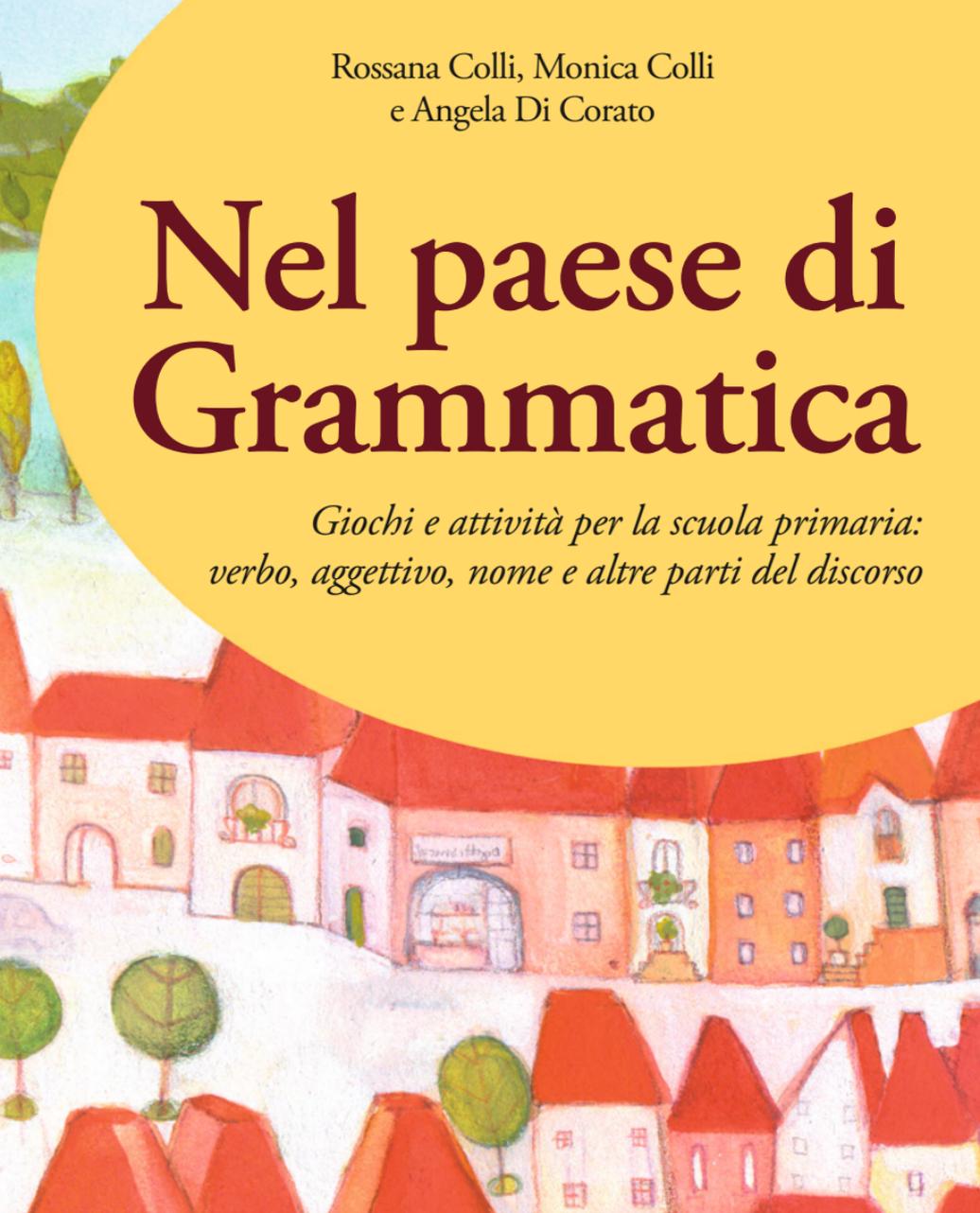


Rossana Colli, Monica Colli
e Angela Di Corato

Nel paese di Grammatica

*Giochi e attività per la scuola primaria:
verbo, aggettivo, nome e altre parti del discorso*



Guida

Progettazione e editing

Silvia Larentis
Serena Larentis

Sviluppo software

Adriano Costa

Illustrazioni

Angela Di Corato

Grafica e animazioni

Dario Scaramuzza

Elaborazione grafica

Tania Osele

Testing

Sonia Arw
Nicole Menestrina
Susanna Tassinari

Audio

Jinglebell Communication

Musiche

Simone Bordin

Immagine di copertina

Angela Di Corato

Fotocomposizione e packaging

Tania Osele

© 2015 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.
Via del Pioppeto 24 – 38121 Trento
tel. 0461 950690 – fax 0461 950698
www.erickson.it – info@erickson.it

Tutti i diritti riservati. Vietata la riproduzione con qualsiasi mezzo effettuata, se non previa autorizzazione dell'Editore.

