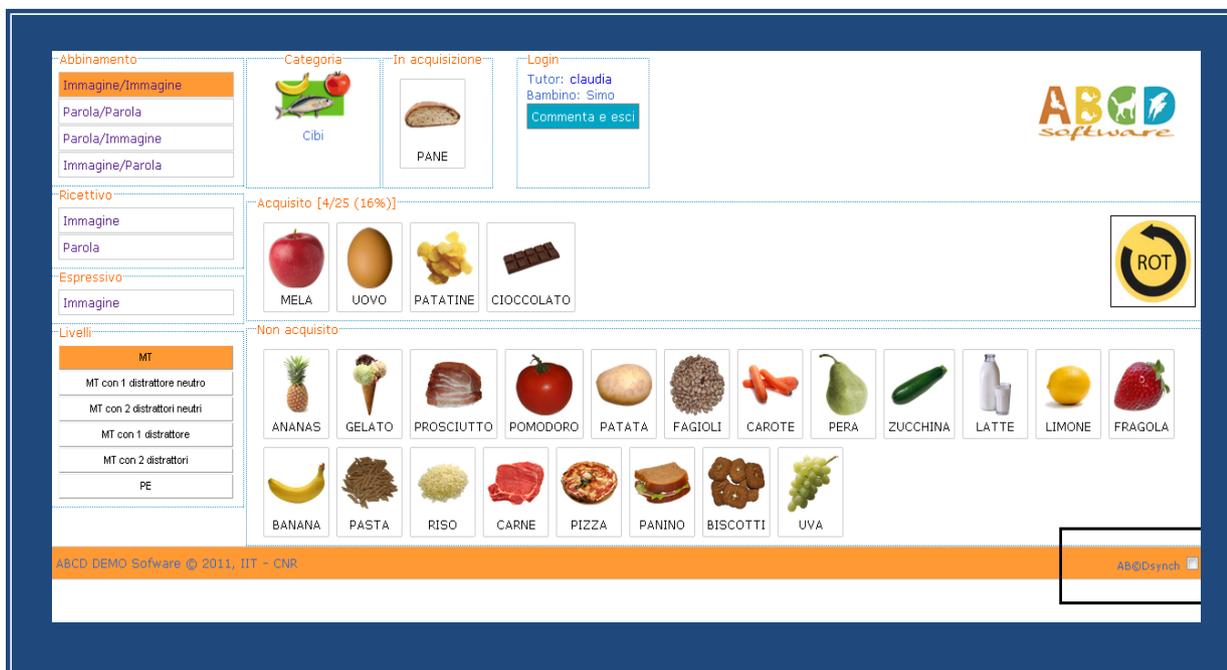


Figura 2. Finestra principale

Di seguito i passi principali da compiere:

1. Si sceglie una categoria (cliccando sull'immagine) e quindi un articolo tra quelli proposti tramite trascinamento o facendo doppio click su quello a cui si vuol lavorare. L'articolo scelto verrà messo nel riquadro "in acquisizione".
2. Si sceglie un programma fra quelli proposti in alto a sinistra (abbinamento/ricettivo/espressivo).

Svolgimento esercizio/Configurazione del sistema

✚ Esistono **due modalità di lavoro su ABCD SW**:

1. **Lavorare con un PC e uno monitor touch screen** (in modalità schermo esteso): la finestra dell'applicazione dove lavora il bambino va spostata (trascinandola) nel monitor aggiuntivo. Il tutor controlla il software dal PC principale. Se si sceglie questa modalità occorre de-selezionare la *check-box* in basso a destra della pagina principale: **AB@Dsynch** (riquadro bordato in nero in Fig. 2).
2. **Lavorare con iPad** (o altro tablet touch screen): la finestra di lavoro del bambino verrà resa disponibile sull'iPad automaticamente. A questo scopo é necessaria un'operazione preliminare (da fare solo una volta):

Utilizzando un browser (Safari sull'iPad) aprire il seguente link:

http://abcdsw.iit.cnr.it/ABCD/tutor_config_public.php

Effettuare la registrazione con le credenziali acquisite in fase di rilascio account (vedere Sezione 1) e cliccare sull'icona del browser che appare dopo quella a *forma di libro aperto*, facendo le seguenti operazioni:

- scegliere *Aggiungi a Home*
- completare il nome dell'icona con un testo significativo, il proprio nome per esempio
- selezionare *Aggiungi*.

