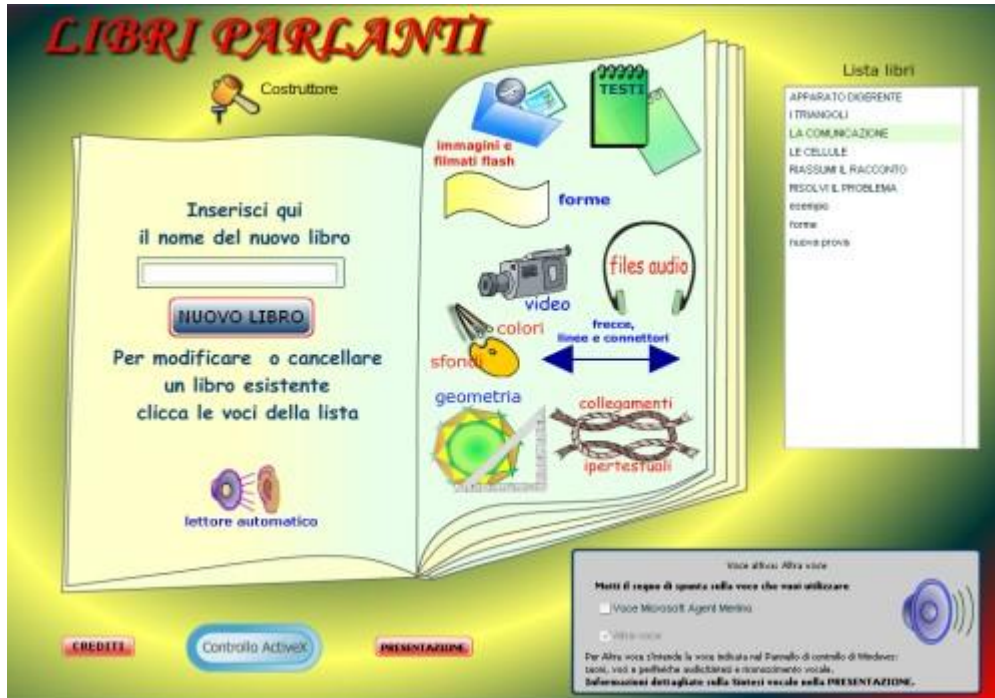


LIBRI PARLANTI

Libri parlanti è un poliedrico e versatile pacchetto software per presentazioni multimediali anche interattive, munito di lettore vocale e di librerie interne di contenuti; è di libero utilizzo per fini didattici e non necessita di installazione. È costituito da due programmi tra loro interconnessi:

- ☑ **LIBRI PARLANTI COSTRUTTORE**, l'editor di contenuti (che tuttavia comprende anche la modalità anteprima, per la visione di quanto realizzato)



- ☑ e **LIBRI PARLANTI PROIETTORE**, con il quale i prodotti realizzati possono essere esclusivamente fruiti.



LIBRI PARLANTI E VERIFICHE MACHINE

Il pacchetto completo **LibriParlanti + verificheMachine** permette la connessione fra i due programmi.

Le presentazioni costruite con **Libri Parlanti**, infatti, **possono essere importate come file introduttivi all'interno di verificheMachine**; potranno perciò essere parte di una prova disciplinare somministrata con Verifiche, avvantaggiando così gli alunni con difficoltà di lettura - tramite il lettore vocale automatico - anche nella fase di studio o di ripasso.

N.B. Se prelevati distintamente, nelle versioni autonome, i due programmi non sono in grado di dialogare.

CONTENUTI UTILIZZABILI

All'interno del **Costruttore di Libri Parlanti** vi sono molte risorse immediatamente utilizzabili, ma è naturalmente prevista l'importazione di contenuti dal proprio hard disk: **immagini (jpg, bmp, gif, png), file audio (mp3), video (avi, mpeg, wmv, flv), filmati flash (swf),** che possono essere posizionati, ruotati e ridimensionati a piacere. Si possono scrivere testi con qualunque carattere presente nel PC e formattarli a piacere (colore, dimensione, grassetto, corsivo, allineamento ...).

