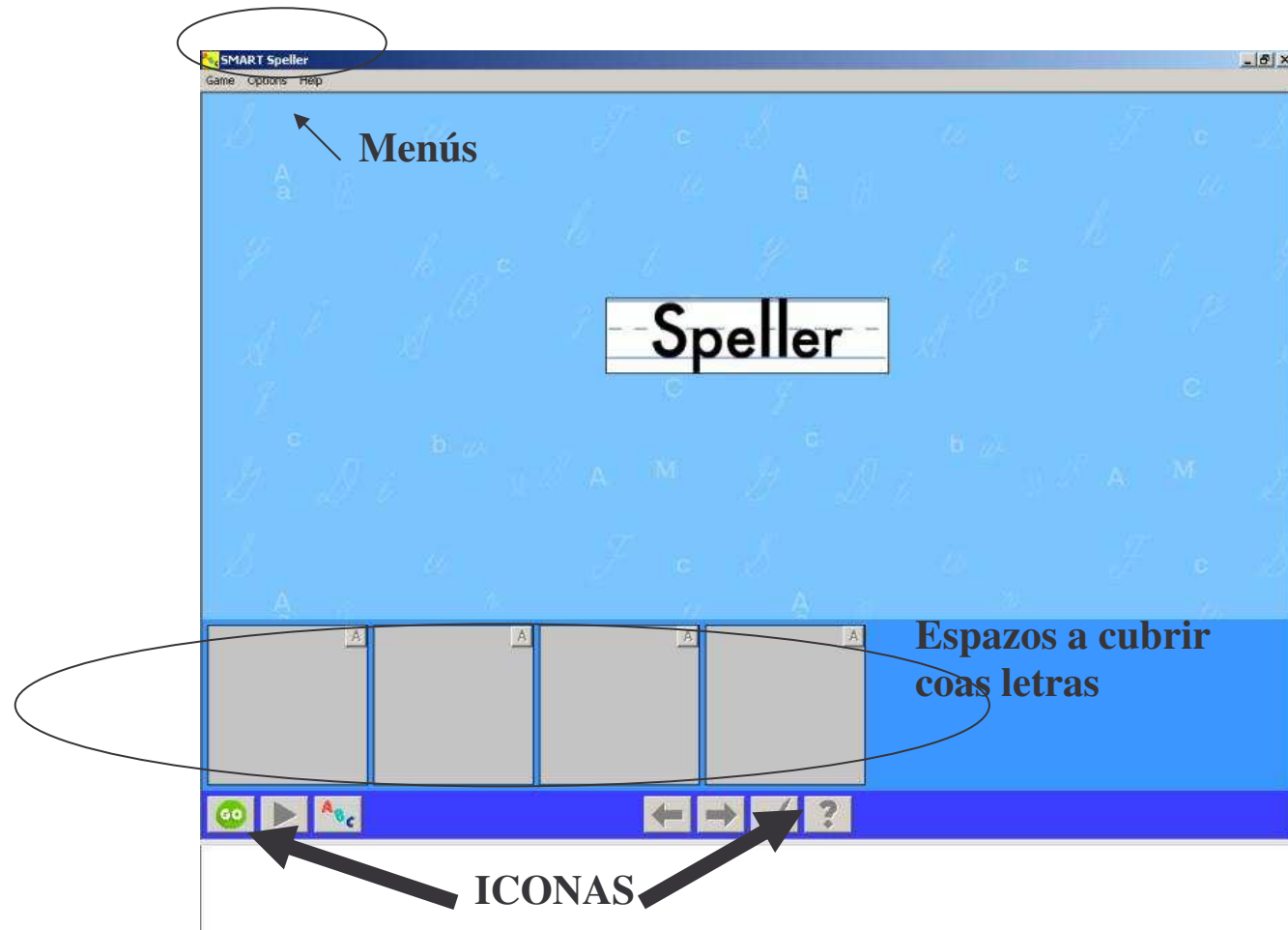


Funcionamento básico do programa Smart Speller.

