

Cristina Toso, Sara Caviola
e Irene C. Mammarella

Che memoria... spaziale!

Attività e giochi
di allenamento



Guida

Erickson

Editing e progettazione

Serena Larentis

Sviluppo software

Adriano Costa

Coordinamento tecnico

Matteo Adami

Grafica, illustrazioni e animazioni

Dario Scaramuzza

Chrystian Cattaneo

Elaborazione grafica

Dario Scaramuzza

Testing

Barbara Bussani

Daniela Parisi

Stefania Sartori

Marzia Zuppari

Audio

Jinglebell Communication

Musiche

Simone Bordin

Immagine di copertina

Dario Scaramuzza

Impaginazione e packaging

Mirko Pau

Camillo Conci

Stampa

Esperia srl – Lavis (TN)

ISBN: 978-88-6137-902-2

© 2011 Edizioni Erickson

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.

Cristina Toso, Sara Caviola e Irene C. Mammarella

Che memoria... spaziale!

Attività e giochi di allenamento

Erickson

CRISTINA TOSO

Psicologa e psicoterapeuta, ha conseguito il titolo di master di secondo livello in Psicopatologia dell'Apprendimento presso l'Università degli Studi di Padova. Si occupa di diagnosi e trattamento dei principali disturbi in età evolutiva e in particolare di disturbi dell'apprendimento; esercita la libera professione e collabora con i Dipartimenti di Psicologia Generale e dello Sviluppo dell'Università degli studi di Padova. Autrice con C. Vio del libro *Dislessia evolutiva* (Carocci, 2007) e di diverse pubblicazioni su riviste specializzate.

SARA CAVIOLA

Iscritta alla scuola di Dottorato in Scienze Psicologiche dell'Università degli Studi di Padova, indirizzo Psicologia dello Sviluppo. Ha conseguito il titolo di master di secondo livello in Psicopatologia dell'Apprendimento presso l'Università degli Studi di Padova.

I suoi interessi di ricerca riguardano l'analisi cognitiva dello sviluppo dell'elaborazione numerica e del calcolo, lo sviluppo delle abilità visuo-spaziali, e i disturbi specifici dell'apprendimento.

IRENE C. MAMMARELLA

Ricercatore presso l'Università degli Studi di Padova, insegna Psicologia dello Sviluppo, dell'anziano e dell'handicap presso la Facoltà di Scienze della Formazione. È membro del Comitato Scientifico della rivista *Difficoltà in Matematica* (Erickson) e di diverse società scientifiche nazionali e internazionali. I suoi interessi di ricerca riguardano il disturbo dell'apprendimento non-verbale e il rapporto tra la memoria di lavoro e gli apprendimenti scolastici. È autrice di numerose pubblicazioni nazionali e internazionali su riviste specializzate.

Guida alla navigazione

Login

Per accedere al programma è necessario scrivere il proprio nome sull'ingresso della navicella spaziale o selezionarlo dalla lista dei nomi. Per scorrerla si possono usare le due frecce poste sotto la lista. Quindi si deve cliccare il pulsante «Vai» per entrare nel menu con le varie sezioni.

Per attivare i fumetti contenenti le istruzioni scritte, basta cliccare sulla nuvoletta «Attiva istruzioni scritte» e per disattivarli è sufficiente ricliccarla. Per continuare la lettura dei testi, si clicca sui fumetti.

Per accedere alla parte gestionale contenente le statistiche e le opzioni del programma si deve cliccare il pulsante con l'ingranaggio o i tasti «Ctrl+o» sulla tastiera.

Menu

Dopo aver inserito il nome nel login, si accede al menu principale, dove sono presenti gli elementi di accesso alle varie sezioni:

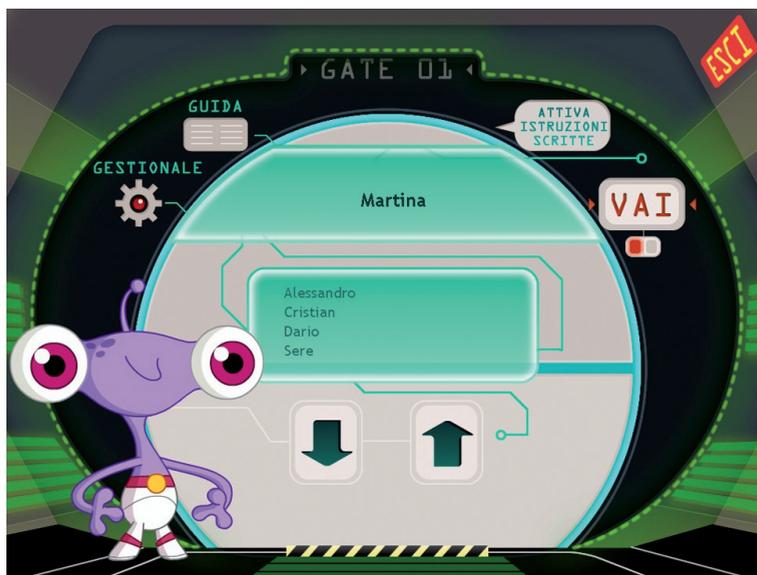


Fig. 1 Login: registrazione di un nuovo utente.

a) *Tre pianeti principali (le tre sezioni), ciascuno con tre satelliti (i giochi relativi alle sezioni)*

Prima sezione – Memoria visiva

Gioco 1.1 Domino

Gioco 1.2 Memory

Gioco 1.3 Identi-quiz

Seconda sezione – Memoria sequenziale

Gioco 2.1 Gli scacchi spaziali

Gioco 2.2 La combinazione segreta

Gioco 2.3 L'immagine nascosta

Terza sezione – Memoria simultanea

Gioco 3.1 Occhio alla carta

Gioco 3.2 La battaglia spaziale

Gioco 3.3 I raggi laser

b) I livelli di difficoltà (Junior, Senior, Expert)

Cliccando su uno dei tre pallini colorati posti sotto il visualizzatore dei titoli delle sezioni è possibile impostare il livello di difficoltà degli esercizi.

c) Ultimo svolto

Al clic sulla freccia a spirale, l'alunno può riprendere l'attività dall'ultimo esercizio svolto nella sessione di lavoro precedente.

d) Il satellite artificiale (Spiegapulsanti)

Al clic sul satellite, l'alunno può visualizzare le funzioni dei pulsanti usati nel programma. La videata è stampabile.

e) L'icona con la chiave inglese (Opzioni)

Per modificare le impostazioni audio e i volumi e gestire il tempo di esposizione degli item nelle sezioni che prevedono questa modalità di presentazione (ad esempio gli esercizi con pulsante «Via!»), è sufficiente cliccare sull'icona con la chiave inglese e accedere alla finestra «Opzioni».

f) Il meteorite (Attestato)

L'attestato generale viene sbloccato una volta concluse in maniera positiva tutte le sezioni. Nella parte gestionale è possibile selezionare l'opzione che lo rende liberamente accessibile in qualunque momento della navigazione. L'attestato è personalizzato per ogni utente e può essere stampato.

g) a/A (maiuscolo/minuscolo)

Per visualizzare i testi in stampato maiuscolo o in minuscolo è necessario cliccare sulla «a» o sulla «A».

h) Pulsante «X»

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

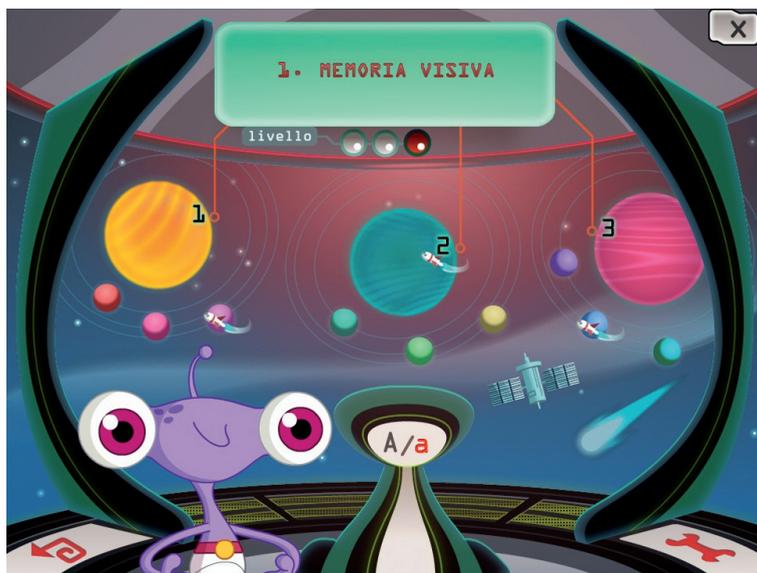


Fig. 2 Menu: scelta delle attività.