Le **caselle di testo** inserite verranno **automaticamente fornite della possibilità di lettura tramite sintesi vocale** (Merlino o voce di sistema, se presenti nel computer dell'utente). Inoltre, i testi potranno essere muniti di un bordo e di un colore di sfondo e, all'occorrenza, di una **barra di scorrimento**, utile per inserire testi anche molto lunghi, che non troverebbero posto in un'unica pagina.



Anche gli **sfondi** delle pagine potranno essere personalizzati con un riempimento: un colore, una forma od un'immagine.

Fanno inoltre parte integrante del programma diversi contenuti appositamente predisposti, raggiungibili tramite gli appositi pulsanti:

- una libreria di filmati flash
- una libreria di forme particolari
- un editor di poligoni che offre infinite possibilità creative e didattiche;
- un editor di frecce ed uno di connettori, utili per realizzare mappe;
- un sistema di maschere per usi decorativi.

- un angolo interattivo, modificabile e duplicabile a piacere
- una calcolatrice funzionante (anche in Libri Parlanti proiettore);

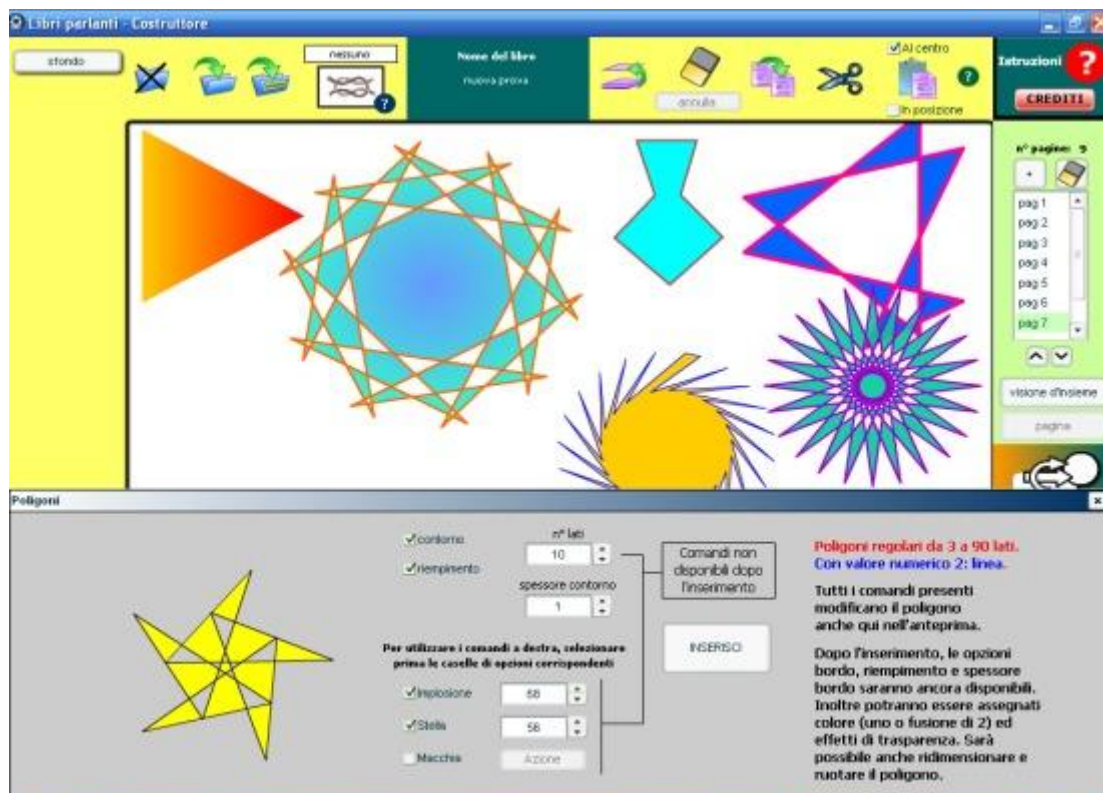
È inoltre possibile applicare collegamenti ipertestuali tra le pagine e di attivare o meno nel proiettore la navigazione lineare con l'apposito strumento.

