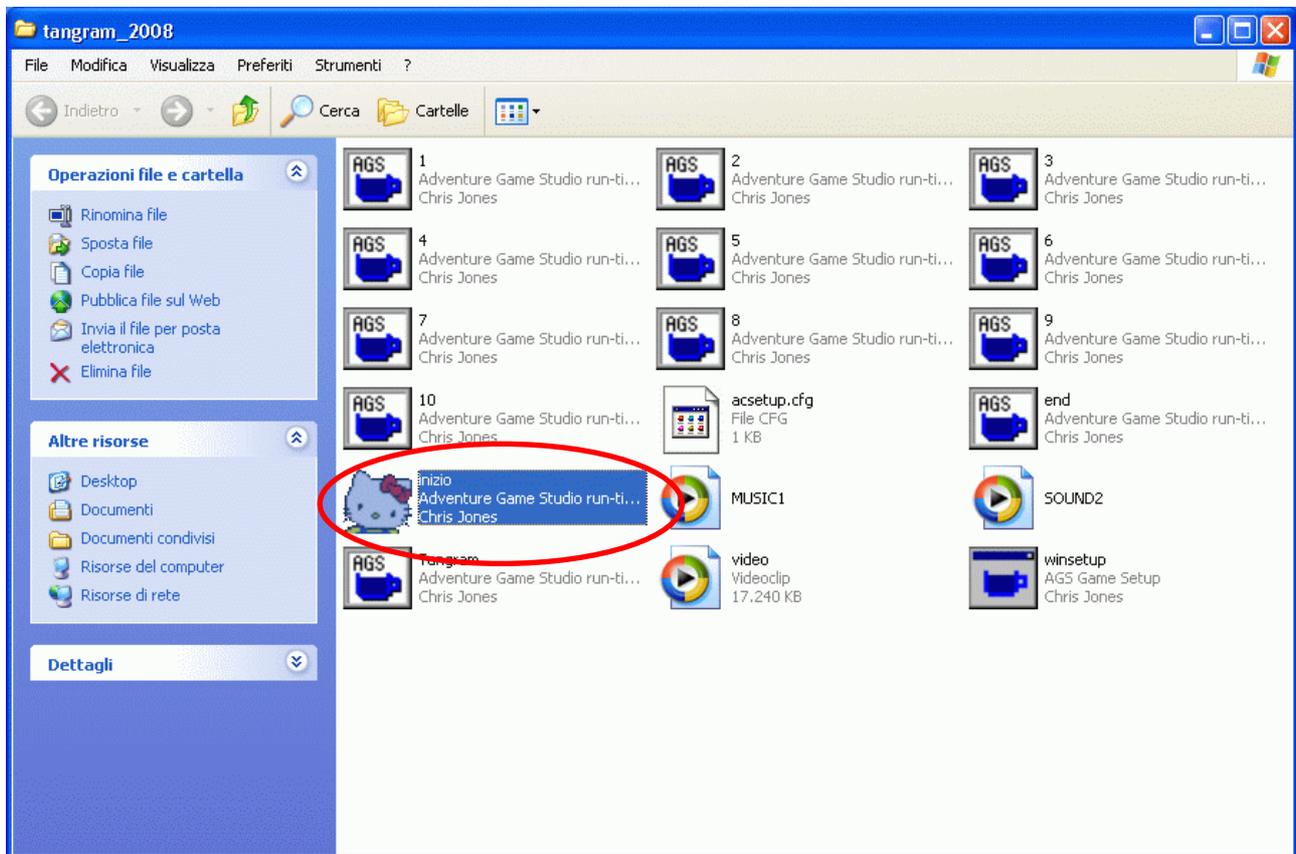


# Tangram

Per iniziare a giocare dovrai cliccare sull'icona “inizio”:



Il Tangram è un software didattico gratuito e di libera distribuzione, che ha come obiettivo specifico: consolidare o/e accrescere le abilità visuo-spaziali.

L'insegnante o/e il genitore disporrà di dati suppletivi dopo ogni performance, reperibili nella cartella "tangram\_2008", dove è situato l'intero "pacchetto" software.