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
Seleziona utente	Frecce alto/basso
Gestionale	Ctrl + o

FUNZIONI DEL PROGRAMMA/PULSANTI	COMBINAZIONE DI TASTI
<i>Menu</i>	
Testo maiuscolo/minuscolo	Ctrl + m
Ultimo svolto	Ctrl + u
Attestato	Ctrl + a
<i>Lista esercizi</i>	
Scrolla lista su/giù	Frecce alto/basso
Seleziona esercizio	Invio
<i>Esercizi</i>	
Ho finito	Ctrl + Invio
Scorri videata	Ctrl + Frecce avanti/indietro
Aiuto	Ctrl + h
Annulla	Ctrl + a
Nuova partita	Ctrl + n
<i>Gestionale</i>	
Esci/chiudi	Ctrl + x
Scrolla testo su/giù	Frecce alto/basso
Scrolla sezioni su/giù	Page up/down
Esporta file excel	Ctrl + e
Ok/sì	Invio
Annulla/no	Ctrl + x

Attività

Dal menu è possibile accedere alle sezioni principali contenenti tutti gli esercizi, che possono essere anche stampati dall'alunno.

Durante la navigazione si possono scorrere le videate utilizzando le frecce di scorrimento. È possibile inoltre accedere a una particolare videata, non consecutiva rispetto a quella su cui si lavora, scrivendo il numero della videata nel campo sinistro del contavideate e premendo «Invio». Questa funzione è attiva soltanto all'interno di uno stesso gruppo di videate.

Di seguito vengono brevemente illustrate le attività proposte nel software.

Sezione 1 – Memoria visiva

Al clic sul pianeta giallo vengono proposti esercizi che si concentrano sul riconoscimento di una figura target fra una serie di distrattori attraverso un'attenta analisi di caratteristiche visive degli stimoli proposti.

In particolare, nella prima attività (*Pesca la figura*), l'utente deve essere in grado di cliccare la figura target tra un insieme di figure che compaiono a cascata per tot. secondi (in base a quanto settato nella finestra «Opzioni» accessibile dal menu); se non viene cliccata anche solo una delle forme target scoppia una bomba. A fine gioco viene mostrato un contatore che visualizza quante figure target sul totale sono state cliccate.

Nel secondo esercizio (*Colora le forme*), viene presentata un'immagine al cui interno sono «nascoste» delle figure geometriche (diverse tra loro per dimensione e orientamento): l'utente deve osservare le figure target da individuare, poi cliccare all'interno dell'immagine tutte le figure uguali a quelle proposte. Dopo tre minuti si attiva un cronometro e personaggio guida avvisa il bambino che ha ancora un minuto per trovare le ultime figure.

I giochi proposti nei satelliti di questo primo pianeta sono:

1. *Domino*. Il bambino deve comporre un percorso trascinando le tessere del domino. Queste tessere presentano ciascuna due sagome di immagini (solo ombra) e l'utente deve ricostruire il percorso trovando la tessera che su un lato presenta la stessa immagine con cui «termina» la tessera precedente. La prima tessera viene già data nel percorso dal pc. Per ruotare una tessera è necessario posizionarsi su di essa con il mouse e cliccare sul tasto destro.
2. *Memory*. Sullo schermo appaiono delle tessere coperte simili a quelle di un memory. Cliccando su «Via!», queste tessere si girano e mostrano delle immagini relativamente somiglianti fra loro (appartengono a una stessa categoria): alcune carte presentano figure assolutamente identiche. Dopo qualche secondo (in base a tempo settato nella finestra «Opzioni»), tutte le carte si coprono e l'utente deve ricordarsi dove erano posizionate le carte target (quelle che riportavano la stessa immagine) e cliccarle.
3. *Identi-quiz*. Sullo schermo appaiono 15 o 18 visi (il numero varia in base al livello di difficoltà). A lato della videata appare una serie di indicatori (baffi, orecchini, ecc.) che guidano l'utente alla ricerca del volto target. Gli indicatori appaiono uno alla volta, in modo che l'utente