I contenuti immessi potranno essere spostati, modificati nella forma e nell'orientamento spaziale (rotazioni, ridimensionamenti, spostamenti nello spazio, ribaltamenti...); le forme potranno essere colorate, anche con gradienti; sarà possibile applicarvi ombre e anche trasparenze, fino a rendere la completa invisibilità.

Libri Parlanti Costruttore consente di effettuare modifiche agli oggetti (rapporti, simmetrie, rotazioni...), permette la coloritura di forme e di poligoni (colori con gradiente o uniformi, trasparenze, ombre...) l'applicazione di maschere su immagini, filmati flash e forme ... ed altro ancora.


I poligoni creati con l'apposito editor sono interamente configurabili, sia per quanto riguarda le linee (scelta del colore e dello spessore dei bordi) che per i riempimenti e per il grado di trasparenza di entrambi; dopo essere stati inseriti potranno inoltre essere deformati agendo sui vertici, nonché ruotati, ribaltati (simmetrie) e traslati.

L'editor consente anche di dare origine a suggestivi poligoni implosi o a stella.



Tramite semplici pulsanti (taglia, copia, incolla, porta sopra, cancella...) i contenuti immessi si possono agevolmente duplicare e modificare, trasportandoli anche da una pagina all'altra. Il pulsante "visione d'insieme" permette una visione complessiva del libro e lo spostamento delle pagine all'interno della presentazione.

Altri due bottoni, sia nel costruttore che nel proiettore, permettono la cattura delle schermate attive - che verranno automaticamente salvate come immagini numerate in sequenza in una cartella apposita del programma - oppure la loro stampa immediata.

Le istruzioni interne al programma - attivabili tramite il pulsante  - offrono in qualsiasi momento una chiara ed esaustiva spiegazione, interna all'interfaccia di lavoro, dei comandi e delle procedure, corredata da immagini esplicative.

SPUNTI DI LAVORO

Libri Parlanti offre ampio spazio alla fantasia e all'inventiva di insegnanti ed alunni. I docenti potranno utilizzarlo per creare Learning Object, lezioni, mappe, schemi, esercitazioni da completare, ecc... e per creare file multimediali introduttivi da importare nel programma Verifiche, tramite *verificheMachine*; detti file introduttivi avranno il valore aggiunto di essere **leggibili in automatico da una sintesi vocale**.

Gli alunni stessi potranno produrre le loro relazioni ed esposizioni di argomenti; **un grande vantaggio per gli alunni dislessici è dato dal fatto che in questo modo potranno ascoltare qualsiasi testo immesso, tramite l'apposita funzione vocale, sia durante l'elaborazione della presentazione, sia in modalità di sola fruizione. In modalità di creazione avranno quindi l'opportunità di autocorreggere il proprio elaborato.**

La presenza dell'editor di poligoni e di un angolo interattivo, regolabile e duplicabile a piacere, rende utile il programma anche per semplici simulazioni ed esercitazioni di geometria piana.

I collegamenti ipertestuali consentono di costruire presentazioni su qualsiasi argomento; vi si possono inoltre realizzare semplici quiz a scelta multipla con responso immediato.

La presenza di forme, frecce e connettori lo rende adatto a costruire mappe mentali o concettuali, anche interattive (collegamenti ad altre pagine).

È anche possibile "mappare le immagini", assegnando collegamenti distinti a zone differenti dello stesso disegno: ciò può essere utile, ad esempio, per predisporre lezioni su quadri d'autore o su contenuti di scienze e di geografia.

