

## Il Simulatore di ARI-LAB 2

Il simulatore è uno strumento per creare la simulazione del processo di soluzione di un problema. Può essere usata dall'insegnante sia per fare una demo per spiegare il funzionamento degli strumenti di ARI-LAB 2 sia per preparare una demo per mostrare come risolvere un problema specifico. Può essere usata anche da uno studente o da un gruppo di studenti per spiegare come hanno realizzato la soluzione di un problema.

Il simulatore di ARI-LAB2 può risultare particolarmente utile nella didattica con studenti con bisogni speciali per offrire modelli risolutivi che gli studenti devono successivamente riprodurre con ARI-LAB2 in forma normale o ridotta. Per esempio, con studenti autistici può essere utilizzato per realizzare video modelling volti a strutturare cognitivamente l'attività in ambito aritmetico.

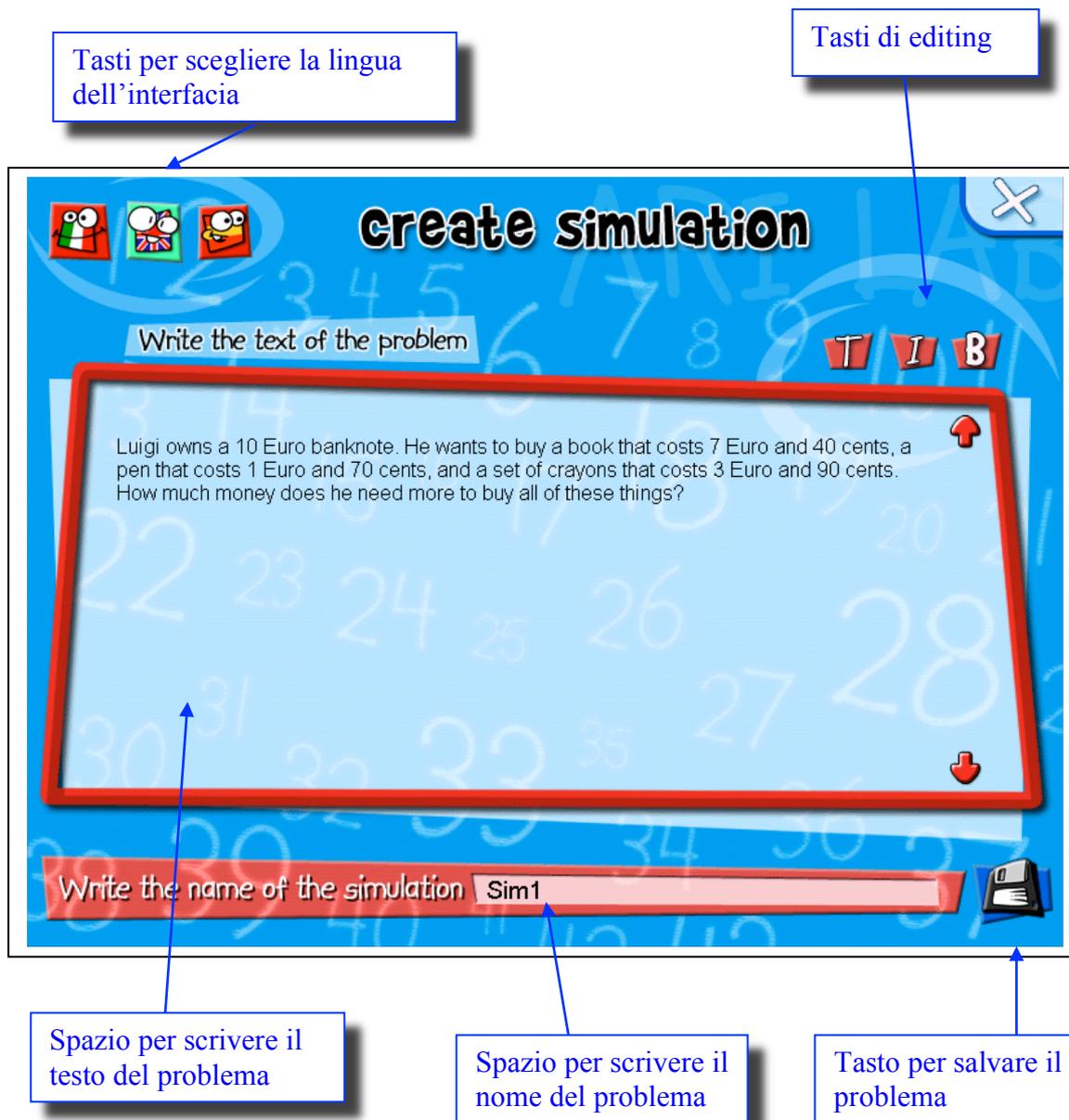
Per funzionare deve già essere installato sul computer il software Ari-Lab 2.

