

Manuale di KLettes

Anne-Marie Mahfouf

Revisione e aggiornamento della traduzione: Paolo Zamponi

Revisione e traduzione italiana: Nicola Ruggero

Traduzione italiana: Davide Rizzo



Manuale di KLettres

Indice

1	Introduzione	5
2	Utilizzo di KLetres	6
2.1	Livelli 1 e 2	6
2.2	Livelli 3 e 4	8
2.3	Finestra di configurazione	9
2.3.1	Informazioni sul carattere	9
2.3.2	Intervallo di tempo	9
2.4	Ottenere una nuova lingua	10
3	Guida ai comandi	12
3.1	La finestra principale di KLetres	12
3.1.1	Il menu file	12
3.1.2	Il menu Livello	12
3.1.3	Il menu Lingua	12
3.1.4	Il menu Aspetto	13
4	Aggiungere dei suoni a KLetres	14
5	Domande e risposte	15
6	Riconoscimenti e licenza	16

Sommario

KLettres è un'applicazione specificamente progettata per aiutare l'utente ad imparare l'alfabeto in una nuova lingua, e quindi a leggere semplici sillabe. L'utente può essere un bambino dai due anni e mezzo, oppure un adulto che desidera imparare i fondamenti di una lingua straniera.

Al momento sono disponibili venticinque lingue: arabo, portoghese brasiliano, ceco, danese, olandese, inglese britannico, inglese americano, inglese fonetico, francese, tedesco, ebraico, ungherese, italiano, kannada, basso sassone, malayalam, norvegese bokmål, punjabi, luganda, hindi romanizzato, russo, spagnolo, slovacco, telugu e ucraino, ma solo inglese, francese e la tua lingua, se è tra quelle elencate in precedenza, sono installate in maniera predefinita.

KLettres è molto semplice da usare. La lingua si può cambiare usando il menu **Lingua**. L'utente può anche scegliere il livello da 1 a 4 da una casella combinata nella barra degli strumenti, oppure tramite il menu **Livello**. I temi (sfondo e colore dei caratteri) possono essere cambiati da una casella combinata, oppure dal menu **Aspetto** → **Tem**i. Sono disponibili quattro temi: **Bambini**, **Deserto**, **Savana** e **Acqua**. Infine, la modalità può essere modificata da bambini a ragazzi tramite la voce **Aspetto**.

Capitolo 1

Introduzione

KLetres è una semplice applicazione che aiuta un bambino o un adulto ad imparare l'alfabeto e alcuni semplici suoni nella propria lingua o in un'altra. Il programma sceglie una lettera o una sillaba a caso, la visualizza e ne riproduce il suono. L'utente dovrebbe quindi digitare questa lettera o questa sillaba. L'apprendimento viene fatto in livelli dove la lettera/sillaba non è visualizzata, ma viene riprodotto soltanto il suono. Non occorre che l'utente sappia usare un mouse, è necessaria solo la tastiera.

Ci sono venticinque lingue attualmente disponibili: vedi la lista qui sopra. Se la lingua impostata in KDE è tra queste, allora sarà la predefinita per il gioco, in caso contrario lo sarà il francese. Puoi procurarti con facilità altre lingue disponibili tramite la voce di menu **File** → **Ottieni alfabeto in una nuova lingua...**, a patto che il tuo computer sia connesso a Internet.

Due diverse modalità ti permettono di adattare KLetres alle tue esigenze e di avere l'interfaccia grafica completa o una sua versione ridotta. Per un bambino, la barra del menu non è più visibile: crediamo che non voglia impostarsi la lingua da solo. Una casella combinata gli permette di scegliere i vari livelli. Per un utente più grande lo sfondo non è così infantile, e la barra del menu è presente nello stile ragazzi. Quattro temi diversi (**Bambini**, **Deserto**, **Savana** e **Acqua**) impostano sfondi con caratteri e colori diversi.

