

SILLABE

Un programma per l'addestramento alla copiatura, alla dettatura ed alla sillabazione
versione 1.0
© (2011) Paolo Delise

Licenza

Il programma è stato scritto usando le librerie Qt 4.7 prodotte da Trolltech/Nokia che consentono di scrivere un programma e compilarlo per differenti sistemi operativi. Le librerie Qt 4.7 sono distribuite dai proprietari con licenza LGPL.

Questo programma viene distribuito con licenza GPL 3. È un software libero; è possibile ridistribuirlo e/o modificarlo sotto i termini della licenza citata come pubblicata dalla Free Software Foundation e di cui viene allegata una copia della traduzione non ufficiale in italiano nel file gplv3-it-final.pdf

In parole semplici questa licenza consente di ridistribuire gratuitamente il programma inalterato o anche di modificarlo a patto che il programma modificato sia distribuito con la stessa licenza.

Nelle versioni per il sistema operativo Windows viene allegato anche il programma cmdmp3 scritto da James K. Lawless e distribuito con licenza MIT / X11

Installazione

Windows

Il programma ed i dati vengono distribuiti in un file compresso autoinstallante Sillabe.exe. È stato provato con Windows XP e Windows Vista 32 bit.

Per scompattarlo

1. Mandarlo in esecuzione.
2. Il programma chiederà il nome della cartella in cui installare il programma. Nella cartella scelta verrà creata una cartella col nome Sillabe contenente tutti i file necessari.
3. Aprire la cartella Sillabe e mandare in esecuzione il programma `Sillabe.exe` (da non confondere con il programma autoinstallante iniziale).

ATTENZIONE

I file eseguibili, come Sillabe.exe potrebbero essere potenziali sorgenti di infezioni per il computer su cui vengono eseguiti. A me sembra che il programma sia esente da malware, comunque raccomando a tutti di controllare il software con un antivirus aggiornato. Il controllo andrebbe fatto sia sul file Sillabe.exe prima di avviare la scompattazione, che sui due file eseguibili che vengono installati nella cartella Sillabe (Sillabe.exe e cmdmp3.exe) e sulle librerie dll.

All'avvio il sistema può emettere un avviso di potenziale pericolo



Un modo per essere ragionevolmente certi che il pacchetto sia quello originariamente predisposto dall'autore è quello di controllare la sua somma MD5 e/o la sua somma SHA1; esiste un programma, md5sum che consente di calcolare l'MD5 di un file. Nel caso del file autoscompattante *Sillabe.exe*, l'MD5 deve essere

e950a3933b51b62b8c1d47bd10dafd67

Il programma md5sum per windows è reperibile, ad esempio, all'indirizzo

<http://winmd5sum.softonic.it/>

Il codice SHA1, invece deve essere

4f399ac159ef2dc925951e6665d0039fe68dae88

e può venir controllato dal programma sha1sum.exe reperibile all'indirizzo

<http://lists.gnupg.org/pipermail/gnupg-announce/2004q4/000184.html>

Se i due codici coincidono con quelli calcolati, quasi sicuramente il file che avete scaricato è quello che ho costruito io.

Se vi sentite ragionevolmente sicuri dell'integrità del programma premete il pulsante esegui.

Linux

Il programma è stato eseguito su un sistema Linux Ubuntu Oneiric Ocelot 11.10 con Gnome 3.2 sul quale era stato installato il pacchetto di sviluppo di Qt. Il programma è stato eseguito anche su un'installazione sulla quale non era presente il pacchetto di sviluppo di Qt, ma nel quale, comunque, Ubuntu aveva installato numerose librerie di Qt. In ogni caso l'installazione del sistema di sviluppo di Qt è gratuito e si trova sul web.

Il pacchetto predisposto dall'autore si trova compresso nel file Sillabe.tar.gz ed ha un md5

4d109f31916e0b917984885a2c7d6ded

e può essere controllato eseguendo il programma md5sum liberamente disponibile su linux. Se non vi basta, la somma sha1, controllabile col programma sha1sum, sempre reperibile su Linux è

4f399ac159ef2dc925951e6665d0039fe68dae88

Se i due codici coincidono con quelli calcolati, quasi sicuramente il file che avete scaricato è quello che ho costruito io.

Il pacchetto va scompattato in una directory a scelta. Tutti i file, eseguibili e non, devono restare nella stessa cartella (lo so non è nello stile Linux, ma...).