Verrà inserita una nuova icona sull'iPad da utilizzare per aprire la finestra di lavoro del bambino quando si lavora con ABCD SW.

NOTA: Si raccomanda di impostare il software da computer ed aprire l'icona sull'iPad solo dopo aver dato avvio all'esercizio.

Si sottolinea che l'icona è associata al tutor/genitore; se più tutor effettuano sessioni ABA con il bambino, è opportuno che ognuno crei ed utilizzi la sua icona per avere accesso all'applicazione e sincronizzarsi col SW ABCD.

Dopo aver scelto la modalità di lavoro si può cominciare l'esercizio selezionando uno dei livelli proposti rappresentati dai tasti su riquadro in basso a sinistra nella pagina principale (MT, MT con distrattore neutro, MT con 2 distrattori neutri, ecc.)

A partire da questo momento sull'iPad apparirà l'esercizio per il bimbo, se ad esempio si è scelto il programma **Abbinamento-Immagine/Immagine** al livello **MT con 1 distrattore neutro** si vedrà in basso l'articolo che si è scelto e in alto l'articolo *target* più un elemento *distrattore*; il bambino dovrà trascinare l'articolo in basso fino a sovrapporlo a quello in alto.

Parallelamente nel PC si aprirà un pannello (di seguito indicato con il nome **Tutor Panel**, Fig. 3) in cui è mostrata una tabella che il Tutor deve usare per la valutazione da dare al bambino sulla prova in corso.

Le prime 5 righe indicano quale tasto numerico (da 1 a 5) va premuto per registrare l'informazione sul grado di prompt (aiuto) fornito al bambino; altri tasti servono per segnalare eventuali errori e/o comportamenti significativi del bambino.

Nella parte alta di questa tabella (Tutor Panel, Fig. 3) sono visibili le informazioni di riepilogo sull'esercizio mostrato al bambino sull'iPad (articolo in acquisizione, articoli mostrati nella parte alta, articolo mostrato in basso, comando da eseguire).