Rossana Colli, Monica Colli
e Angela Di Corato

Nel paese di Grammatica

Giochi e attività per la scuola primaria:
verbo, aggettivo, nome e altre parti del discorso

Erickson

ROSSANA COLLI

Pedagogista, insegnante e scrittrice di libri per bambini (opere che racconta e mette in scena, come nel caso dello spettacolo teatrale *Nel paese di Grammatica*), da vent'anni condivide «gioie e fatiche» dei maestri di scuola primaria con l'obiettivo di rendere vive tutte le discipline. Come? Attraverso l'Arte della Parola che racconta e delle Mani che impastano, modellano, dipingono, scrivono. Da piccola non amava la grammatica ed è per questo che, una volta diventata grande, ha deciso di creare il libro a cui si ispira questo software, per renderla da subito «simpatica» ai bambini. Per conoscere meglio Rossana: www.monicaerossanacolli.it.

MONICA COLLI

È la gemella di Rossana. È nata dopo averle dato un bel calcio (ma lei giura che era solo una piccola spinta). Le sue parti del discorso preferite? Tutte! Altrimenti come farebbe a scrivere libri e a creare progetti? E, soprattutto, come avrebbe fatto a creare una collana di didattica giocosa per bambini dai 6 agli 11 anni? Per conoscere meglio Monica: www.miprendocura.it, realizzato dall'Associazione ProXXima/cittadini del futuro di cui è Presidente.

ANGELA DI CORATO

Quando non può attingere a una cassetta degli attrezzi, alle terre colorate che usa nei suoi quadri, al piacere che prova nel plasmare le sue sculture, si apre alla creazione di un libro le cui pagine bianche non si riempiono di parole ma di immagini e si affida all'Arte e al suo linguaggio che diventa un esercizio di libertà. Con le amiche Rossana e Monica condivide il piacere delle cose fatte con cura, senza fretta, piano piano.

INDICE

Installazione e avvio del CD-ROM	p. 6
Introduzione <i>a cura delle autrici</i>	p. 7
Guida alla navigazione	p. 10
Login	p. 10
Menu	p. 11
Tasti di scelta rapida	p. 12
Attività	p. 13
Come utilizzare «Easy LIM»	p. 20

Installazione e avvio del CD-ROM

Per usare il CD-ROM su computer Windows, assicurarsi che la propria macchina soddisfi i requisiti di sistema riportati in copertina.

Avvio automatico

1. Inserite il CD-ROM nell'apposito lettore.
2. Non premete nessun tasto. Il programma partirà automaticamente (il tempo medio è di 25 secondi).

Avvio manuale

1. Inserite il CD-ROM nell'apposito lettore.
2. Cliccate su Start/Avvio.
3. Cliccate su Esegui.
4. Digitate D:\AVVIOCD.EXE (dove D indica la lettera dell'unità CD-ROM) e premete «Ok». In alternativa, premete il pulsante «Sfoggia», scegliete l'unità CD-ROM nel campo «Cerca in» e fate doppio clic sul file «AvvioCD».
5. Passate alle voce «Installazione del programma».

Installazione del programma

Con i sistemi operativi Windows è possibile installare l'applicazione in due modalità:

1. L'applicazione può essere installata e utilizzata da tutti gli utenti che accedono al computer. Per poter fare questo tipo di installazione, l'utente deve avere i diritti di amministratore.
2. L'applicazione può essere installata e utilizzata da un solo utente.

L'installazione del programma può essere di due tipi:

- installazione automatica, ovvero il programma si autoinstalla;
- installazione personalizzata, in cui l'utente può scegliere la cartella in cui installare il programma.

Con alcuni sistemi operativi all'inserimento del CD-ROM potrebbe comparire una finestra denominata «Controllo dell'account utente» che chiede conferma prima di installare il programma. Selezionare l'opzione «Consenti». A questo punto partirà l'installazione Erickson. Se non disponete di un account utente con privilegi di amministratore prima di proseguire verrà chiesto di inserire la password di amministratore. Se non disponete di questa password non sarà possibile proseguire con l'installazione.