NOTA

Non hai più bisogno della tua mappatura della tastiera, perché puoi usare la barra degli strumenti speciale per i **Caratteri speciali** per digitare qualsiasi carattere speciale di ogni lingua: seleziona la voce di menu **Impostazioni** → **Barre degli strumenti mostrate** → **Caratteri speciali** e la barra degli strumenti apparirà nella parte bassa di KLetres. Fai clic sulla lettera desiderata, ed apparirà nella campo di inserimento. Questa barra degli strumenti può essere trascinata ovunque nello schermo. Se preferisci adottare la mappatura di tastiera della lingua, utilizza le Impostazioni di sistema nella categoria **Hardware**, **Dispositivi di immissione**, nella pagina **Tastiera** per impostare la mappatura tastiera corretta.

Capitolo 2

Utilizzo di KLettres

KLettres ha quattro livelli. I livelli 1 e 2 trattano l'alfabeto, mentre il 3 e il 4 riguardano le sillabe. Per un bambino molto piccolo (da due anni e mezzo a quattro) suggerirei di farlo sedere in braccio a te davanti al computer, e quindi di giocare insieme.

2.1 Livelli 1 e 2



Il livello è il primo, la lingua è il francese, il tema è Deserto e la modalità è *ragazzi*.

NOTA

Se la lingua impostata in KDE è tra quelle supportate, questa sarà anche la predefinita al primo avvio di KLettres. In caso contrario, la lingua predefinita è il francese, mentre per altri linguaggi sarà l'inglese. KLettres ti viene fornito col francese, con l'inglese e con la tua lingua predefinita se è compresa tra quelle elencate sopra. Puoi ottenere nuove lingue dalla voce di menu **File** → **Ottieni alfabeto in nuova lingua...**, a patto che tu disponga di una connessione ad Internet.

Nel livello 1 l'utente vede le lettere e ne sente il suono, dopodiché deve digitare la lettera nella casella. Se è corretta, appare la lettera successiva (senza che debba premere **Invio** o altro). Se l'utente digita la lettera sbagliata, sente di nuovo il suono. In questo livello l'utente memorizza le lettere, le associa al loro suono e le riconosce sulla tastiera.

NOTA

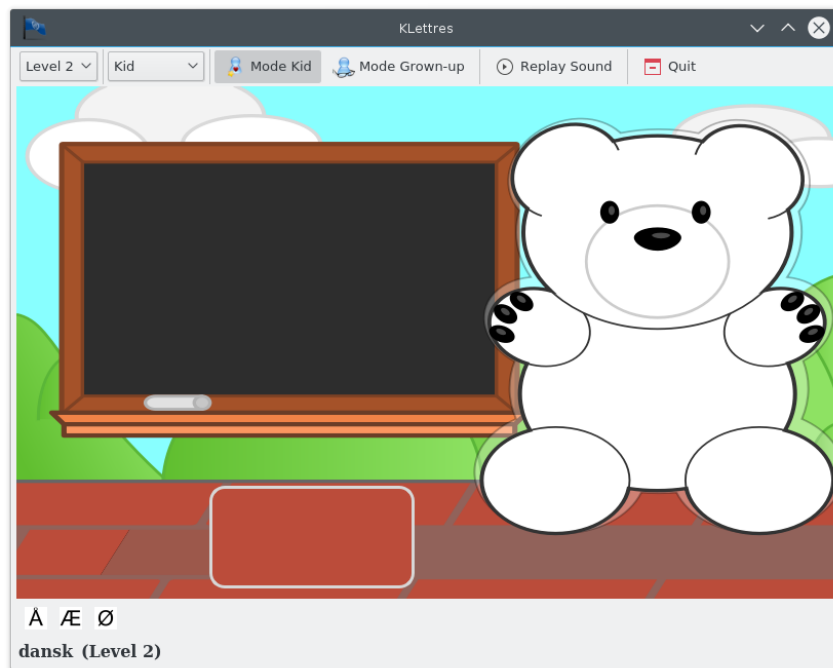
L'utente può digitare indifferentemente lettere minuscole o maiuscole. Esse sono automaticamente convertite in maiuscole, affinché un bambino le assocerà con la tastiera. Può digitare una sola lettera alla volta.