Il programma, al quale si dovrà dare i diritti di eseguibile, si chiama Sillabe (attenzione alla S maiuscola).

Esecuzione

Si aprirà una finestra con la dichiarazione della licenza. Premendo Ok si entrerà nel programma stesso.

La finestra del programma ha la dimensione fissa di 800x600 punti. Si è scelta questa misura per consentirne la fruizione anche su sistemi non molto recenti che spesso si trovano ancora nelle scuole.

La finestra presenta alcuni pulsanti che regolano l'attività sul lato destro ed una tastiera disposta in ordine alfabetico in basso. La scelta dell'ordine alfabetico è intenzionale, e con il fine di costringere a ripercorrere l'alfabeto alla ricerca delle lettere. Durante l'esercitazione la tastiera del computer non è attiva e si deve usare il mouse per premere i tasti che sono a video.



Pulsanti i controllo dell'attività

Basta

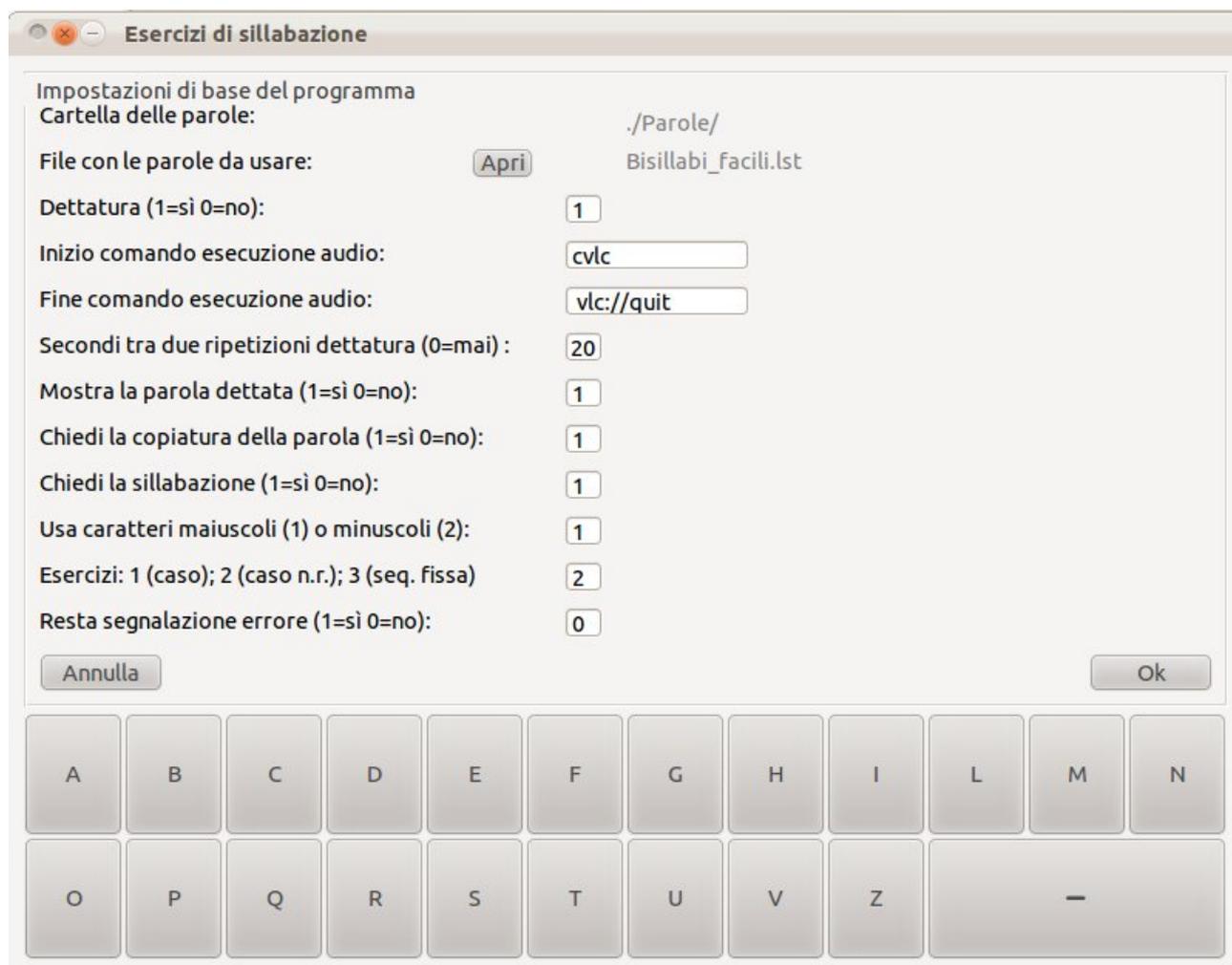
Chiude il programma.