Quando il simulatore viene scaricato questo file deve essere unzippato dall'utente.

Viene creata una cartella chiamata "simulator". Tale cartella contiene le seguenti sub-cartelle importanti per l'utente:

- La cartella Maker. Questa cartella contiene il programma per realizzare la simulazione che si chiama Maker\_Demo.tbk. Per realizzare una simulazione occorre fare una doppia click con il mouse su questo file. Le simulazioni realizzate, una volta salvate con uno specifico nome assegnato dall'utente, verranno salvate nella cartella Simulazioni
- La cartella Player. Questa cartella contiene il programma per vedere una simulazione precedentemente realizzata che si chiama Player\_Demo.tbk

Quando viene lanciato il programma per realizzare la simulazione appare la seguente finestra:



In questa finestra l'utente può scrivere il testo di un problema, assegnargli un nome e salvarlo. E' inoltre possibile scegliere la lingua di interazione.

Una volta che è stato salvato il testo del problema, appare automaticamente un'interfaccia simile a quella del Foglio soluzione di Ari-Lab 2.



L'interfaccia ha le stesse funzioni di quelle del Foglio soluzione.

Ogni azione fatta in questo ambiente viene automaticamente salvata in un file di comandi (.sim). Ogni file sarà usato dal player per mostrare, come in un film, le azioni fatte.

Quando il problema viene salvato dall'utente, una cartella chiamata con lo stesso nome col quale l'utente ha salvato il problema viene automaticamente creata nella cartella "simulazioni".

In questa cartella sono automaticamente inseriti i file di comando .sim (per esempio sim1.sim) e i files .wav prodotti dal tasto "commenti vocali" (vedi in seguito).

Nell'interfaccia è infatti presente un nuovo tasto: il tasto dei "commenti vocali".



Questo tasto permette all'utente di registrare commenti in relazione alle azioni svolte.

Cliccando su tale tasto l'utente accede alla modalità di commenti vocali. Può così inserire un commento vocale usando un microfono. Durante la modalità di commento vocale, il tasto cambia nel modo seguente:



Attenzione: **Quando l'utente ha finito di inserire il commento, deve nuovamente cliccare sul tasto che ritorna nello stato iniziale.**

Il tasto dei commenti vocali non è solo presente nel Foglio soluzione del simulatore, ma anche nell'interfaccia di tutti i micromondi accessibili dal Foglio soluzione.

Vedi l'esempio seguente relativo al micromondo Euro:

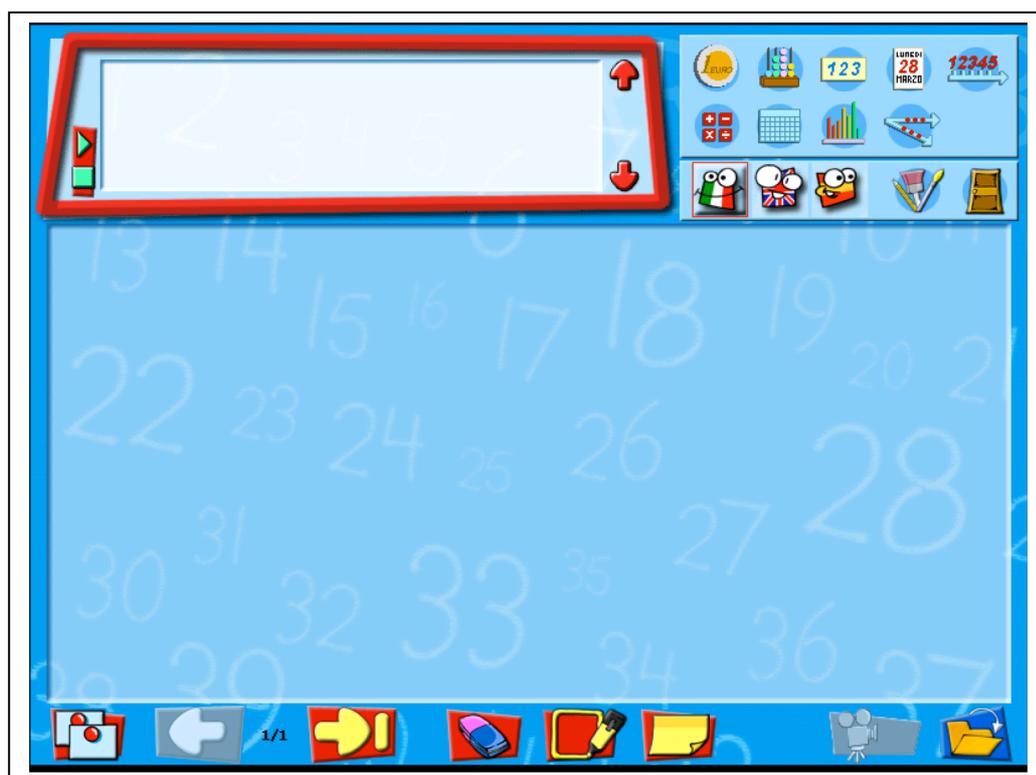


Attenzione: Prima di passare in un nuovo ambiente occorre aver chiuso il comando dei commenti vocali.