Dopo ogni utilizzo verranno creati i seguenti file immagine:

1. dati\_dell'alunno.bmt : dove verranno trascritti i dati digitati dall'alunno o/e utente



```
Prova effettuata dall'alunno : Mario  
della classe : IV  
nel giorno : 23 marzo 2008
```

## 2. esercitazione\_1.bmt :

*menu*

Tempo utilizzato minuti: 0 secondi: 20

Totale numero movimenti effettuati: 3

Movimenti con figure non corrette: 0

Livello difficoltà: 5

Risposte non corrette: 0

*controlla chiudi*

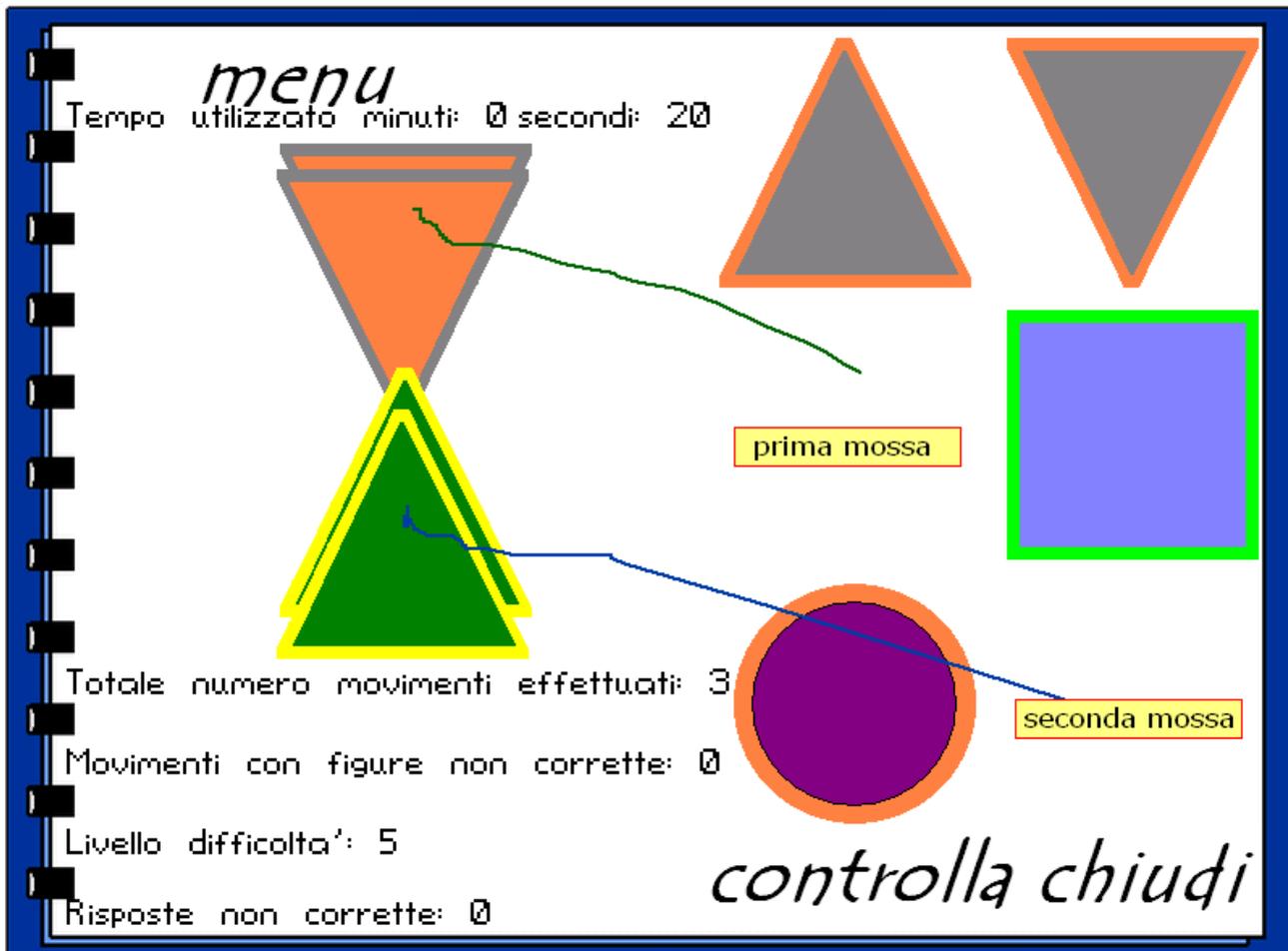
Il numero “1” indica il numero progressivo della prova, dall’1 al 10.

In questa schermata appare la performance conclusa che riportata dati sia quantitativi che qualitativi:

- tempo utilizzato o tempo trascorso prima della chiusura della prova;
- totale numero dei movimenti effettuati; movimenti con figure non corrette;
- il livello di difficoltà scelto;

- le risposte non corrette che si sono prodotte allorché ha creduto l'utente di aver concluso la prova cliccando sulla parola "controlla".

### 3. Tracce\_esercitazione\_1.bmt :



Oltre ai dati precedentemente visionati si aggiungono:

- traccia delle figure mosse,
- sequenza delle figure mosse.