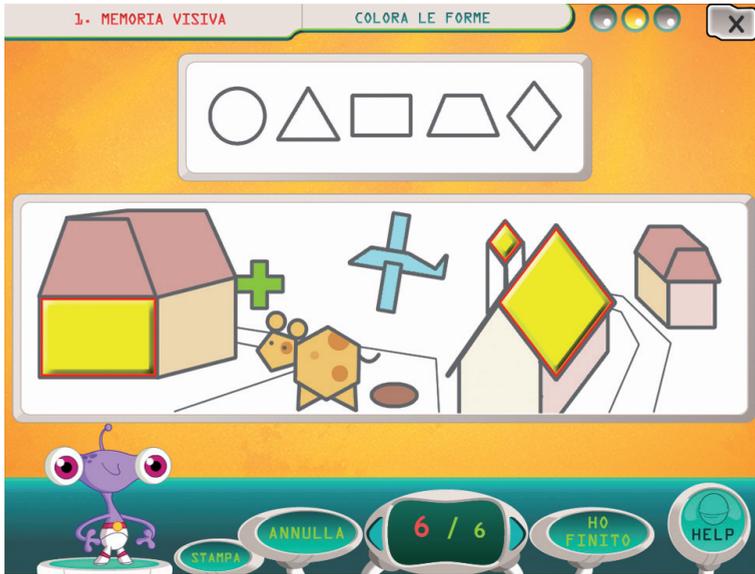


Fig. 3 Trova le figure geometriche target nell'immagine.



Fig. 4 Giochiamo con il domino delle ombre.

proceda con ordine e solo una volta conclusa positivamente la ricerca con un indizio viene caricato il secondo. Il bambino deve quindi cliccare sui visi che non possiedono quelle caratteristiche per individuare il personaggio misterioso (l'ultimo che rimane a video).

Sezione 2 – Memoria sequenziale

Il secondo pianeta, quello blu, propone attività caratterizzate dalla presentazione degli stimoli in maniera sequenziale, ossia uno dopo l'altro.

Nel primo esercizio (*Lanternine marine*) viene presentata al bambino l'immagine di un fondale marino all'interno del quale si illuminano degli elementi che vanno a formare una sorta di percorso. L'utente deve cliccare gli elementi seguendo l'ordine di illuminazione o al contrario, in base alla richiesta specifica della videata.

La seconda attività (*Il navigatore*) propone delle mappe di città marine viste dall'alto e una navicella spaziale che funge da pedina. Cliccando sul simbolo dell'audio posto a sinistra nella videata, vengono date le istruzioni orali del percorso (come un navigatore satellitare, senza la possibilità di visualizzare il percorso): il bambino deve muovere la navicella spaziale con le frecce presenti a video o quelle della tastiera cercando di ricordare il percorso proposto. Se non ricorda le indicazioni, può cliccare il secondo simbolo audio e, se sbaglia a ricostruire il percorso per tre volte, si attiva il pulsante aiuto: cliccandolo viene visualizzato per cinque secondi il percorso sulla mappa.

Nell'esercizio *Le melodie* viene presentata la tastiera di un pianoforte (composta complessivamente da 14 tasti), nella quale non vi è corrispondenza con la posizione delle note reali. Ogni tasto emette un suono particolare. Cliccando su «Via!» alcuni tasti si illuminano in sequenza e producono una melodia. Al termine dell'esecuzione il bambino deve essere in grado di cliccare i medesimi tasti e cercare di riprodurre la melodia ascoltata poco prima.

Nell'ultimo esercizio della sezione (*Le sequenze temporali*) il bambino deve individuare il frame mancante (o i frame, in base al livello di difficoltà) e trascinarlo nella posizione corretta all'interno di una sequenza temporale.