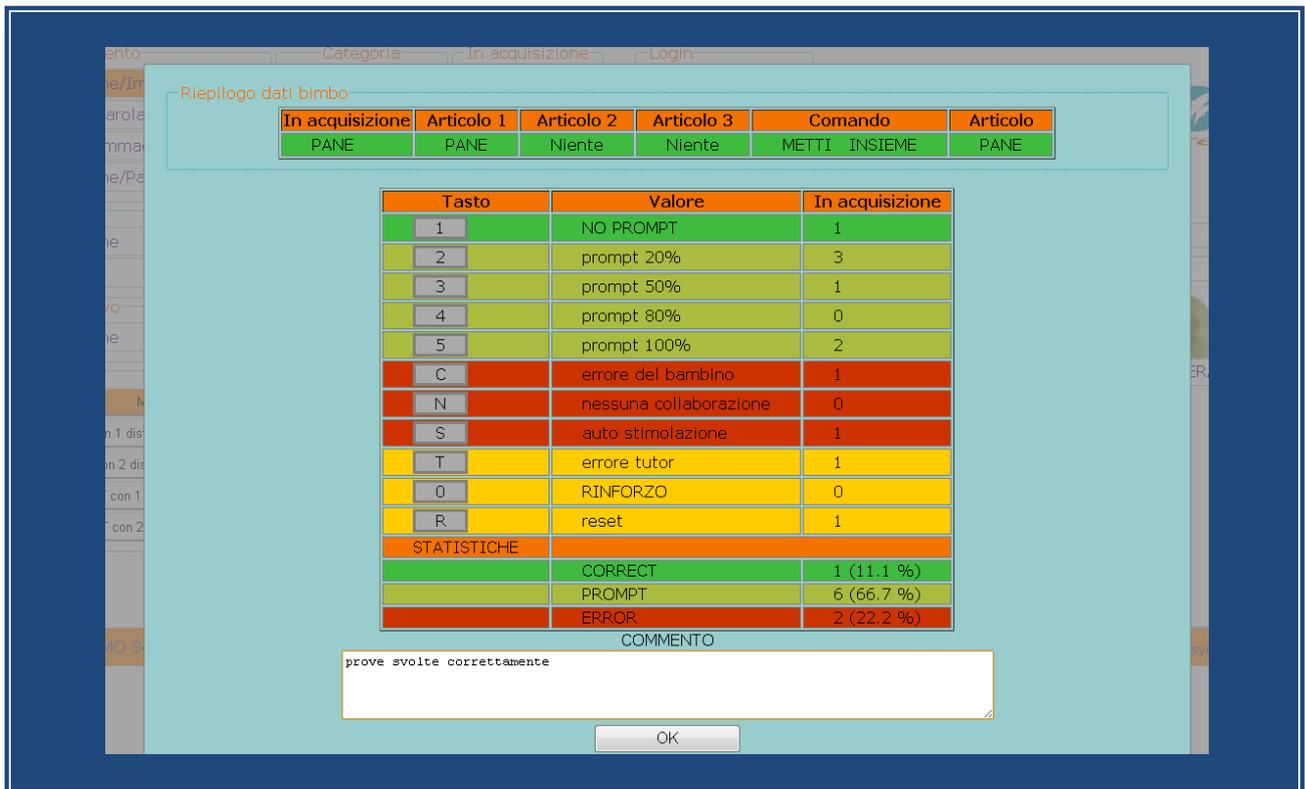


Figura 3. Pannello di controllo del Tutor per l'inserimento della valutazione

Mentre il bimbo esegue l'esercizio sull'iPad o sullo schermo touch screen, il tutor deve effettuare la valutazione e quindi premere uno dei tasti come suggerito dal Tutor Panel (finché non viene premuto, non parte un nuovo esercizio sullo schermo del bambino) e sarà comunque aggiornato con le statistiche in tempo reale su errori e prompt forniti al bambino (riepilogo delle informazioni sugli esercizi effettuati nel livello).

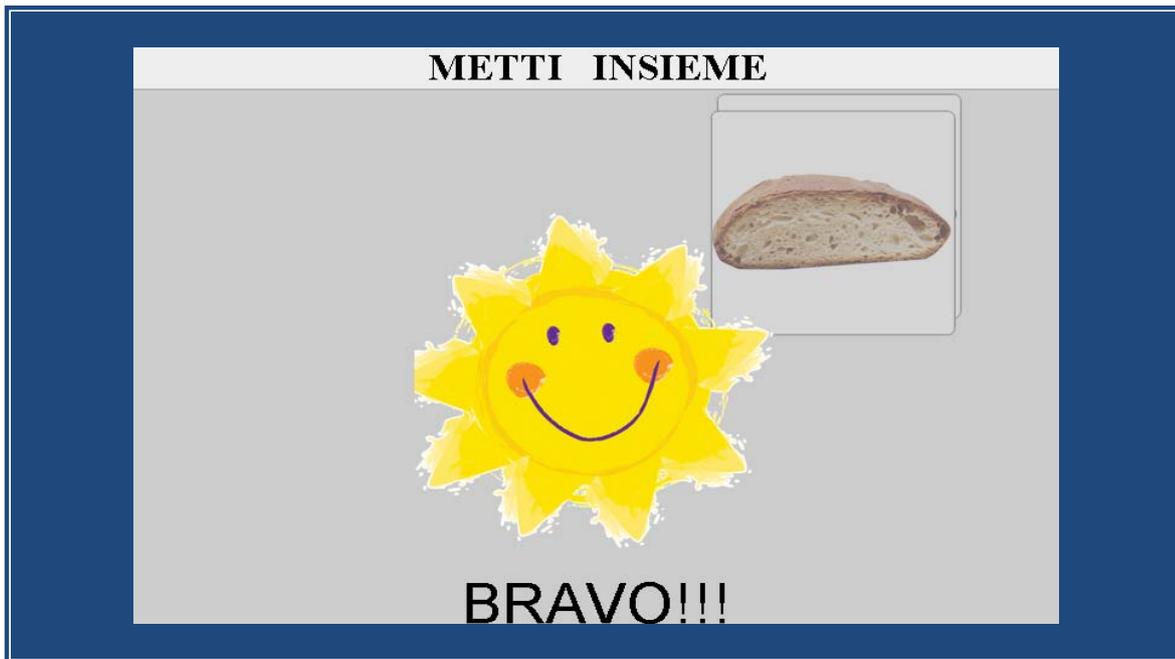


Figura 4. Esempio di esercizio eseguito correttamente (versione iPad)