Quando digiti una lettera nella casella di inserimento, non c'è bisogno di premere **Invio**: il programma attende un attimo prima di controllare se la lettera è corretta. Questo breve intervallo serve ad un bambino per rendersi conto di ciò che ha appena digitato, specialmente se la lettera è errata. Puoi modificare questo intervallo di tempo usando la voce di menu **Impostazioni** → **Configura KLettres...** e la pagina **Intervallo di tempo**, che ti porterà in una finestra dove puoi impostare due intervalli diversi intervalli: uno per la **modalità per bambini**, l'altro per la **modalità per ragazzi**.

Dopo il primo avvio, l'impostazione della lingua viene salvata in un file di configurazione alla chiusura di KLettres e caricata la volta successiva, insieme al livello in cui eri.

La modalità (per bambini o per ragazzi) viene salvata nel file di configurazione, pertanto viene mantenuta finché non lo cambi.

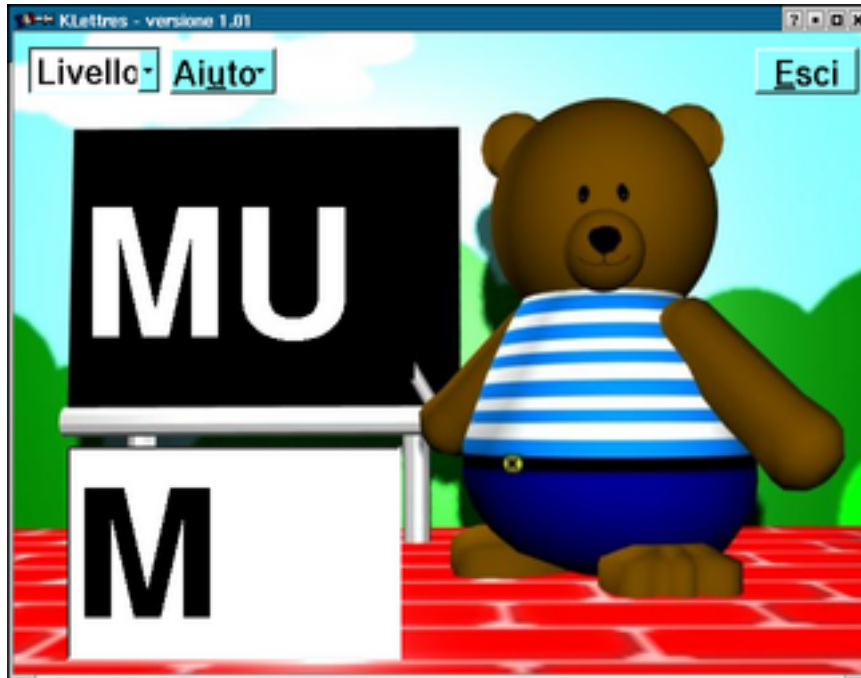
Le lettere appaiono in ordine casuale. Una lettera non appare mai due volte di seguito.



Ecco una schermata del livello 2 in modalità *bambini*, con tema *Bambini* e lingua danese.