I giochi proposti nei satelliti del secondo pianeta sono:

1. *Gli scacchi spaziali.* Viene visualizzata a video una scacchiera semplificata del gioco degli scacchi completa di pedine. Il pc propone una sequenza di mosse compiuta da una pedina (una casella alla volta in numero e direzione variabili in base a livello di difficoltà), dopodiché il bambino deve riprodurla cliccando in ordine sulle caselle corrette: se il percorso è corretto, le pedine mangiate spariscono e compare una corona sulla testa della pedina che ha compiuto il percorso in maniera corretta; se invece il percorso è stato ricostruito in modo errato, sparisce la pedina che lo ha compiuto.
2. *La combinazione segreta.* È presente nella videata una cassaforte con una tastiera composta da 12-15 pulsantini (in base al livello di difficoltà): il pc propone due sequenze di simboli per aprire la cassaforte (il simbolo «cliccato» dal computer si illumina, poi si diseleziona e se ne illumina un altro). Al termine di ciascuna sequenza, tocca all'utente cliccare nell'ordine corretto i pulsanti della combinazione. Solo al termine di entrambe le combinazioni, il personaggio guida avviserà il bambino se ha commesso qualche errore nella prima o nella seconda sequenza (o in tutte e due): se la sequenza di clic è corretta, la cassaforte si apre e



Fig. 5 Ascolta le indicazioni stradali e muovi la navicella sulla mappa.

mostra il tesoro; però anche se una sola delle due sequenza è errata, scatta l'allarme sonoro e la luce rossa a intermittenza e il bambino dovrà ripetere completamente l'esercizio.

3. *L'immagine nascosta.* Viene presentata una libreria con diversi libri al suo interno (il numero varia in base al livello). Uno alla volta in maniera casuale viene estratto un libro dalla libreria: il libro si apre per tot. secondi (a seconda del tempo settato nella finestra «Opzioni»), mostra un tassello di un'immagine e viene riposizionato nella libreria; poi viene estratto un secondo libro e così via. Una volta terminata la sequenza, l'utente deve ricliare i libri nello stesso ordine: se la sequenza di clic è corretta, compare l'immagine composta dai frammenti contenuti nei vari libri, altrimenti questi cadono a terra.



Fig. 6 Memorizza il codice segreto e riproducilo.

Sezione 3 – Memoria simultanea

Le attività proposte nel terzo pianeta prevedono una presentazione degli item in maniera simultanea, focalizzando l'attenzione sulla disposizione occupata da ciascuno stimolo nello spazio.

Negli esercizi di questa sezione (*La città sommersa*, *Il parco giochi*, *Le pozioni magiche* e *La banda del paese*), viene presentata inizialmente una configurazione di elementi che variano a seconda dell'ambientazione dell'attività: cliccando su «Via!» alcuni di questi elementi si illuminano contemporaneamente per tot. secondi, in base al tempo settato nella finestra «Opzioni». Terminato il tempo di visualizzazione, questi oggetti vengono tolti e posizionati a lato: il bambino dovrà ricollocarli correttamente trascinandoli con il mouse.

I giochi proposti nei satelliti di quest'ultimo pianeta sono:

1. *Occhio alla carta*. Vengono presentate a video delle tessere coperte. Cliccando su «Via!» alcune carte si girano contemporaneamente, mostrando le immagini per tot. secondi (a seconda del valore impostato nella finestra «Opzioni»). Scaduto il tempo, le carte tornano coperte e il bambino dovrà riuscire a ricordarsi quali tessere si erano girate e cliccarle.
2. *La battaglia spaziale*. Compare nella videata una tavola da gioco sullo stile della battaglia navale priva di navi. Cliccando su «Via!» vengono mostrate le navi dell'avversario (il computer) già posizionate. Dopo tot.



Fig. 7 Osserva attentamente la banda, poi riposiziona gli artisti che suonano.

secondi (che variano in base al valore impostato nella finestra delle «Opzioni») queste navi scompaiono e il bambino deve ricordarsi dove erano posizionate, cliccando sulle caselle in cui queste navi erano collocate.

3. *I raggi laser.* Viene visualizzata la stanza di un museo, con quadri, mezzi busti, oggetti antichi, ecc. Il bambino deve riuscire a disattivare l'allarme formato da una serie di laser colorati che attraversano la stanza (si attivano al clic su «Via!»). I raggi laser rimangono visibili per tot. secondi e poi scompaiono alla vista. Per far in modo che l'allarme non suoni il bambino deve posizionare degli specchi cliccando nel punto in cui termina il laser, in modo da annullarne l'effetto.