Tutti i files creati durante una simulazione sono automaticamente salvati in una cartella "simulazioni" all'interno di una nuova cartella chiamata automaticamente dal sistema con lo stesso nome assegnato al problema dall'utente (per esempio Sim1).

# Player

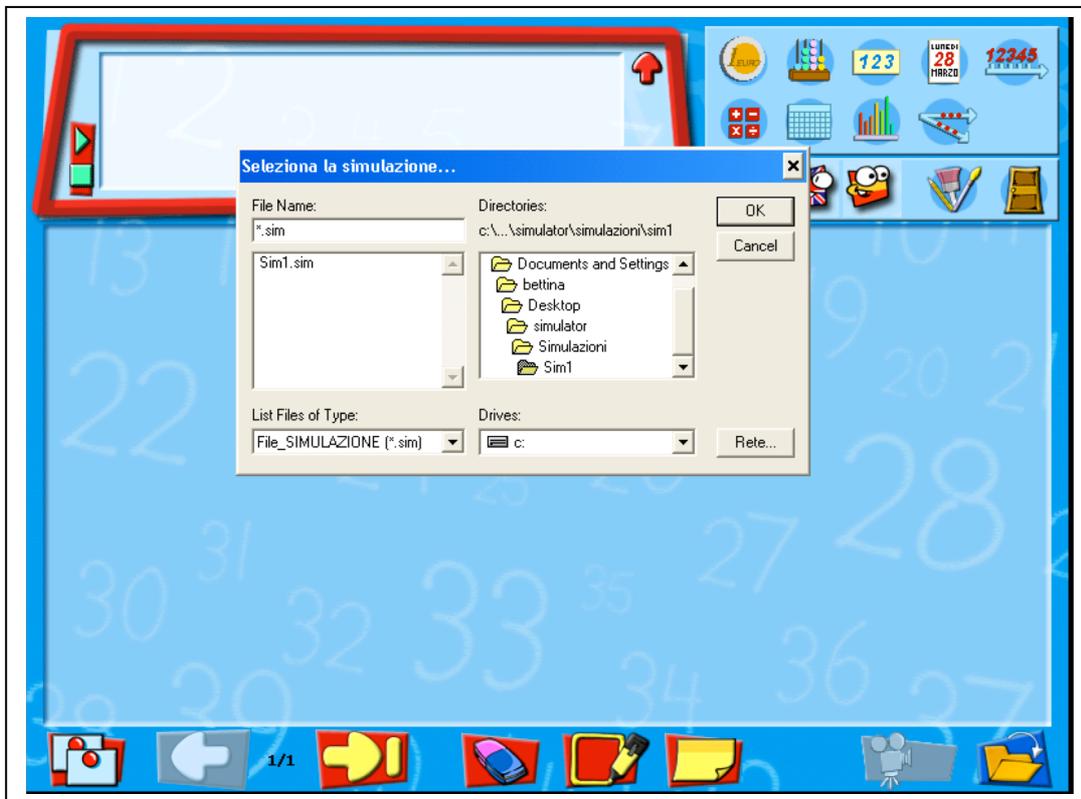
Il Player viene usato dall'insegnante per vedere una simulazione precedentemente salvata o la simulazione realizzata da uno studente o da un gruppo di studenti e dallo studente per vedere la simulazione che gli ha proposto l'insegnante o che ha realizzato qualche altro studente. Quando viene lanciato il file Player.Demo.tbk appare la finestra seguente:



Per lanciare una simulazione occorre cliccare sul seguente tasto:



Questo tasto permette di selezionare il file di simulazione che deve essere lanciato dal Player.



L'insegnante o lo studente deve cercare nella cartella "simulazioni" la simulazione da aprire con il Player.

Una volta aperta la simulazione, per lanciarla, è necessario selezionare il tasto seguente che sarà attivato nell'interfaccia:



Questo tasto lancerà la simulazione (incluso i commenti vocali). Quando la simulazione termina, all'utente è inviato.

È possibile interrompere e far ripartire l'esecuzione della simulazione per mezzo di un tasto posto a sinistra del testo del problema