#### 4. prova\_1.bmt

*menu*

Tempo utilizzato minuti: 0 secondi: 17

Totale numero movimenti effettuati: 0

Movimenti con figure non corrette: 0

Prova non conclusa

Risposte non corrette: 0

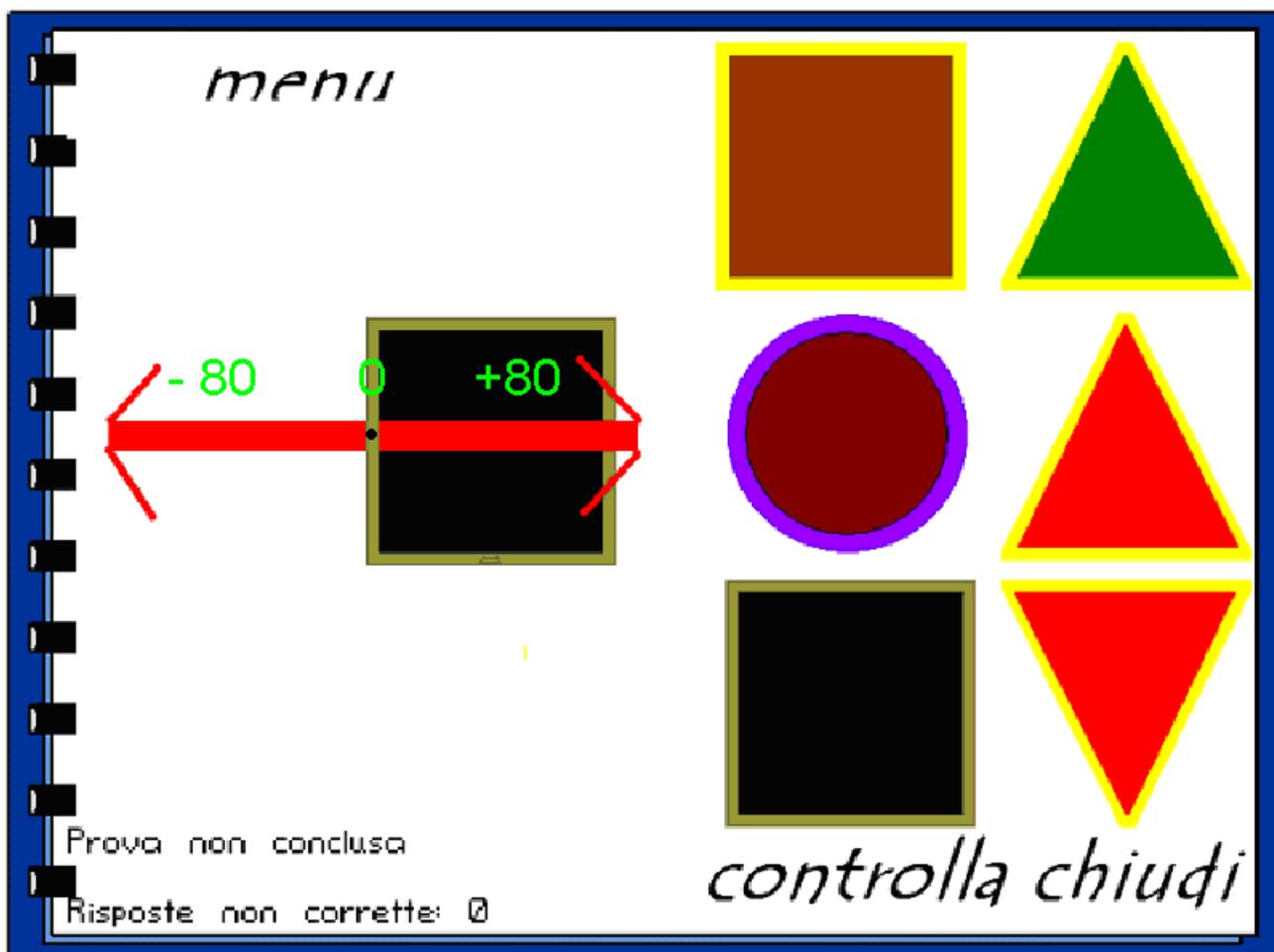
*controlla chiudi*

Questo file viene creato solo esclusivamente se la prova viene interrotta con il tasto chiudi.