Ogni volta che si preme uno dei tasti suggeriti, la schermata sull' iPad si aggiorna con una nuova configurazione degli articoli o un diverso posizionamento degli stessi articoli, oppure si attivano altri eventi associati allo specifico tasto (esempio rinforzo visivo).

Legenda dei Tasti da usare nel Tutor Panel

Informazione sull'esercizio e sul tipo di Prompt (aiuto) fornito al bambino

- 1 se non é stato fornito aiuto al bambino nell'esecuzione dell'esercizio
- 2 se é stato fornito un aiuto pari al 20%
- 3 se é stato fornito un aiuto pari al 50%
- 4 se é stato fornito un aiuto pari al 80%
- 5 se l'aiuto fornito è stato totale e quindi pari al 100%.

Informazione su Errori

Nel caso intervenga una causa di errore ben definita il Tutor userà:

- tasto **C** per segnalare un errore del bambino
- tasto **N** per segnalare un errore dovuto a una mancata cooperazione da parte del bambino
- tasto **S** per indicare presenza di gesti auto-stimolatori
- tasto **T** se è stato effettuato un errore da parte del Tutor.

Tasto S

Il tasto S in particolare serve a segnalare l'evenienza di comportamenti auto stimolatori del bambino, in questo caso esso attiva un aggiornamento della schermata di lavoro del bambino riportando la situazione allo stato originale ovvero riproponendo lo stesso identico esercizio al bambino (stessi distruttori e stessa posizione).

Tasto 0 (zero): Rinforzo

Usando il tasto 0 (zero) il Tutor potrà far apparire nella finestra del bambino una pagina multimediale come rinforzo di tipo visivo. Per uscire dalla modalità Rinforzo sarà sufficiente premere nuovamente il tasto 0. I Rinforzi possono essere personalizzati in base alle esigenze/preferenze di ogni bambino, il sistema ne imposta 3 di base, mostrati in modo casuale. Per modificarli o aggiungerne altri di proprio gradimento, seguire le istruzioni riportate nella sezione APPENDICE B di questo manuale.

Tasto R: Cambio di configurazione

Con il tasto R il Tutor potrà cambiare la configurazione automatica degli elementi apparsa nello schermo (tavolo di lavoro del bambino) se la ritiene non idonea.

Statistiche

Nella sezione Statistiche (riga in arancione del Tutor Panel in Fig. 3) sono visibili in tempo reale il numero di successi, il numero prompt e il numero di errori che il bambino ha effettuato nel livello che sta eseguendo.

Come **numero di successi** viene indicato il numero di prove eseguite con successo autonomamente dal bambino (quindi senza aiuto), quindi la somma di quelle valutate/indicate con tasto 1.

Come **numero di prompt** viene indicato il numero di esercizi in cui e' stato fornito un aiuto/prompt, quindi la somma di quelli valutati con i tasti dal 2 al 5.

Come **numero di errori** viene indicato il numero di errori effettuati dal bambino, quindi la somma di quelli indicati con i tasti: C, N, S.

Nota Bene: il pannello del Tutor è dotato di funzionalità interattive per cui **se il dispositivo con il quale il Tutor accede all'applicazione è di tipo Touch Screen i dati descritti possono essere inseriti direttamente dal pannello cliccando sui tasti contornati in grigio.**

Acquisire un articolo

Dopo aver fatto un certo numero di prove, il Tutor può decidere di passare al livello successivo e, in accordo alle specifiche del metodo ABA, decidere se dichiarare acquisito un determinato articolo su uno specifico programma.