Leggimi

Per ulteriori informazioni, consultare il file «Leggimi» presente nella finestra di avvio o visualizzarlo, cliccando su «Risorse del computer», cliccare l'icona CD-ROM, dal menu «File», selezionare la voce «Esplora», fare doppio clic sul file «Leggimi».

Introduzione

a cura delle autrici

Nel paese di Grammatica è la versione software dell'omonimo volume (Erickson) rivolto a tutti i bambini di seconda, terza e quarta classe della scuola primaria ma anche a quei bambini che con la grammatica e l'ortografia hanno più difficoltà di tutti a causa dei disturbi di apprendimento. L'obiettivo è quello di creare un «clima» di simpatia intorno alle diverse parti del discorso così da favorire l'instaurarsi di una relazione viva e giocosa con i fenomeni grammaticali. Per questo motivo tutte le parti del discorso vengono portate ai bambini attraverso una serie di episodi animati e di attività in cui vengono coinvolti la volontà (il «fare») e il sentimento dei bambini. Poiché tutte le attività per seconda, terza e quarta classe hanno come sfondo integratore una storia, sarebbe bello se, qualche giorno prima della visione dell'episodio animato, la maestra/il maestro leggesse ai bambini le storie (che si trovano all'interno del libro *Nel paese di Grammatica*) come dono, utilizzando la loro voce più bella. In questo modo l'insegnante permetterà ai bambini di formarsi, tra una descrizione e l'altra, un'immagine interiore di ciascun personaggio che andrà poi a confrontarsi con quella rappresentata dall'illustratrice negli episodi animati.

Percorso per le classi seconde

Il racconto *I tre fratelli* rappresenta il tema narrante di tutte le attività pensate per i bambini di seconda classe, ovvero il riconoscimento di componenti fondamentali della grammatica italiana: i **verbi**, le **qualità** (o **aggettivi**), i **nomi** e gli **articoli**.

Come si avrà modo di vedere, a differenza di quanto riportato nelle comuni grammatiche, questa parte proprio dal **verbo**. Per quale motivo? Non si tratta certo di un'impuntatura, per differenziarci dalle altre. L'intento che ci muove è piuttosto quello di rendere maggiormente visibile un'intuizione centrale nella pedagogia Waldorf¹ e difficilmente contestabile da parte di chi abbia a che fare con bambini del primo settennio.

Il bambino del primo settennio è nella volontà e nel movimento! E chi, se non il **verbo** che rappresenta, il più delle volte (fatta eccezione per il verbo essere che ci porta nel sentire) un'azione volitiva, è così vicino al modo di agire del bambino?

Il secondo elemento che verrà presentato al bambino è l'**aggettivo**. La ragione è semplice: gli **aggettivi**, per loro natura, hanno a che fare con

1 La pedagogia Waldorf nasce da Rudolf Steiner e dalla sua visione delle tappe evolutive dell'uomo.

la sfera del sentimento che nel secondo settennio diventa l'elemento chiave per «parlare ai bambini». Gli **aggettivi** esprimono qualcosa che mi avvicina, mi unisce a un oggetto o a una persona.

Si pensi ad esempio alle prime parole usate dai bambini piccoli come «**Pappa Buona**» e «**Mamma Bella**».

Come terza parte del discorso verrà introdotto il **Nome**. Perché proprio per ultimo? Perché con i **nomi**, che indicano le cose contenute nello spazio, ci stacciamo dal mondo, ne veniamo separati/allontanati (il **banco**; la **lavagna**). Subito dopo il nome verranno presentati gli **articoli**. Insieme a degli elementi propri della pedagogia Waldorf per l'insegnamento della grammatica, verranno proposti anche degli «stimoli» presi dal metodo montessoriano. È questo il caso dei «comandi» o azioni dei **verbi**. Queste attività potranno essere riprese dagli insegnanti per far sentire e vivere ai bambini, attraverso la ripetizione di determinate azioni, le diverse «sfumature» dei **verbi**. **Accarezzare** infatti ha una qualità diversa rispetto a **sfiorare** o **toccare**. Esercitare questa sensibilità nei bambini già dalla seconda classe li aiuterà più avanti nella scrittura di frasi semplici ma ricche di senso.

Nel girotondo della Lavandaia Caterina suggeriamo di mostrare inizialmente l'episodio animato e poi di disporre i bambini in cerchio così da poter sperimentare insieme a loro, attraverso il movimento e la volontà, alcune semplici azioni.