L'editor interno di poligoni mette a disposizione moltissime risorse, non solo in campo geometrico, ma anche creativo.

La sintesi vocale può essere associata alla voce di sistema: impostando come voce predefinita una voce di altra nazionalità (ad esempio inglese o francese) si potranno creare lezioni ed esercitazioni in *Lingua2*.

Altre opportunità sono offerte dall'importazione di filmati flash: dato che essi, all'interno di *Libri Parlanti* (e di *Verifiche/verificheMachine*), mantengono la loro eventuale interattività, si potranno importare lezioni, esercitazioni, simulazioni e giochi didattici in questo formato ed integrarli con altri contenuti per approfondire argomenti specifici.

Nonostante il programma nasca come editor di presentazioni, il valore aggiunto dato dalla lettura vocale dei testi anche in fase di elaborazione lo rende utilizzabile con successo anche come "Quaderno operativo multimediale" con il quale l'alunno con DSA (ma anche quello senza DSA...) può lavorare ed esercitarsi. Basterà infatti predisporre un libro con un testo, un video, un filmato flash, un file audio, un'immagine o qualsiasi altro input- su una o più pagine - e lo studente potrà svolgere il suo lavoro direttamente all'interno di **Libri Parlanti**.

Ecco alcuni esempi di utilizzo di **Libri Parlanti Costruttore** come "quaderno" - a prescindere dalla sua riproducibilità nel Proiettore - da parte dell'alunno:

- Rielaborare, sotto forma di testo, di schema o di mappa, quanto ha visto/ascoltato narrare, esporre un argomento, descrivere un'immagine, un personaggio o un ambiente...
- Riassumere un testo dato.
- Completare una mappa, uno schema, un racconto.
- Suddividere in sequenze (una per pagina) un testo narrativo.
- Rielaborare un racconto sotto forma di fumetto.
- Risolvere un problema- anche corredato di una figura geometrica- con il supporto della calcolatrice incorporata quale ulteriore strumento compensativo;
- Osservare e disegnare poligoni, effettuando trasformazioni geometriche, sia tramite l'editor apposito, sia direttamente sui poligoni immessi. L'opportunità di visualizzare nella pagina una griglia quadrettata - di tre dimensioni diverse - rende più semplice l'esercitazione con figure equivalenti o simili, con simmetrie, rotazioni, traslazioni,

isometrie. Inoltre, la possibilità di impostare la trasparenza di bordi e riempimenti può essere efficace per l'acquisizione dei concetti di perimetro e di area.

- Effettuare studi sugli angoli, mediante l'apposito strumento interattivo.
- Indagare le possibilità espressive e plastiche di forme e colori (l'opportunità della trasparenza consente la sovrapposizione di colori e quindi la possibilità di *costruire* i colori secondari e terziari).
- Esplorare le forme della comunicazione, tramite realizzazione di loghi, slogan, pubblicità e la simultaneità di mezzi comunicativi (immagini, audio, video, testi...)

Uso del proiettore

Per visionare con il proiettore gli oggetti didattici e tutto ciò che può essere costruito con **Libri Parlanti** è sufficiente lanciare il programma e scegliere una presentazione dalla lista, selezionare la voce digitale che dovrà eventualmente leggere i testi e cliccare sul pulsante. Per sfogliare le diapositive utilizzare l'apposita barra di navigazione, oppure i collegamenti ipertestuali se preventivati dall'autore della presentazione.

Per ascoltare i testi basta cliccare sui simboli degli altoparlanti ad essi associati.

Per salvare schermate o stamparle usare i pulsanti in basso a destra.

La sintesi vocale

Per accedere alla lettura vocale è sufficiente cliccare sull'icona con l'altoparlante presente sia nel Costruttore che nel Proiettore. Per la lettura automatica dei testi, **Libri Parlanti** offre la duplice possibilità di utilizzare Merlino, il personaggio parlante, oppure la voce predefinita di sistema. Normalmente, il personaggio Merlino è già presente su Windows XP e Vista. Utilizzare l'apposito pulsante "**Controllo ActiveX**" posto nella schermata iniziale del proiettore per accertarne la presenza e la piena funzionalità.