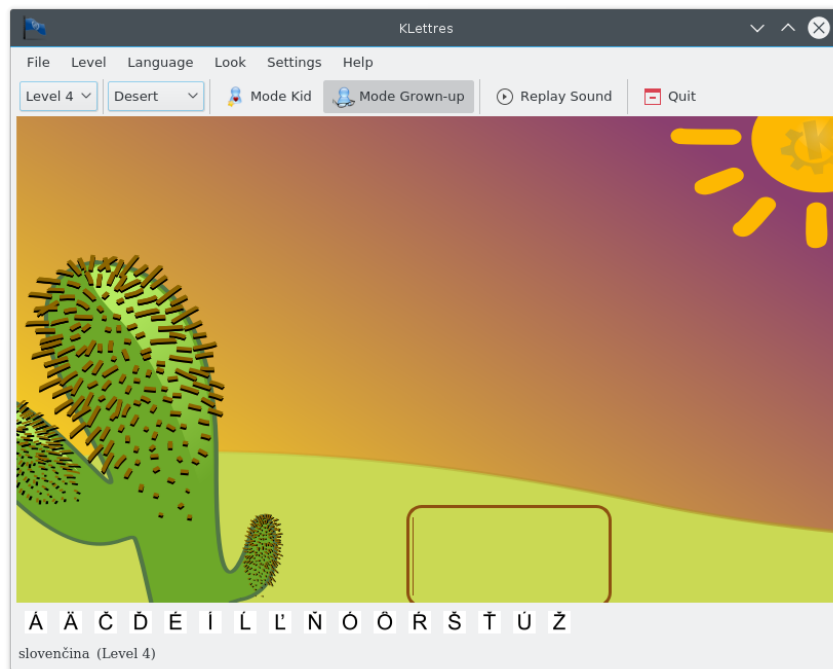
Facendo clic nella casella combinata del livello e scegliendo **Livello 2**, oppure usando il menu **Livello**, accedi al secondo livello. Qui l'utente sente solo il suono della lettera, e deve digitarla. In caso di errore la lettera appare per aiutarlo.

2.2 Livelli 3 e 4



Qui puoi vedere il livello 3 di KLettres, modalità *ragazzi*, tema *Savana* in lingua ceca.

Nel livello 3 l'utente vede la sillaba e ne ascolta il suono. Quindi deve digitare le lettere nella casella. Se la prima lettera del suono è sbagliata, l'utente non può digitare la seconda: la lettera scompare, e deve provare di nuovo. Il numero di lettere è due o tre, dipende dalla lingua.



Qui puoi vedere il livello 4 di KLettres, modalità *bambini*, tema *Deserto* e lingua slovacca. I suoni appaiono in ordine casuale.

Facendo clic sulla casella combinata o usando il menu **Livello** nella barra del menu e scegliendo **Livello 4** si accede al quarto livello. In questo livello l'utente sente solo il suono della sillaba, e deve digitare le lettere. Questo livello è abbastanza difficile per un bambino piccolo.

2.3 Finestra di configurazione

La finestra di configurazione ha due schede, **Carattere** e **Intervallo di tempo**.

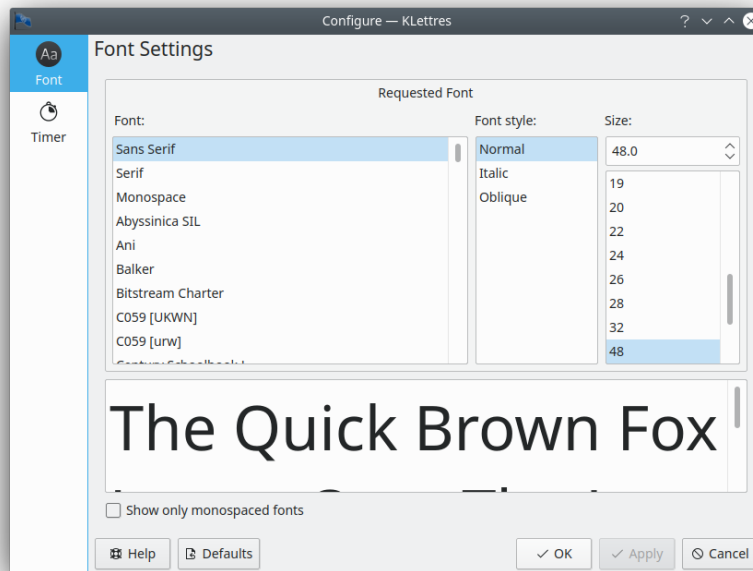
2.3.1 Informazioni sul carattere

Puoi cambiare facilmente il carattere con cui sono visualizzate le lettere. In alcune distribuzioni il tipo predefinito che viene usato dal sistema è veramente brutto. Nella modalità ragazzi, nel menu **Impostazioni** → **Configura KLettres...**, troverai una pagina **Carattere** con una finestra di selezione del carattere. Il nuovo carattere verrà applicato sia alla lettera/sillaba mostrata che al campo di inserimento dell'utente.