La cura del gesto nella ripetizione delle azioni è essenziale per creare un rapporto di familiarità/simpatia con il **verbo**, quella parte del discorso essenziale per la formazione della frase.

L'utilizzo di appositi simboli, liberamente ispirati alla psicogrammatica montessoriana, permetterà di tornare al testo narrativo *I tre fratelli* in modo «concreto» grazie alla possibilità di attribuire un simbolo a ciascuna parte del discorso.

Si consiglia di affrontare il percorso per la classe seconda utilizzando lo stampato maiuscolo, consiglio che ci è stato suggerito da diversi maestri, bibliotecari e logopedisti che hanno riscontrato come lo stampato maiuscolo faciliti la lettura e, di conseguenza, l'apprendimento di *tutti* i bambini.

Percorso per la classi terze e quarte

La sezione del software dedicata alle classi terze e quarte si apre anch'essa con una fiaba che funge da sfondo integratore per tutte le attività.

Anche in questo caso è importante che la storia venga letta ad alta voce in classe, come dono, dal maestro o dalla maestra prima di mostrare ai bambini l'episodio animato corrispondente. In questo modo ogni alunno potrà utilizzare la propria fantasia per creare delle immagini

interiori legate a ciascun personaggio.

Come per la classe seconda, a ciascuna delle otto parti del discorso verrà associato un simbolo e un colore diverso così come indicato nella legenda qui sotto.

Legenda

 = Verbo  = Aggettivo  = Nome  = Articolo

 = Preposizioni semplici  = Preposizioni articolate

 = Pronomi personali  = Congiunzioni

Se questo software contribuirà un po' a «far vivere» la grammatica come un'attività seria ma gioiosa, potremo ritenerci soddisfatte.

Guida alla navigazione

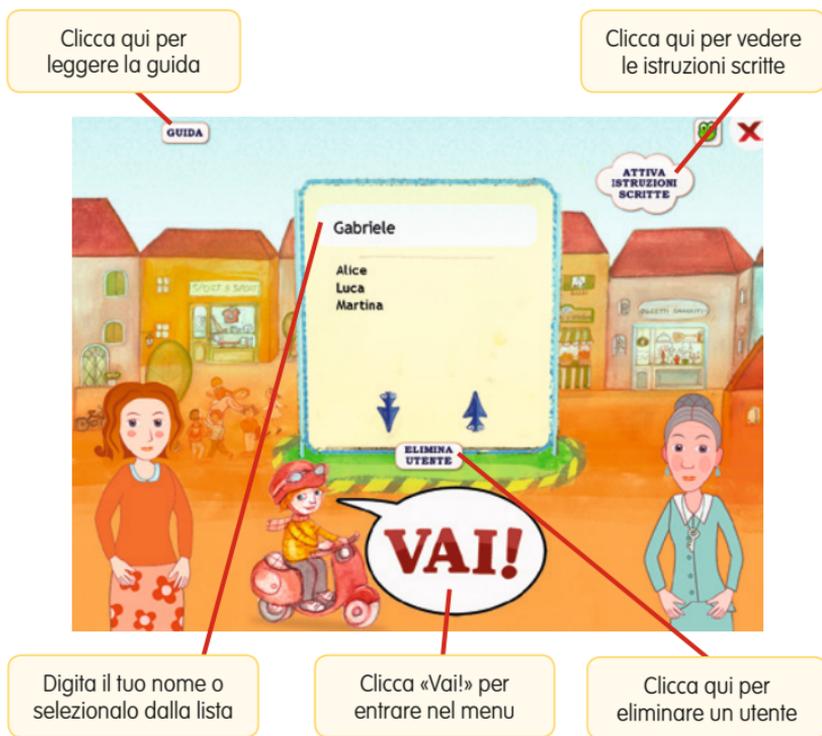
Login

Per accedere al programma, utilizzabile su PC e sulla lavagna interattiva multimediale (LIM), è necessario scrivere il proprio nome o selezionarlo dalla lista dei nomi. Per scorrerla si possono usare le due frecce. Quindi si clicca il pulsante «Vai!» per entrare nel menu e iniziare le attività.

Per eliminare un utente già registrato si deve selezionare il nome e cliccare «Elimina».