Fig. 8 Osserva dove terminano i laser, poi posiziona gli specchi per disattivarli.

Guida al gestionale

Vi si può accedere dal pulsante «Gestionale» nel login o digitando contemporaneamente la combinazione di tasti «Ctrl+o» (nel login).

Menu

Comprende l'elenco degli utenti e i pulsanti per accedere alla videata delle statistiche e a quella delle opzioni.

Utenti: viene visualizzato l'elenco degli utenti, che si può scorrere con la barra o le frecce verticali a lato. Per aggiungere un nuovo utente alla lista, si clicca il tasto «+» e si digita il nuovo nome. Per cancellarlo, si seleziona il nome e si clicca il tasto «-», confermando poi l'eliminazione.

Archivia: questo pulsante permette di fare il backup del database utenti, ovvero di salvare tutti i dati (punteggi e statistiche) relativi agli utenti, nella cartella di installazione del programma (normalmente C:\Programmi\Erickson\).

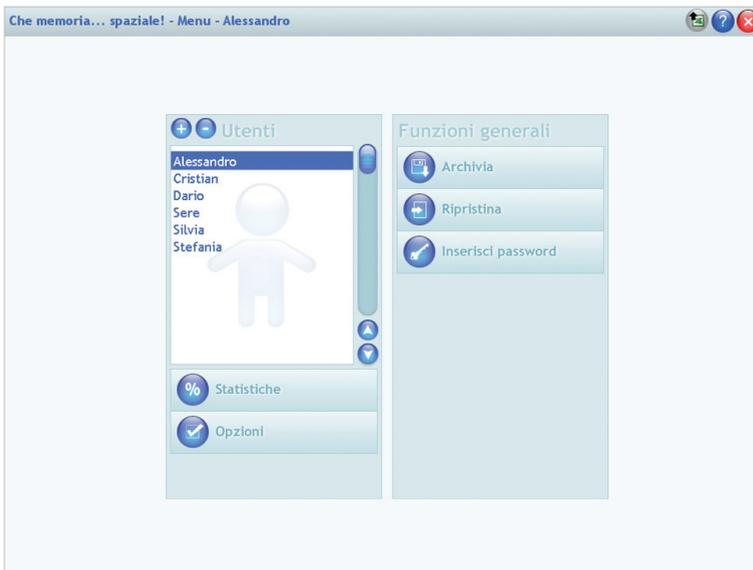


Fig. 9 Menu principale del gestionale.

Ripristina: questo pulsante permette di recuperare i dati relativi agli utenti salvati precedentemente tramite il pulsante «Archivia». I dati del database ripristinato sostituiranno quelli presenti nel programma.

La cartella viene proposta automaticamente dal programma, ma è possibile anche selezionare una cartella qualsiasi.

Password: per proteggere l'accesso ai dati è opportuno inserire una password cliccando sul pulsante «Inserisci password». Dopo aver digitato una password, viene richiesto di riscriverla per confermarla. Al successivo rientro nella parte gestionale, il programma chiederà automaticamente di inserire la password. Dopo 5 tentativi sbagliati, la videata si chiude e si ritorna al login. Si consiglia di scrivere la password su un foglio per non rischiare di dimenticarla. Per cambiare password bisogna cliccare sul pulsante «Cambia password» e scriverne una nuova.

Statistiche, Opzioni: per visualizzare le statistiche relative a ogni singolo alunno oppure scegliere le opzioni si deve selezionare il nome dell'utente e cliccare il rispettivo pulsante («Statistiche», «Opzioni»).

Pulsante X: cliccare la «X» in alto a destra per uscire dalla parte gestionale e tornare al login.

Esportazione dei dati in formato Excel

È possibile esportare i dati relativi alle statistiche globali, cioè di tutti gli utenti che hanno effettuato il login, cliccando sul pulsante con il simbolo del foglio excel e la freccia. Al clic il file verrà esportato di default nella cartella con il titolo del CD-ROM contenuta in «Documenti Erickson_Statistiche» del PC.