ATTENZIONE

Cambiare il tipo di carattere è utile anche perché alcuni caratteri (per esempio Helvetica) non visualizzano correttamente le lingue dell'Est europeo, come il ceco o lo slovacco. Se alcune lettere e sillabe non sono visualizzate cambia il tipo di carattere, scegliendo per esempio Arial.

Qui puoi anche scegliere la tua dimensione preferita, che sarà mantenuta nella configurazione.

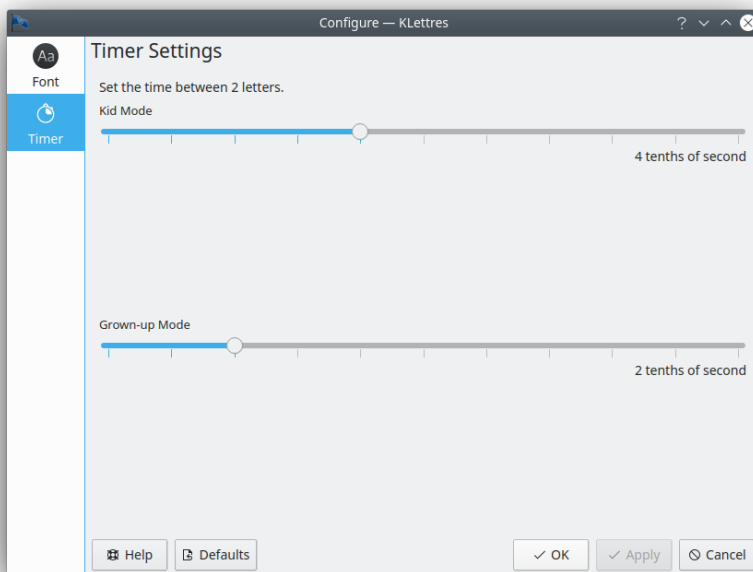


Qui puoi vedere la finestra di KLettres per scegliere il tipo di carattere

2.3.2 Intervallo di tempo

Il temporizzatore imposta il tempo tra due lettere, cioè il tempo durante il quale viene visualizzata una lettera. Le unità sono decimi di secondi.

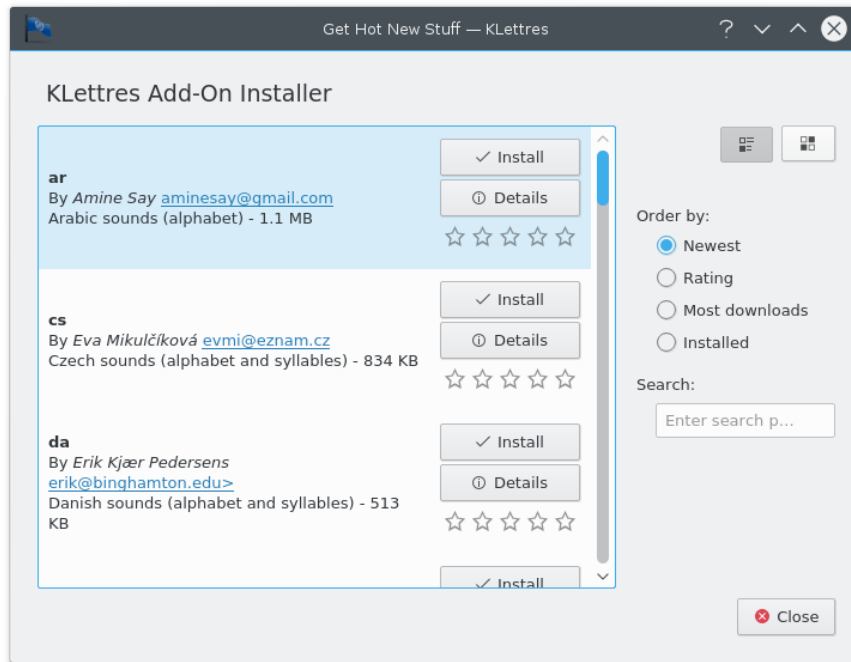
La pagina **Temporizzatore** nell'elemento di menu **Impostazioni** → **Configura KLetres...** ha due impostazioni per gli intervalli di tempo, una relativa alla **Modalità per bambini**, l'altra per la **Modalità per ragazzi**. I valori predefiniti sono quattro decimi di secondi nella **Modalità per bambini**, e due decimi nella **Modalità per ragazzi**. Aumentando l'intervallo avrai a disposizione più tempo per vedere i tuoi errori.