Il pulsante «Attiva le istruzioni scritte» consente di attivare, in particolare per gli utenti con problemi di ipoacusia o sordità, le vignette con le istruzioni e i feedback scritti, pur mantenendo l'audio di default. Per iniziare e procedere in ogni attività, la nuvoletta presente nella videata deve essere fatta scomparire cliccandoci sopra; per proseguire la lettura del testo nelle nuvolette si deve cliccare con il mouse sulle stesse; per richiamare la nuvoletta basta cliccare sul personaggio guida.

Login: registrazione di un nuovo utente



Per visualizzare la guida in formato PDF si deve cliccare «Guida». Il pulsante con la rana attiva le funzioni di «Easy LIM», l'applicativo Erickson per l'utilizzo del software su LIM. Per la descrizione dei tasti e delle funzioni «Easy LIM» si veda il paragrafo «Come usare Easy LIM». Per uscire dal programma si clicca sulla «X» in alto a destra.

Menu

Dopo aver inserito il nome nel login e cliccato «Vai!», si accede al menu principale, il palco di un teatro, dove sono presenti gli elementi di accesso alle due aree principali con le attività e alle altre funzioni di navigazione, descritti dalla maestra Maria Sole e dalla professoressa Grammatica:

a) I pulsanti delle due aree

Sul sipario sono presenti i pulsanti di accesso alle due aree operative, una con attività dedicate ai bambini della seconda classe della scuola primaria, l'altra con attività pensate per i bambini della terza e della quarta classe.

Menu: scelta delle attività



b) Pannello trascrinabile (Maiuscolo/minuscolo; Ultimo svolto)

All'interno del pannello sono inserite le funzioni che permettono di visualizzare i testi delle istruzioni scritte e degli esercizi in stampato maiuscolo o minuscolo (pulsanti «A»/«a»; di default il programma è impostato sul minuscolo) e di riprendere le attività dall'ultimo esercizio svolto nella sessione di lavoro precedente (pulsante con le frecce).

c) Pulsante «Info»

Al clic sul pulsante «Info» si apre la videata che spiega la funzione dei pulsanti presenti nelle storie e nelle attività.

d) Pulsante «Opzioni»

Cliccando su questo pulsante si apre un riquadro in cui è possibile impostare le opzioni relative al volume audio e all'attivazione degli attestati di fine sezione indipendentemente dallo svolgimento di tutte le attività. Da qui è inoltre possibile abilitare la funzione LIM, che permetterà di visualizzare un tastierino alfabetico per compilare più comodamente le attività di scrittura (se il software viene utilizzato su LIM).

e) La rana (Easy LIM)

Al clic sulla rana vengono visualizzate le funzioni dell'applicativo Erickson Easy LIM.

f) Pulsante «X»

Al clic sul pulsante «X» in alto a destra si ritorna alla videata del login.

Tasti di scelta rapida



Il programma consente agli utenti di utilizzare una combinazione di tasti in alternativa al clic del mouse sui pulsanti presenti nelle videate.

FUNZIONI DEL PROGRAMMA/PULSANTI	COMBINAZIONE DI TASTI
<i>Generali</i>	
Audio istruzioni	Ctrl + Barra spaziatrice
Esci/Chiudi	Ctrl + x
Stampa	F10
Guida/informazioni utili	F1
Attiva/disattiva istruzioni scritte	Ctrl + i
Opzioni	Ctrl + o
<i>Login</i>	
Entra	Invio
Esci dal software sì/no	s/n

FUNZIONI DEL PROGRAMMA/PULSANTI	COMBINAZIONE DI TASTI
Selezione utente Elimina utente	Frecce alto/basso Ctrl + e
<i>Menu</i>	
Testo maiuscolo/minuscolo Ultimo svolto	Ctrl + m Ctrl + u
<i>Lista esercizi</i>	
Scrolla lista su/giù Selezione esercizio	Frecce alto/basso Invio
<i>Esercizi</i>	
Ho finito Scorri videata Opzioni Attiva stimolo audio	Ctrl + Invio Ctrl + Frecce avanti/indietro Ctrl + o Shift + Barra spaziatrice

Attività

Dal menu è possibile accedere alle due aree principali (una dedicata ai bambini della seconda classe della primaria e l'altra dedicata ai bambini della terza e della quarta), ciascuna delle quali propone delle storie e una serie di attività per apprendere in modo giocoso la grammatica utilizzando colori e simboli della didattica montessoriana e Waldorf.

All'ingresso di ciascuna sezione viene visualizzata la lista esercizi

Esempio di lista delle attività



relativi a quell'area. Gli alunni della classe seconda saranno accompagnati durante le attività dalla maestra Maria Sole, mentre gli alunni della classe terza e della classe quarta dalla professoressa Grammatica.