Este programa é un dos que poden complementar a pantalla interactiva para o seu uso didáctico, especialmente para nenos de educación infantil e primeiro ciclo de primaria. O programa aproveita as capacidades de escritura a man alzada da pantalla para facer o recoñecemento da escritura do alumno. Pódense establecer conxuntos de palabras (exercicios) que o alumno ten que adiviñar e escribir. A escritura faise directamente na pantalla interactiva e o programa tratará de recoñecer as letras que o rapaz faga comprobando a ortografía da resposta. Se o rapaz non escribe as letras correctas ou a súa caligrafía non é boa dabondo o programa sinalará os erros para que o rapaz corrixa a letra ou mellore a súa escritura, segundo proceda.

O programa preséntase cunha serie de exercicios de exemplo que veñen en inglés, polo que non serán axeitados para o seu uso na aula (salvo para esa área de Idioma). É posible tamén modificalos para traducilos a castelán ou galego pero, sobre todo, podemos crear os nosos propios exercicios. O programa en si mesmo tamén está en inglés, o que supón unha pequena dificultade, xa que os menús e as mensaxes aparecerán neste idioma. Tamén o recoñecemento da caligrafía está feito nesa lingua e, xa que logo, o "Ñ" non pode formar parte das palabras que compoñen os exercicios.

Funcionamento básico.



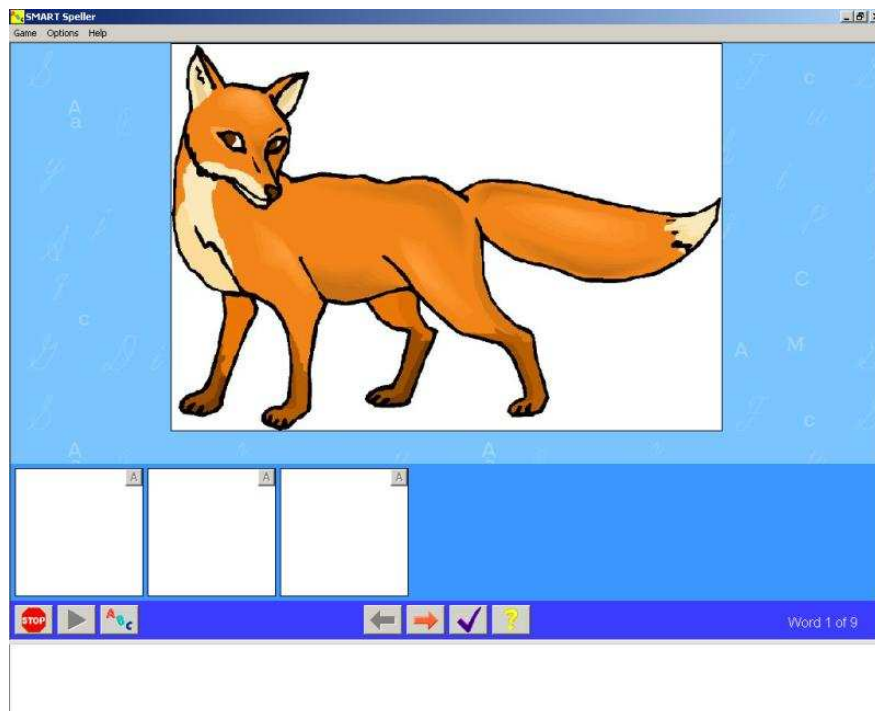
Tal como se pode ver na imaxe, o programa preséntase cunha barra de menús na parte superior, unha área de traballo central e unha zona de recoñecemento inferior, onde aparecerán

os espazos para introducir as letras. Tamén na parte inferior hai unha serie de iconas de control. Para comezar a utilizar o programa É IMPRESCINDIBLE que a pantalla estea conectada ao ordenador. Como este programa se fundamenta no recoñecemento da grafía do alumno na pantalla, non permite o seu uso sen estar conectado a ela.

Podemos iniciar o exercicio pulsando na ICONA que aparece sinalada como “GO” ou no primeiro menú (“Game”) premendo na mesma opción.