Imposta

Consente di impostare le funzionalità del programma. Andrà utilizzato almeno la prima volta che si esegue il programma e, comunque, ogni volta che si vuole cambiarne l funzionalità.

Esso apre una finestra con numerose opzioni di personalizzazione.

La tastiera alfabetica continua ad essere presente, ma non è utilizzabile. E' necessario usare la tastiera propria del computer.



Apri Il pulsante consente di aprire l'archivio delle lezioni. Il programma contiene già un vocabolario e delle lezioni predisposte. I nomi delle lezioni sono abbastanza autoesplicativi. E' comunque abbastanza semplice costruire nuove lezioni o ampliare il vocabolario.

Dettatura chiede al computer di dettare la parola che l'alunno dovrà copiare, scrivere sotto dettatura o sillabare. La dettatura può funzionare solo se il computer è in grado di riprodurre suoni e se il programma riesce ad attivare tale capacità.

Inizio comando di esecuzione audio è la prima parte del comando da dare per avviare l'esecuzione del suono.

Sotto **Windows** potrebbe essere sufficiente lasciare vuota la riga e la successiva. Questo però potrebbe dare luogo all'apertura di finestre con gli strumenti di controllo dell'esecuzione dei file multimediali, finestre che potrebbero dare fastidio. Io mi sono trovato bene con il programma cmdmp3.exe che ho incluso nella distribuzione. In questo caso si dovrà scrivere il comando

```
start "" /min cmdmp3
```

Sotto **Linux**, io ho usato il pacchetto Vlc di esecuzione dei file multimediali. Tale pacchetto contiene l'esecutore di file multimediali a riga di comando `cvlc` che ho usato senza avere problemi di sorta. Il pacchetto vlc, gratuito, non viene fornito e va scaricato dal web.

È obbligatorio, quasi sempre, lasciare, dopo l'ultimo carattere, almeno uno spazio, a meno che il comando non preveda che il file da eseguire sia racchiuso tra virgolette.

Fine comando di esecuzione audio contiene la parte finale del comando. **Esso dovrà iniziare sempre con uno spazio a meno che non ci sia bisogno di chiudere delle virgolette.**

Sotto **Windows** può forse valere la pena di scrivere, preceduto da uno spazio, `>NUL:` per indirizzare eventuale output sul device nul:

Sotto **Linux**, se si usa `cvlc`, può essere senza dubbio utile scrivere, preceduto da uno spazio

```
vlc://quit
```

che chiuderà il programma di riproduzione audio una volta finita la riproduzione stessa.

Non lasciare mai vuoto il comando; scrivere almeno uno spazio (si lo so non è bello e mi riprometto di correggerlo nelle versioni successive).

Secondi tra due ripetizioni dettatura (0=mai) Se si imposta un numero diverso da 0, il programma ripeterà l'esecuzione della dettatura della parola dopo tanti secondi quanti indicati. Se si indica 0, la ripetizione non avviene. La ripetizione ha la funzione di ricordare la parola ad un alunno particolarmente lento o in difficoltà.

Mostra la parola dettata Oltre a dettare la parola essa viene anche mostrata. Se questa opzione viene disabilitata la trascrizione della parola avviene, da parte dell'allievo, solo sotto dettatura. **O l'opzione Dettatura o questa devono essere 1.** Se sono entrambe 0 viene segnalata l'incorreggibilità e le impostazioni non sono accettate. Possono, invece, essere entrambe 1.

Chiedi la copiatura della parola L'alunno deve copiare la parola che viene dettata o scritta sopra, senza divisione in sillabe.

Chiedi la sillabazione L'alunno deve scrivere la parola inserendo dei trattini orizzontali in corrispondenza delle sillabe.

Queste opzioni fanno sì che si possa usare il programma per copiare parole, per scrivere parole sotto dettatura e per sillabare parole che vengono copiate o dettate.