Attività per la classe seconda

Le attività proposte in quest'area si aprono con la narrazione della storia animata *I tre fratelli*.

La storia *I tre fratelli*



Da questa storia prendono spunto le proposte operative per la classe seconda sulle componenti fondamentali della grammatica italiana: i verbi, gli aggettivi (o qualità), i nomi e gli articoli.

In particolare, gli alunni, con il supporto dell'insegnante,

- svolgeranno attività di riconoscimento degli elementi della frase all'interno di brevi brani e di frasi;
- mimeranno delle azioni recitando filastrocche;
- disegneranno delle situazioni descritte dalla maestra Maria Sole o nei testi di riferimento;
- assoceranno nomi e qualità declinandole correttamente;
- descriveranno delle immagini;
- impareranno la distinzione fra nome proprio e nome comune;
- si alleneranno nella trasformazione di articoli, nomi e aggettivi dal singolare al plurale e viceversa, scoprendo che alcuni nomi restano invariati nel cambio di numero e che altri modificano completamente nella scrittura o nel significato.

Articoli e nomi

IL NOME SI PRESENTA ARTICOLI E NOMI

ARTICOLI INDETERMINATIVI ARTICOLI DETERMINATIVI

UNO UNA UN

LO L' IL GLI I LA

UNA LAVANDAIA
UNA STUDENTESSA
UN SIGNORE
UN GRUPPO DI BAMBINI
UOVO
STRACCIO

LAVANDAIA CATERINA
STUDENTESSA ALLEGRA
SIGNOR PALAZZI
BAMBINI DELLA 2° A
UOVO
STRACCI

HO FINITO 1 / 1

Al termine delle attività, verrà consegnato al bambino (o alla classe, se il programma viene svolto in un'ottica di didattica cooperativa) un simpatico attestato.

Nome e qualità a braccetto!

IL NOME SI PRESENTA NOME E QUALITÀ A BRACCETTO!

LA MONTAGNA INNEVATA
L'ONDA VELOCE
IL CUOCO GOLOSO
IL LETTO _____
IL LIBRO _____

LA SCARPA _____
IL GIARDINO _____
L'ALBERO _____
LA VALANGA _____
IL GIRASOLE _____

HO FINITO 2 / 2



Attività per la classe terza e la classe quarta

La sezione dedicata agli alunni delle classi terza e quarta propone come filo conduttore per le attività grammaticali le storie *Benvenuti nel paese di Grammatica!* e *Il banchetto di Re Discorso*.

La storia *Benvenuti nel paese di Grammatica!*



In quest'area vengono approfondite le varie parti del discorso: gli articoli, le preposizioni semplici e articolate, i nomi, gli aggettivi, le congiunzioni, i pronomi personali, i verbi e le coniugazioni.

Guidati dalla professoressa Grammatica, gli alunni affronteranno un percorso in cui si eserciteranno a:

- riconoscere gli articoli determinativi e gli articoli indeterminativi, associandoli ai nomi corretti e individuandoli all'interno di testi più o meno complessi;
- distinguere il nome a seconda che indichi una cosa, una persona o un animale;
- riconoscere nomi propri e nomi comuni, maschili e femminili, singolari e plurali, concreti e astratti, primitivi, derivati e alterati, collettivi e composti, raffigurando anche quanto descritto nel testo;
- descrivere delle immagini e inventare frasi utilizzando i verbi corretti e facendo attenzione ai tempi e alle persone;
- associare a ciascun nome l'aggettivo qualificativo corretto, riflettendo sulla declinazione e sui gradi;
- completare frasi utilizzando le preposizioni (semplici e articolate) e le congiunzioni più opportune;
- compilare tabelle e completare frasi con i pronomi personali;
- analizzare il compito dei verbi ausiliari essere e avere in relazione agli altri verbi;
- riconoscere i verbi in base alla coniugazione;

Comune o proprio?

IL NOME Comune o proprio?

LEGENDA
▲ = NOMI COMUNI ▲ = NOMI PROPRI

Riva del Garda è una città del Trentino.

Il paese di Grammatica si trova in collina.

Il laghetto delle parole è visitato dai bambini di tutte le regioni d'Italia.

Per il banchetto con il re la cuoca sta preparando un menù speciale.

Samuel e Abdul si stanno esercitando nella lingua italiana per non fare brutta figura con il re.