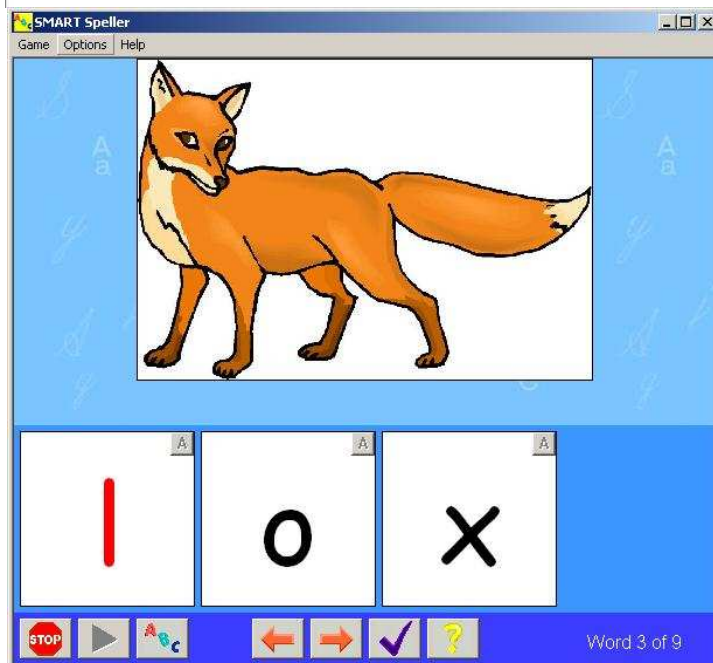
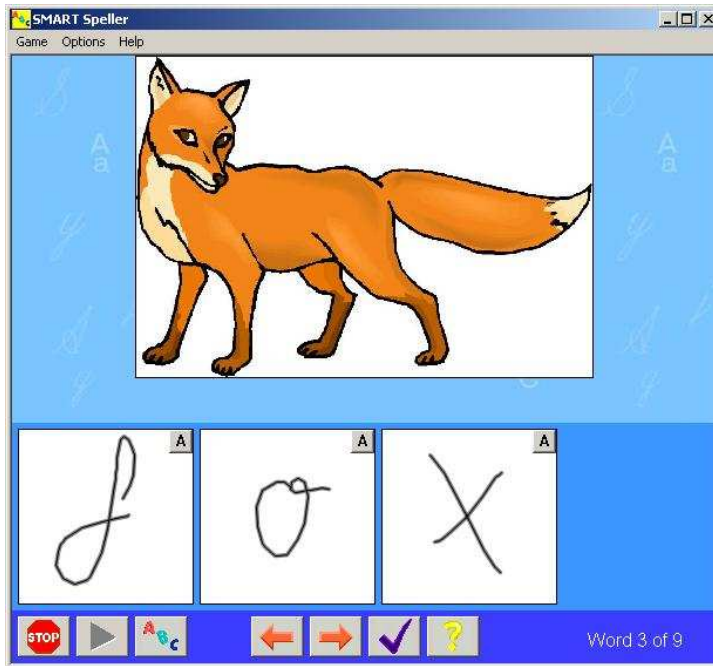


O primeiro que aparece é unha pequena xanela de selección onde escoller entre os exercicios xa definidos (os de exemplo, inicialmente). Escolleremos un deles (“Animals level 1”, por exemplo).