Usa caratteri maiuscoli o minuscoli Al momento la tastiera e le parole proposte possono essere scritte in caratteri maiuscoli o in caratteri minuscoli, ma sempre stampati. Forse il programma verrà ampliato per il carattere corsivo minuscolo.

Esercizi: 1 (a caso) 2 (a caso n.r.) 3 (seq. fissa) L'esercizio ha, in generale, un certo numero di parole.

Scegliendo 1 le parole proposte vengono scelte a caso e, almeno in via teorica, possono ve-

nir ripresentate anche più volte.

Scegliendo 2 le parole proposte vengono proposte a caso, ma una volta proposte vengono scartate in modo che non ci siano ripetizioni. L'esclusione delle parole è temporanea e quando si riavvia il programma o si preme il pulsante *Ricomincia* l'elenco viene ripristinato.

Scegliendo 3 le parole vengono sempre proposte in una sequenza fissa, che è quella con cui sono state scritte nel file con le parole da usare (vedi sopra alla voce *Apri* e nel capitolo successivo dove si parla di *archivio con gli esercizi*).

Resta segnalazione di errore Quando l'alunno sbaglia il carattere non viene accettato e la posizione si colora di rosso. Non è possibile procedere fino a quando non viene cliccato il carattere giusto. Quando il carattere giusto viene cliccato è possibile conservare la segnalazione di errore o cancellarla.

Quando si preme *Ok* viene controllata la correttezza dei dati inseriti. Non è possibile procedere fino a quando i dati non sono formalmente corretti. Se sono corretti viene proposto di salvarli sul disco in modo che la configurazione sia ritrovata nell'esecuzione successiva; rispondendo *No* e poi premendo *Annulla* le modifiche restano solo per la sessione corrente (anche questa sequenza non è molto logica e sarà modificata in una versione successiva).

Ricomincia

Questo pulsante serve a ripristinare gli archivi lezione al loro stato iniziale quando nelle impostazioni si è scelto il codice 2 o il codice 3 per la voce *Esercizi: 1 (a caso) 2 (a caso n.r.) 3 (seq. fissa)*

Esercizio

Il programma, alla pressione di questo pulsante, propone un esercizio da svolgere secondo i criteri fissati nelle impostazioni. In generale un esercizio va svolto fino alla fine. Premendo, tuttavia, il pulsante *Esercizio* di nuovo la parola proposta viene accantonata e ne viene proposta una nuova facendo ricominciare l'esercizio.

L'archivio con gli esercizi

La struttura

L'archivio con gli esercizi si trova nella cartella *Parole*.

Al suo interno troviamo due tipi di file:

1. I file di tipo audio, che in questo momento sono tutti di tipo mp3. Ogni file ha un nome che corrisponde alla parola che viene letta. Non è obbligatoria questa corrispondenza, ma è abbastanza comoda. Facendo doppio click su uno qualsiasi di questi file è possibile ascoltare la parola. Al momento questi file sono circa 200 e corrispondono ad altrettante parole diverse.
2. I file del tipo *Esercizio_XXXXXXX.lst* dove al posto delle XXXXXXX si trova un nome abbastanza esplicativo del contenuto. Essi contengono l'elenco delle parole che verranno proposte durante gli esercizi. La struttura del file è descritta in un capitolo successivo. E' obbligatorio che l'estensione sia .lst (elle esse ti), altrimenti il programma non li riconoscerà. Ho scelto di cominciare il loro nome con *Esercizio* per averli tutti raggruppati assieme, ma questa non è una scelta obbligata. Per evitare problemi si suggerisce di non inserire spazi nei nomi. È per questo che si è fatto uso della sottolineatura (la regola di evitare spazi è una re-

gola d'oro che vale sempre, non solo per questo programma).

I file audio

I file audio possono essere di qualsiasi tipo, basta che il sistema sia in grado di riprodurli e che si metta, nelle impostazioni, il programma in grado di farlo.

Per realizzarli, personalmente, ho usato il programma *Audacity* liberamente scaricabile da questo indirizzo

<http://audacity.sourceforge.net/?lang=it>

È un ottimo programma che consente anche di ripulire i disturbi. Ho dovuto aggiungere sempre mezzo secondo di silenzio in coda perché altrimenti in riproduzione il programma mi tagliava la parte finale della parola. Non ho indagato perché né se sia colpa mia, del mio sistema o di altro.