2.4 Ottenere una nuova lingua

Puoi usare KLetres per imparare una nuova lingua. Usando l'elemento di menu **File** → **Otteni alfabeto in una nuova lingua...** vedrai una nuova finestra con l'elenco delle lingue disponibili (devi essere collegato ad Internet per usare questa funzionalità).

Manuale di KLettres



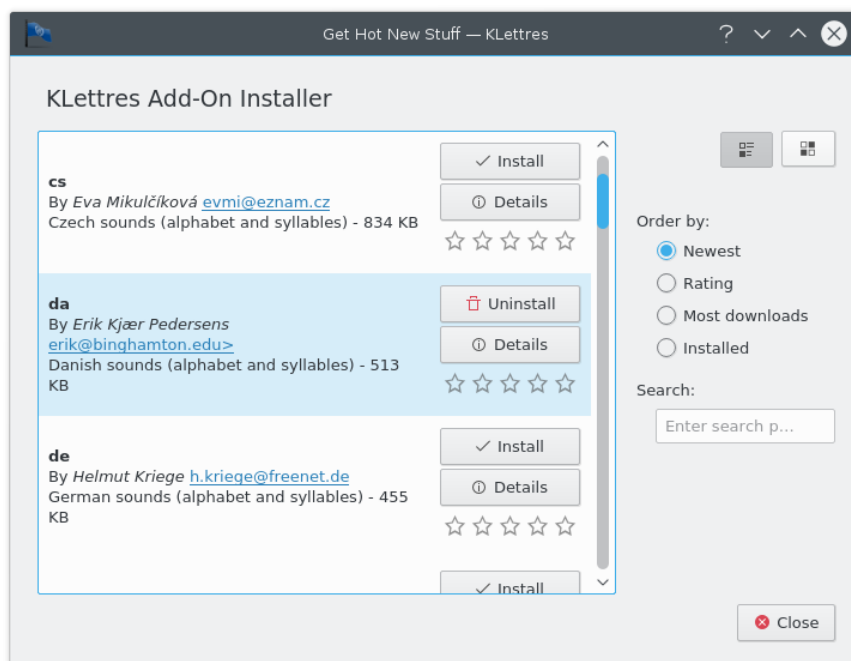
Fai clic sul pulsante **Installa** alla destra della lingua che vuoi installare.

Da notare che alcuni file occupano parecchi MB, quindi il processo potrebbe risultare lento a seconda della tua connessione.

Dopo che il file è stato scaricato viene installato automaticamente. Quando chiudi la finestra **Scarica le novità** troverai la nuova lingua nel menu **Lingue**, e la potrai usare immediatamente.

Quando viene scaricato una lingua vedrai che il pulsante **Installa** diventa **Disinstalla**.

La prossima schermata mostra l'installazione del danese.