FATTO

HO FINITO 1 / 1

- riconoscere quando una frase è completa di tutti i suoi elementi base (soggetto e verbo);
- utilizzare correttamente la punteggiatura;
- memorizzare le coniugazioni dei verbi essere e avere al modo indicativo, consultando delle pratiche tabelle.

I tempi semplici del verbo essere

IL DISCORSO (seconda parte) I tempi del modo indicativo

TEMPI SEMPLICI DEL MODO INDICATIVO
VERBO ESSERE

PRESENTE	IMPERFETTO	PASSATO REMOTO	FUTURO SEMPLICE
io sono	io ero	io fui	io sarò
tu sei	tu eri	tu fosti	tu sarai
egli è	egli era	egli fu	egli sarà
noi siamo	noi eravamo	noi fummo	noi saremo
voi siete	voi eravate	voi foste	voi sarete
essi sono	essi erano	essi furono	essi saranno

1 / 4

Al completamento dell'area, la professoressa Grammatica consegnerà l'attestato stampabile all'alunno o al gruppo classe.

Impostazione del pannello *Opzioni*

Nella finestra relativa alle opzioni, accessibile dalla videata del menu principale, o in altre videate digitando contemporaneamente la combinazione di tasti «Ctrl + o», sono disponibili le seguenti funzioni (clic con il mouse sul quadratino corrispondente):

Audio generale master: per modificare (aumentare/diminuire) l'audio generale del software;

Voce personaggio: per modificare (aumentare/diminuire) l'audio del personaggio guida;

Suoni/Toni/Effetti: attivo di default, al clic vengono disattivati gli effetti sonori e la lettura audio delle tessere del Memory;

Abilita audio istruzioni generiche: attivo di default, al clic viene disattivato l'audio delle istruzioni che vengono date nel menu, nello spiegapulsanti, ecc.

Abilita audio esercizi: attivo di default, al clic viene disattivato l'audio delle istruzioni che vengono date negli esercizi.

Abilita audio feedback: attivo di default, al clic viene disattivato l'audio dei feedback positivi e negativi.

Mostra attestato: per mostrare l'attestato indipendentemente dal totale svolgimento degli esercizi (l'attestato risulterà pertanto sempre cliccabile e stampabile).

Risposta automatica dopo 3 tentativi: già attiva di default, può essere deselezionata cliccando sul quadratino con la crocetta.

Modalità LIM: attiva il tastierino alfabetico nel caso si utilizzi il software su LIM.

Opzioni



Come usare Easy LIM

Presentazione

Grazie all'applicativo Easy LIM è possibile trasformare, personalizzare, destrutturare, semplificare e adattare il materiale didattico multimediale contenuto nel programma.

Il software infatti può essere presentato e utilizzato da tutta la classe o a piccoli gruppi seguendo il percorso didattico e le attività proposte, oppure è possibile «intervenire» sul percorso e sulle videate attraverso le funzioni dello strumento.

Easy LIM permette una duplice modalità di lavoro *nell'applicativo* e *sull'applicativo*. Lavorare «nell'applicativo» significa usarlo come di consueto: se siamo all'interno di un software o di un file Microsoft Word si tratterà di poter scrivere e lavorarci. Lavorare «sull'applicativo» significa invece lavorare su un piano diverso da quello dello specifico file o software sottostante. In questo caso è come avere a che fare con un'immagine del programma sottostante. Si potranno ad esempio effettuare «annotazioni», scrivere o marcare con un evidenziatore, ma senza modificare il file sottostante. L'azione avviene su un piano diverso da quello dell'applicativo.

Il comando per passare da una modalità all'altra deve essere intenzionalmente impartito attraverso la selezione dell'icona «Puntatore», per utilizzare il software, o delle altre icone per aggiungere note, ritagliare immagini, ecc.

Si tratta quindi, in questi software, di imparare a gestire e utilizzare due diversi piani di lavoro: quello di Easy LIM con le sue funzionalità e quello specifico del software Erickson lanciato.

Per attivare Easy LIM è sufficiente premere quest'icona:



Icona «rana» Easy LIM: al clic su questo pulsante viene visualizzata la palette degli strumenti per LIM. Per chiudere la palette basta cliccare sul pulsante con la «X» contenuto al suo interno, mentre è possibile trascinarla e spostarla sul monitor toccando la sua area verde.

Gli strumenti di Easy LIM

Puntatore: con questo pulsante selezionato si è nella modalità «applicativo». È possibile quindi utilizzare le funzioni del software cliccando sui pulsanti corrispondenti, trascinare cartellini e gli altri materiali presenti.