Il programma utilizza di default la sintesi vocale MSAgents con il personaggio Merlino, qualora il software necessario sia installato nel computer dell'utente (Merlino è solitamente già presente in WindowsXP e Vista). Tramite il pulsante "Configura" è però possibile impostare un altro tipo di sintesi vocale, che utilizza la voce presente nel sistema. A meno che non siano già state installate altre voci, in XP la voce già esistente e predefinita è in genere "Microsoft Sam"(americana); in Vista è invece Anna (inglese). È possibile installare altre voci, italiane o straniere; ne esistono di veramente raffinate, che simulano quasi perfettamente la voce umana. A questo link <http://dimio.altervista.org/ita/> - a metà pagina circa - si può ascoltare una rassegna di voci sintetiche presenti sul mercato. Solitamente le voci Sapi5 sono a pagamento; è però possibile scaricare una voce Sapi5 gratuita a questo link: <http://espeak.sourceforge.net/> (comprende sia la voce femminile che quella maschile).

Risoluzione di eventuali problemi con la sintesi vocale

Problemi riguardanti Merlino:

Il personaggio parlante Merlino utilizza la tecnologia MSAgents e necessita delle librerie Sapi4. Se non si visualizza Merlino, oppure non se ne ode la voce, è possibile che le librerie e/o i relativi componenti non siano installati nel computer. Reperire quindi i Microsoft Agents dalla pagina: <http://www.microsoft.com/msagent/downloads/user.aspx>

Le immagini seguenti indicano i download necessari, a seconda dei casi:

- ☑ Se non si visualizza Merlino: installare tutti e 4 i seguenti pacchetti

<p style="text-align: center;">1) Sapi4</p> <p>SAPI 4.0 runtime support:</p> <p>Install the SAPI 4.0 runtime support below if you are using the Windows XP operating system and intend to use any of the speech components here with Microsoft Agent.</p> <p>Also, install this SAPI 4.0 runtime support if you intend to use the L&H TTS3000 engines with the Microsoft Agent Genie, Merlin, Peedy and Robby characters. These characters are compiled to use the L&H TruVoice engine as the default speech output engine and the SAPI 4.0a runtime is necessary to set these characters' TTSMODEID property to use the TTS3000 engines. Other Microsoft Agent characters may also require this SAPI 4.0 runtime support to set their TTSMODEID property.</p> <p>Download the Microsoft SAPI 4.0a runtime binaries (824 KB exe)</p>	<p style="text-align: center;">1) Merlino (personaggio)</p> <p>Microsoft Agent character files</p> <p>You can use the following character files with Microsoft Agent. Note that which characters appear may depend on the application or web page you are using.</p> <p>Select a character</p> <p>Download selected character</p> <p>Prima di scaricare, scegliere Merlino tra i personaggi proposti</p> <p>Select a character</p> <ul style="list-style-type: none"> Select a character Genie(1.6 MB exe) Merlin (1.8 MB exe) Peedy(3.3 MB exe) Robby (2.2 MB exe)
<p style="text-align: center;">3) Il file per la lingua italiana</p> <p>Localized language components are libraries (DLL files) that add support for the dialogs, windows, tooltips, and balloon text of the core components in an additional language to the default English support. To add a language to the core components, select it from the list below and click the download link. Note, that this localization support alone will not make Microsoft Agent characters speak audibly in these languages via text-to-speech - to do so, a text-to-speech engine would also be required.</p> <p>Select a language</p> <p>Download selected language component</p> <p>Selezionare l'italiano prima di scaricare</p> <ul style="list-style-type: none"> Greek (128 KB exe) Hebrew (262 KB exe) Hungarian (128 KB exe) Italian (128 KB exe) Japanese (127 KB exe) 	<p style="text-align: center;">4) Il motore Text To Speech (TTS)</p> <p>Text-to-speech engines:</p> <p>These text-to-speech engines provide speech output capabilities for Microsoft Agent and the Agent Character Editor. In the list below, select one of the available text-to-speech engines, then click the download link.</p> <p>Note, that you must also install the Agent language component for the specified language, except for the American and British English engines.</p> <p>Further note, that these text-to-speech engines are licensed only use in Microsoft Agent enabled applications and Web pages with a visibly displayed Microsoft Agent character.</p> <p>Select a text-to-speech (TTS) engine</p> <p>Download selected engine</p> <p>Select a text-to-speech (TTS) engine</p> <ul style="list-style-type: none"> Lemout & Hauspie® TruVoice TTS engine - American English (1 MB exe) Lemout & Hauspie® TTS3000 TTS engine - British English (2.5 MB exe) Lemout & Hauspie® TTS3000 TTS engine - Dutch (2.6 MB exe) Lemout & Hauspie® TTS3000 TTS engine - French (2.2 MB exe) Lemout & Hauspie® TTS3000 TTS engine - German (2.2 MB exe) Lemout & Hauspie® TTS3000 TTS engine - Italian (2 MB exe) Lemout & Hauspie® TTS3000 TTS engine - Japanese (3 MB exe) Lemout & Hauspie® TTS3000 TTS engine - Korean (3 MB exe) <p>Selezionare l'italiano prima di scaricare</p>