Per dichiarare un articolo acquisito (mastered) si usa il tasto **Mastered** presente nel Tutor Panel. La presenza o meno del tasto è legata al verificarsi di particolari condizioni (in accordo alla metodologia

ABA) per facilitare il compito del Tutor nella decisione. Per queste ragioni il tasto non è presente nei primi 2 livelli di ogni programma, ma compare solo a partire dal terzo livello e nella maggioranza dei casi solo a partire dall'ultimo livello.

Terminare un livello

Per uscire da un determinato livello basta cliccare il tasto Ok sul Tutor Panel e rientrare così nella schermata principale, dalla quale si può decidere di iniziare un altro livello oppure di cambiare programma cambiando eventualmente anche categorie e articoli.

Fine Sessione

Quando si ritiene di aver finito la sessione è sufficiente usare il tasto *Commenta ed Esci* che conduce a una pagina riassuntiva di tutti i programmi fatti, dove per ogni programma viene riportato l'ultimo livello eseguito. Da qui è possibile inserire commenti sul lavoro svolto che possano essere d'aiuto (eventualmente anche al Tutor successivo) nello svolgimento delle sessioni future.

Lascia un commento per ogni programma

Categoria	ARTICOLO	PROGRAMMA	COMMENTO	LIVELLO PROPOSTO
Cibi	PANE	Abb. imm/imm	prove molto buone è stato molto attento e collaborativo	MT <input type="button" value="v"/>
Cibi	PATATINE	Abb. par/par		MT+1D <input type="button" value="v"/>
Stagioni	PRIMAVERA	Abb. imm/imm		MT+Dn <input type="button" value="v"/>
Stagioni	ESTATE	Abb. par/par		MT+Dn <input type="button" value="v"/>

Figura 5. Finestra di Fine Sessione

Nota 1

In fase di registrazione del Tutor verrà richiesto l'inserimento dei dati essenziali del bambino (o dei bambini, se più di uno) ad esso associato, tra cui se il bambino è Ricettivo e/o Verbale. Il software infatti si adatta alle caratteristiche del bambino, ad esempio per un bambino **Ricettivo e Verbale** le istruzioni relative ai vari programmi non saranno visibili in forma testuale. Diversamente, nel caso di un bambino **Non ricettivo e Verbale** il programma Ricettivo prevederà l'istruzione scritta es: "Tocca il pane".

Nota 2

I livelli proposti dal sistema variano a seconda del tipo di programma, delle caratteristiche del bambino e del numero di articoli già acquisiti in una certa categoria e in un dato programma.

Nota 3

In ogni momento il Tutor ha la massima libertà di scelta del livello, tuttavia sarà avvertito mediante una finestra di avviso (vedere Fig. 6) nel caso in cui la sua scelta non sia coerente con la sequenza corretta suggerita dalle specifiche ABA. L'ordine in cui sono messi i bottoni di livello nella schermata di lavoro del Tutor infatti rispecchiano il corretto avanzamento secondo la programmazione ABA. Se si intende comunque procedere con un ordine diverso è sufficiente confermare cliccando il tasto "ok" presente nella finestra di avviso.



Figura 6. Esempio di finestra di avviso di cambio di livello

IEPILOGO TASTI USATI ALL'INTERNO DELL'APPLICAZIONE

CODICE	SIGNIFICATO
1	NO PROMPT
2	Prompt 20%
3	Prompt 50%
4	Prompt 80%
5	Prompt 100%
C	Errore del bambino
N	Nessuna collaborazione
S	Autostimolazione
T	Errore del Tutor
O	Rinforzo
R	Reset
B	Bravo (smile)

RIEPILOGO ACRONIMI E SIGLE USATE NELL'APPLICAZIONE E/O NEL MANUALE

SIGLA	SIGNIFICATO
MT	Mass Trial (prove di massa)
PE	Prova Estesa
ROT	Rotazione
MT+Dn	Mass Trial con un distruttore neutro
MT+2Dn	Mass Trial con due distruttori neutri
MT+D	Mass Trial con un distruttore (non neutro)
MT+2D	Mass Trial con due distruttori (non neutri)
Abb.	Abbinamento (programma)
Ric.	Ricettivo
Esp.	Espressivo