Matita: una volta attivata, è possibile utilizzare lo strumento per dise-

gnare e interagire con il dito sul software o sul foglio con gli appunti di lavoro. Si può scegliere tra 8 colori e 3 tratti di spessore; per impostarli basta selezionarli dalla palette. Attivata questa modalità compare una cornice arancione per chiarire che si lavora «sull'applicativo».

Evidenziatore: evidenzia sull'applicazione e sul «Foglio di lavoro» quanto viene selezionato con il dito. Si può scegliere tra 6 colori e 3 tratti di spessore; per impostarli basta selezionarli dalla palette.

Gomma: cancella i tratti fatti con la matita; è possibile impostare 3 diversi spessori del tratto, oppure cancellare tutto quanto è stato fatto sulla videata.

Cattura immagine (screenshot dello schermo intero, rettangolo o a mano libera): consente di catturare tutta la videata, una porzione di schermo di forma rettangolare o di fare una selezione a mano libera e di salvare l'immagine che compare a video. Una volta salvata l'immagine o la porzione di immagine è possibile incollarla nell'applicazione, sul «Foglio di lavoro» o in esterno (ad es. in Word).

Tendina: apre un rettangolo che funziona come una tendina per coprire i contenuti; la tendina è ridimensionabile ed è possibile anche personalizzarne il colore. Ogni volta che si clicca questo pulsante viene creata una tendina. Per manipolarla è necessario ricordarsi di deselezionare la funzione premendo il pulsante «Puntatore».

T: consente di inserire una casella di testo. È sufficiente creare con il dito l'area di lavoro e poi digitare al suo interno il testo con la tastiera.

Tastiera: attiva una tastiera per digitare dei contenuti all'interno dell'applicazione o all'interno della casella di testo (creata con il pulsante «Testo»).

Occhio di buca: serve a illuminare solo la porzione circolare della videata che si desidera (come il cercapersone utilizzato nei teatri), mentre tutto il resto rimane oscurato. È possibile scegliere tra 3 dimensioni la porzione circolare da illuminare e selezionare la percentuale (3 impostazioni) di oscuramento del resto della videata.

Foglio di lavoro: apre un foglio bianco (di cui si possono modificare le dimensioni) su cui è possibile scrivere e incollare immagini. Chiudendo il foglio di lavoro con la «X» in alto a destra, le modifiche fatte verranno mantenute alla riapertura.



Incolla: è possibile incollare dall'esterno un testo o un'immagine selezionata, utilizzando questo pulsante posto sulla sinistra della videata o sulla sinistra del «Foglio di lavoro».

Salvataggio del lavoro svolto

Per salvare il lavoro svolto (oggetti oppure testo) si deve usare la funzione principale di «Cattura immagine» . Una volta salvato, il file .png non sarà più modificabile. Per salvare come livello unico tutta la videata o parte di essa con lo sfondo e gli oggetti o i testi aggiunti, si devono utilizzare le funzioni  e  sempre in «Cattura immagine».

Note operative

- Per il corretto funzionamento di Easy LIM è necessario chiudere altri eventuali software di gestione della lavagna interattiva.
- Ricordarsi sempre di selezionare il pulsante «Puntatore» per utilizzare l'applicativo.
- Si possono manipolare gli oggetti creati, se con la palette aperta non c'è nessun pulsante selezionato (nemmeno il pulsante «Puntatore»).

- Intorno all'oggetto creato apparirà una cornice con una freccia curva per ruotarlo, un pulsante rosso con una doppia freccia per ridimensionarlo e un pulsante verde con cui sarà possibile: copiare, tagliare, duplicare, salvare o eliminare l'oggetto.
- Una volta creato un oggetto è possibile duplicarlo o copiarlo e incollarlo. Nel primo caso l'oggetto/l'immagine manterrà la trasparenza, mentre nel secondo caso, l'immagine, dopo essere stata copiata (cliccando sul pulsante verde) potrà essere incollata (cliccando sul pulsante corrispondente) ovunque, ma avrà uno sfondo bianco.
- La casella di testo è ridimensionabile e con la «X» la si trasforma in un oggetto manipolabile. Per tornare alla casella editabile basta toccare due volte il riquadro corrispondente.
- Per incollare un'immagine sul «Foglio di lavoro» bisogna utilizzare il pulsante corrispondente posto vicino al pulsante «X».