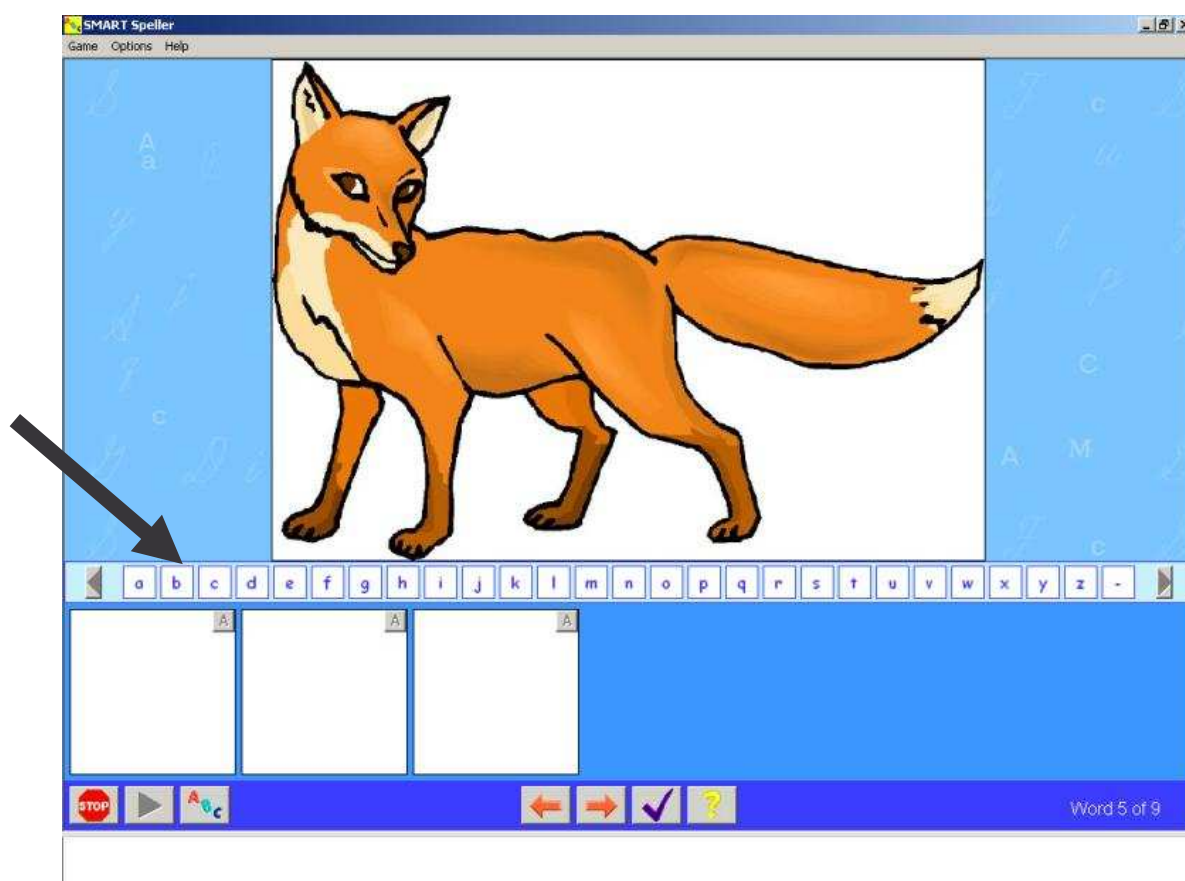
A partir de aquí a icona “GO” cambia por outra “STOP”, que nos permitirá deter o exercicio en calquera momento. Na zona inferior, enriba das iconas aparecen tantos espazos como letras contiña a palabra para adiviñar.

Como pista para recoñecela podemos ter unha imaxe que ocupará a zona central da pantalla, un son ou ambos. O alumno deberá ir escribindo en cada espazo a letra correspondente, ben co lapis na pantalla, ben co rato no ordenador. Cando remate poderá facer a comprobación pulsando a ICONA de validar; é dicir, a de cor verde. Nese momento, o programa fai un recoñecemento de cada unha das letras e comproba que coincidan coas do exercicio. Cada letra correcta aparecerá escrita en azul. Os erros márcanse en vermello, ben por non ser recoñecida a grafía ou porque a letra recoñecida non corresponde coa correcta.