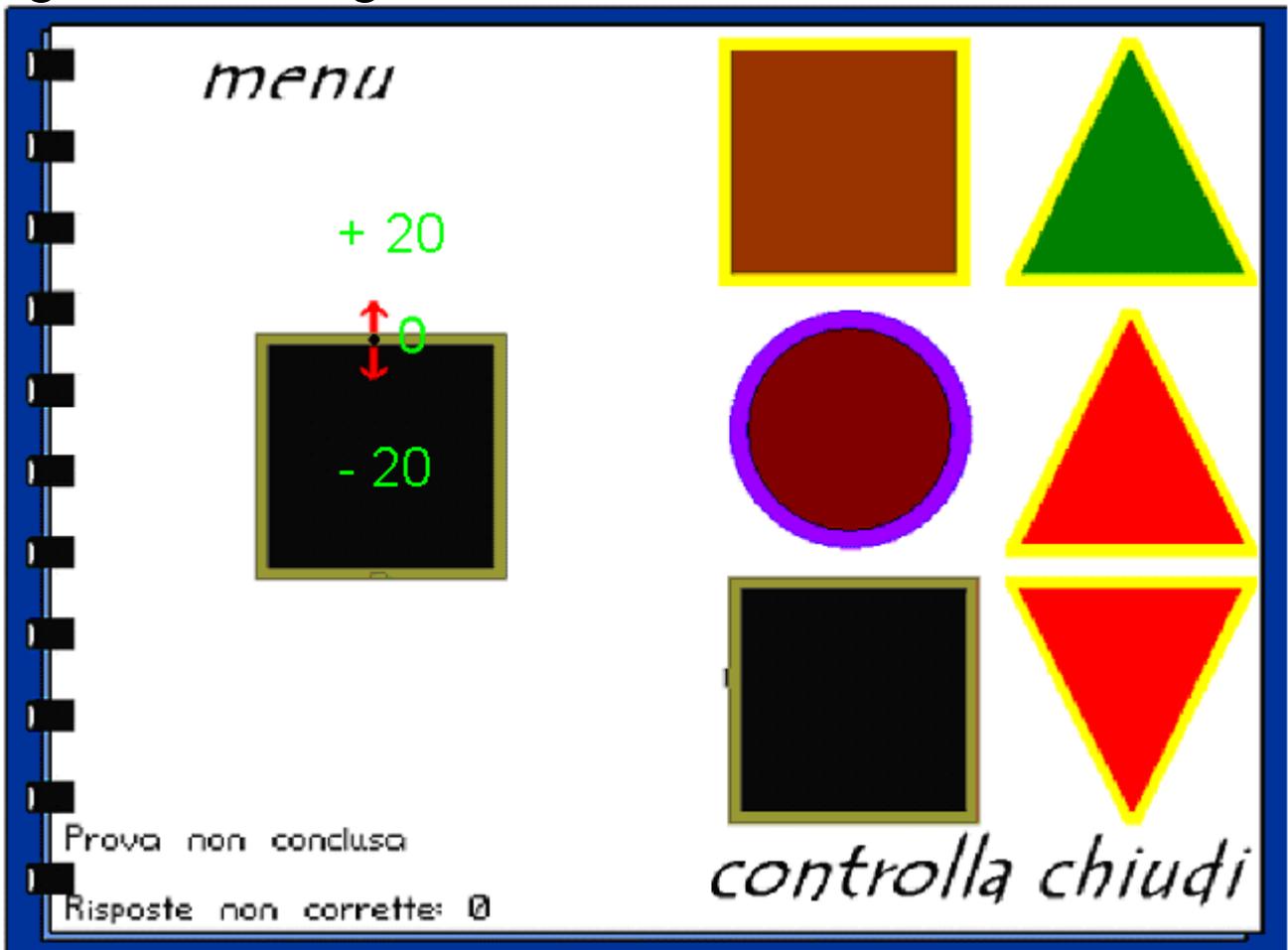
Vengono comunque registrati tutti i dati.

## Livelli di difficoltà della sovrapposizione tra due figure

Il livello di difficoltà 1 equivale a  $+ o - 80$  pixel dal bordo di ogni lato della figura. La figura per il software è sempre un quadrato anche se noi vediamo un cerchio o un triangolo. Nella figura si può osservare con le frecce rosse il  $+ o - 80$  pixel dal bordo della figura, ovviamente ciò deve essere immaginato per i quattro lati, anche se non è un quadrato:



Il livello 5 (difficile) equivale a + o - 20 pixel dal bordo di ogni lato della figura.