- ☑ Se invece si visualizza Merlino, ma non se ne ode la voce, basterà scaricare e installare i file relativi ai punti **1)** e **4)** (Sapi4 e Text To Speech lingua italiana)
- ☑ N.B. Solo su Windows 98, potrebbe essere necessario scaricare anche il core components:

Download and install the core components of Microsoft Agent by clicking the link below. Note, you do not need to install these core components if you are using one of the Microsoft Windows XP, Windows 2000 or Windows Me operating systems. The Microsoft Agent core components are already installed on your computer.

[Download the Microsoft Agent core components \(395 KB exe\)](#)

Problemi riguardanti la sintesi vocale predefinita dal sistema:

Per poter ascoltare la sintesi vocale predefinita del sistema occorre avere le librerie della serie Sapi5 (per XP, Vista), o le Sapi4 (solo per Windows 98/2000) installate sul computer in uso. Le librerie Sapi 4 e Sapi 5 sono gratuite.

Su XP e successivi non è possibile impostare le voci Sapi4 come predefinite; si dovrà quindi utilizzare una voce Sapi5.

Le Sapi4 possono essere scaricate qui

<http://download.microsoft.com/download/speechsdk/install/4.0a/win98/enus/spchapi.exe> e sono utilizzate anche da Merlino.

Le Sapi5 invece possono essere scaricate qui

<http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?FamilyID=5e86ec9740a7453fb0ee6583171b4530&DisplayLang=en>

Su Windows dal 95 al 2000 si useranno le voci Sapi4.

Le migliori, gratuite, sono " Barbara" e "Stefano", liberamente scaricabili qui

http://www.handitecno.indire.it/naviga/content/index.php?action=pagina&id_cnt=725

oppure qui

<http://www.msagentring.org/setup.aspx> (alla voce Languages/italian; è il file `lhsttsiti.exe`) o ancora qui

<http://www.nextup.com/TextAloud/SpeechEngine/voices.html#neospeech>

(a fondo pagina, alla voce TTSengine with2L&H Italian voices (Male & Female)

CREDITS

Autore: Giuseppe Bettati

<http://digilander.libero.it/sussidi.didattici/index.html>

Libreria di filmati flash, diversi elementi grafici e presentazione di Libri Parlanti a cura di **Antonella Pulvirenti**.

Modalità di distribuzione

Libri Parlanti può essere copiato, distribuito ed utilizzato liberamente.

Se ne esclude la decompilazione e qualsiasi utilizzo a scopo di lucro.