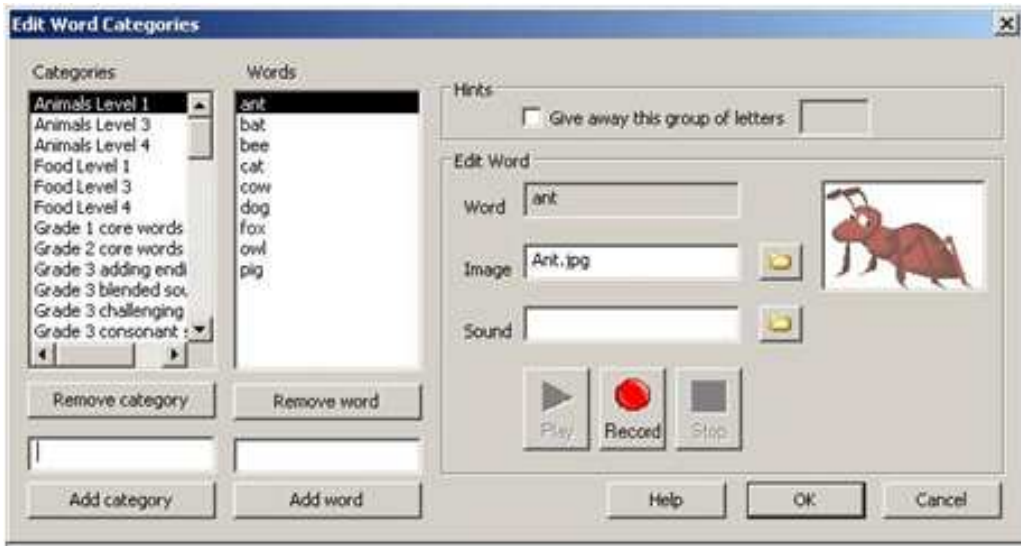
Cando a palabra estea rematada e corrixida podemos avanzar á seguinte mediante a icona en forma de **frecha á dereita**. A icona en forma de **interrogante** proporciona unha letra en cada pulsación como pista adicional.

Outra axuda da que nos podemos servir é o **abecedario**. Pulsando na icona “ABC” aparece un abecedario (no que falta o “Ñ”) dende o que se poden arrastrar as letras ás casas correspondentes no caso de que o rapaz non sexa capaz de escribir de maneira que o programa o recoñeza ou para facilitar o exercicio.



Para rematar pulsaremos, como xa queda dito, a tecla “STOP” e o programa infórmanos (en inglés) dos acertos e erros. Nese momento poderemos comezar de novo con outro grupo de palabras.

Para poder personalizar os nosos exercicios podemos comezar por modificar os que veñen de mostra. Pulsando no menú “Options”, e dentro del “Edit Word Categories”, para modificar os grupos de palabras. Amósasenos unha ventá como a que se ve a continuación na que podemos escoller o grupo que imos modificar.



No primeiro bloque (**Categories**) seleccionamos o exercicio (grupo de palabras) co que automaticamente no segundo (**Words**) aparecen as palabras que o forman. A palabra que está seleccionada ten tres parámetros asociados: *Nome, imaxe e son*. No lado dereito da ventá podemos modificalos.

O campo "**Word**" é a palabra en si que aparecerá no exercicio. Podemos substituíla polo nome en galego deste animal, formiga. Deste xeito poderemos galeguizar un exercicio xa existente. Este mesmo poderémolo completar con outras palabras premendo no botón "**Add word**" (Engadir palabra). Ao ser unha entrada nova non terá asociados ningunha imaxe nin son, polo que teremos que escollelos entre os ficheiros que haxa no noso ordenador. Para facelo, premeremos nas iconas en forma de cartafol que están xunta aos campos "**Image**" e "**Sound**", respectivamente.

Temos a posibilidade de crear directamente un son para asociar á palabra mediante o botón "**Record**". Tras pulsalo podemos ler a palabra en cuestión e, ao rematalr pulsaremos "**Stop**". Entón, mediante a tecla "**Play**", poderemos comprobala. Este son aparecerá no momento de realizar o exercicio.

Se o que queremos é facer un grupo de palabras completamente novo, abondará con crear un documento de texto coa lista. Despois premeremos no menú "**Options**" e, dentro del, en "**Import new word list**". Indicarémolle a situación do ficheiro que contén as palabras e o nome que vai ter o exercicio. Automaticamente o programa crea unha nova agrupación coas palabras do arquivo. Teremos que lle asociar logo a cada unha delas as imaxes ou sons que lle correspondan.

Podemos personalizar o tipo de letra que aparecerá nos recadros tras facer o recoñecemento de escritura pulsando no menú "**Options**" e dentro del en "**Change game font**". Por último, a aplicación dispón do seu propio manual accesible dende o menú superior, pero está en inglés.