Statistiche

La parte relativa alle statistiche contiene:

- il nome dell'alunno selezionato;
- l'elenco delle sezioni presenti nel CD-ROM.

SEZIONI		livello junior	livello senior	livello expert				
		Titolo esercizio	Data	Vid. svolte sul totale	% Risposte corrette	Tempo di esposizione		
1	1. MEMORIA VISIVA	LA CITTÀ SOMMERSA	23/6/2011	6/6	87%	2968 ms.		
		IL PARCO GIOCHI	23/6/2011	6/6	100%	2968 ms.		
		LE POZIONI MAGICHE	23/6/2011	6/6	88%	2968 ms.		
2	2. MEMORIA SEQUENZIALE	LA BANDA DEL PAESE	23/6/2011	6/6	20%	5312 ms.		
		LA BANDA DEL PAESE	22/6/2011	1/6	25%	2968 ms.		
3	3. MEMORIA SIMULTANEA							
4	Domino							
5	Memory							
6	Identi-quiz							
7	Gli scacchi spaziali							

Fig. 10 La videata delle statistiche.

Per ciascuna unità vengono visualizzati:

- i titoli degli esercizi svolti: se il titolo è scritto in azzurro significa che al clic su di esso appaiono le registrazioni fino alle 20 prove precedenti, partendo dalla più recente;
- la data di svolgimento;
- il numero delle videate svolte sul totale;
- la percentuale delle risposte corrette;
- il tempo di visualizzazione degli stimoli (negli esercizi che lo prevedono).

Esportazione dei dati in formato Excel: anche da qui è possibile esportare i dati relativi alle statistiche dell'utente cliccando sul pulsante con il simbolo del foglio excel e la freccia. Al clic il file verrà esportato di default nella cartella con il titolo del CD-ROM contenuta in «Documenti Erickson_Statistiche» del PC.

Stampa: il pulsante nella barra in alto permette di stampare la videata delle statistiche per ogni sezione selezionata in cui siano stati svolti degli esercizi.

Opzioni

Nella parte relativa alle opzioni sono disponibili le seguenti funzioni (clic con il mouse sul quadratino corrispondente):

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

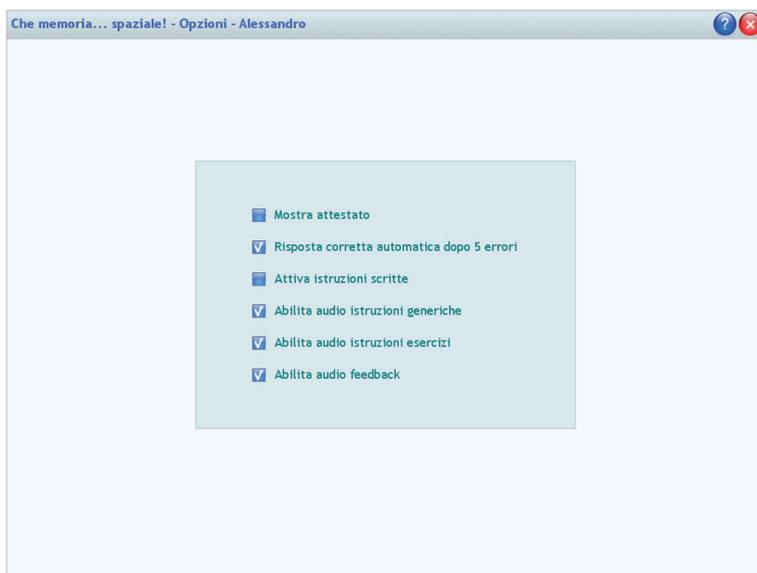


Fig. 11 La videata delle Opzioni.

Risposta corretta automatica dopo 5 errori: di default la risposta automatica scatta dopo 5 tentativi di risposta; cliccando sul quadratino di quest'opzione è possibile disattivare questa funzione.

Attiva 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.

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

Abilita audio istruzioni 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.

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 «Sfoglia», 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».

Sfondi

All'interno del CD-ROM è presente la cartella «Sfondi» da cui è possibile copiare l'immagine del programma e impostarla come sfondo del proprio computer.