I file Esercizio

Un file audio non può essere utilizzato se non viene inserito in un file esercizio. Il file esercizio è un file di testo che termina con l'estensione .lst e che ha al suo interno delle righe che contengono una parola sillabata senza spazi al suo interno, uno o più spazi e poi il nome. Ad esempio

```
far-ma-ci-a farmacia.mp3
pe-san-te pesante.mp3
```

Se una riga comincia col carattere # viene ignorata ed il contenuto non viene incluso nell'esercizio.

Al momento non è possibile inserire parole accentate come “città” o elise come “fa”...

Suggerimenti pratici per fare le lezioni

Suggerisco di lavorare in questo modo:

1. Se si vogliono aggiungere altre parole, registrarle salvando ognuna in un file mp3 avente come nome la parola stessa (per praticità).
2. Aprire, con il blocco notes o un editor di testo qualunque, il file in cui sono già inserite tutte le parole già predisposte. Il file si chiama

```
Esercizio_vuoto.lst
```

3. Se venisse usato questo come lezione non si otterrebbe nulla, in quanto, essendo tutte le righe precedute dal simbolo #, vengono tutte ignorate. Le parole, per praticità sono in ordine alfabetico. Queste sono le prime 10 righe riportate a titolo di esempio (al momento ce ne sono circa 200).

```
#ab-bo-na-men-to abbonamento.mp3
#ab-bo-na-to abbonato.mp3
#a-ca-cia acacia.mp3
#a-ca-cie acacie.mp3
#ac-qua acqua.mp3
#a-glio aglio.mp3
#a-gnel-lo agnello.mp3
#a-iuo-la aiuola.mp3
#a-la-cre alacre.mp3
#al-ba alba.mp3
```

4. Aggiungere, le nuove parole premettendo il simbolo # ad ogni riga. Si consiglia di seguire l'ordine alfabetico.
5. Salvare il file
6. Decidere il tipo di lezione che si desidera fare. Supponiamo una sugli iati e dittonghi. **Salvare subito con un nome nuovo il file** `Esercizio_vuoto.lst`, dandogli un nome significativo, per esempio `Esercizio_Iati_Dittonghi.lst` (consiglio questa procedura, prendere il file vuoto, eventualmente aggiornarlo, salvarlo col vecchio nome e poi subito salvarlo col nuovo perché è la più sicura ed a prova di errori di distrazione).
7. Scorrere l'elenco delle parole e togliere il simbolo # dalle parole che si vogliono includere nell'esercizio (ad esempio acacia, acacie, aglio, aiuola, ...) e salvarlo. **Attenzione a non salvarlo col nome degli esercizi vuoti.** È per questo che si è suggerito di salvarlo col nome nuovo prima delle modifiche.
8. Lanciare il programma ed impostare la lezione creata.

Rimandi a pagine web

In queste note si fa riferimento a molto software libero ed altro materiale reperibile su internet. Segnalo le pagine web di riferimento.

1. Per scaricare il pacchetto di questa documentazione
<http://www.delise.it/paolo/elementari>
2. Per la licenza gpl
<http://www.gnu.org/copyleft/gpl.html>
3. Per la traduzione in italiano della licenza gpl
<http://katolaz.homeunix.net/gplv3/gplv3-it-final.html>
4. Per il pacchetto vlc
<http://www.videolan.org/vlc/>
5. Per il programma cmdmp3.exe
<http://www.mailsend-online.com/blog/a-command-line-mp3-player-for-windows.html>
<http://www.mailsend-online.com/wp/cmdmp3.zip>
6. Per il programma audacity
<http://audacity.sourceforge.net/?lang=it>
7. Per il controllo della somma MD5 per windows
<http://winmd5sum.softonic.it/>
8. Per il controllo della somma SHA1 per windows
<http://lists.gnupg.org/pipermail/gnupg-announce/2004q4/000184.html>
9. Per le librerie ed il sistema di sviluppo Qt
<http://qt.nokia.com/products/>
10. Per il sistema Linux Ubuntu
<http://www.ubuntu.com/>

<http://www.ubuntu-it.org/>

Per la scrittura di questo testo e la sua conversione in formato pdf è stato usato il pacchetto LibreOffice reperibile all'indirizzo <http://www.libreoffice.org>.

Per l'elaborazione grafica delle videate inserite nel testo è stato usato il pacchetto Gimp reperibile all'indirizzo <http://www.gimp.org>

Per gli utenti di Ubuntu Linux si consiglia l'installazione dei programmi sopra elencati attraverso le apposite repositories.