Nel dettaglio:

livello 1 = + o - 80 pixel

livello 2 = + o - 60 pixel

livello 3 = + o - 50 pixel

livello 4 = + o - 40 pixel

livello 5 = + o - 20 pixel

## Avvertenze

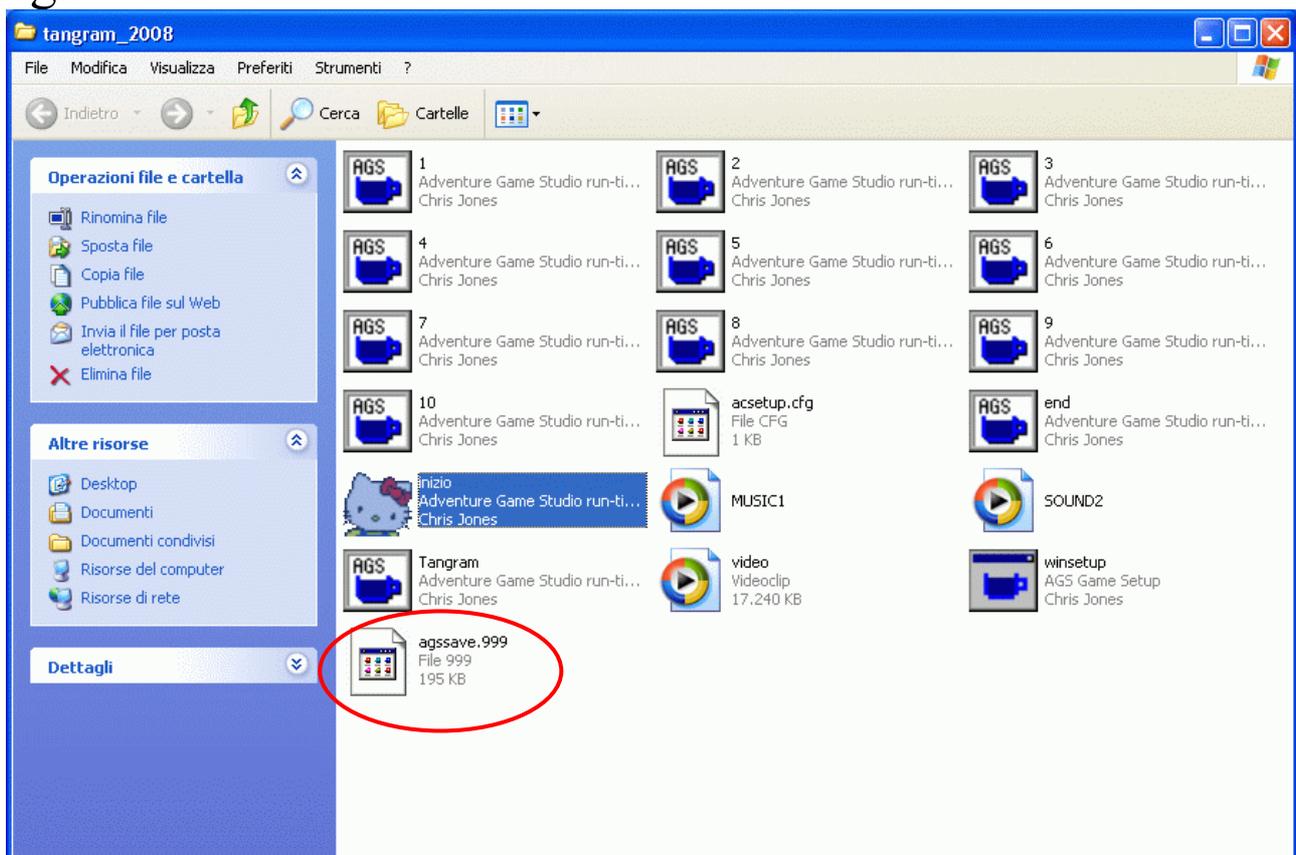
Dopo aver concluso la prova (10 giochi) appare questa schermata:



qualora si decida di continuare la prova, premendo il tasto SI, **TUTTE** le immagini con i dati registrati saranno **SOVRASCritte** e quindi perse!

Il software Tangram dovrebbe essere compatibile con le versioni Windows 95 OSR2, 98, ME, 2000, XP, con DirectX 5.

Qualora vi fossero delle difficoltà nell'eseguire il Tangram controllare prima che nella cartella non vi sia il file agssave.999



Qualora il software Tangram **non** fosse in esecuzione e vi è il file agssave.999 nella cartella, bisognerà eliminarlo semplicemente.

Per qualsiasi difficoltà o/e suggerimenti contattare l'autore al seguente indirizzo email

[kktc@libero.it](mailto:kktc@libero.it)

## Ringraziamenti

A mia moglie Mara che pazientemente incoraggia questa mia passione.

A Gabriel Ferri per il suo indispensabile aiuto nella programmazione di Tangram.

Giuseppe Masciopinto