Capitolo 3

Guida ai comandi

3.1 La finestra principale di KLetres

3.1.1 Il menu file

File → **Nuovo suono (Ctrl+N)**

Riproduce un nuovo suono.

File → **Ripeti suono (F5)**

Riproduce nuovamente lo stesso suono.

File → **Ottieni alfabeto in nuova lingua...**

Apri la finestra **Scarica le Novità** di KLetres per scaricare una nuova lingua.

File → **Esci (Ctrl+Q)**

Esce da KLetres.

3.1.2 Il menu Livello

Livello → **Livello 1**

Sceglie il livello 1 (lettera visualizzata e suono).

Livello → **Livello 2**

Sceglie il livello 2 (nessuna lettera mostrata, solo il suono).

Livello → **Livello 3**

Sceglie il livello 3 (sillaba visualizzata e suono).

Livello → **Livello 4**

Sceglie il livello 4 (nessuna sillaba mostrata, solo il suono).

3.1.3 Il menu Lingua

Lingua → **Inglese**

Sceglie la lingua inglese.

Lingua → **Francese**

Sceglie la lingua francese.

3.1.4 Il menu Aspetto

Aspetto → Temi

Un sotto-menu che sceglie un tema tra Bambini, Deserto, Savana e Acqua.

Aspetto → Modalità per bambini (Ctrl+K)

Attiva o disattiva la modalità per bambini: niente barra dei menu.

Aspetto → Modalità per ragazzi (Ctrl+G)

Attiva o disattiva la modalità per ragazzi: interfaccia normale.

Inoltre KLettres ha le voci dei menu **Impostazioni** e **Aiuto** comuni di KDE; per maggiori informazioni, consulta i capitoli [Menu Impostazioni](#) e [menu Aiuto](#) dei «Fondamentali di KDE».

Capitolo 4

Aggiungere dei suoni a KLettres

Aggiungere dei suoni nella tua lingua è molto facile. Registra i suoni dell'alfabeto e mettili in una cartella chiamata «alpha». Registra successivamente le sillabe più comuni e mettile in una cartella chiamata «syllab».

Crea un file di testo `sounds.xml`, magari usando Kate come editor, oppure un altro programma che possa gestire diverse codifiche. In questo file scrivi tutti i suoni dell'alfabeto e delle sillabe che hai registrato, come in questo esempio per la lingua ceca:

```
<klettres>
<language code="cs">
  <menuitem>
    <label>&Czech</label>
  </menuitem>
  <alphabet>
    <sound name="A" file="cs/alpha/a.ogg" />
    ...
  </alphabet>
  <syllables>
    <sound name="BA" file="cs/syllab/ba.ogg" />
    ...
  </syllables>
</language>
</klettres>
```

Sostituisci «cs» con il codice a due lettere, e «Czech» con il nome della tua lingua. Scrivi i nomi dei suoni con i caratteri speciali della tua lingua in maiuscolo e in utf8.

Inoltre puoi parlarci delle lettere speciali della tua lingua, in modo che possiamo generare facilmente la barra degli strumenti **Caratteri speciali**. Crea un file di testo `cs.txt` (sostituisci «cs» con il codice a due lettere della tua lingua) con ogni carattere speciale della tua lingua in maiuscolo su una riga. Salva entrambi i file di testo con la codifica 'utf8' (la casella a scorrimento in alto a destra in Kate lo permette).

I suoni devono essere in formato ogg e abbastanza lunghi da poter essere riprodotti da un lettore audio (tra 1,5 e 2 secondi di lunghezza, aggiungi dei silenzi se sono troppo corti). Poi crea un tarball con tutti e spedisgili alla mailing list kde-edu@kde.org.

Consulta [il sito web di KLettres](#) per istruzioni più dettagliate ed aggiornate su come aggiungere una nuova lingua.

Capitolo 5

Domande e risposte

1. *L'immagine di sfondo non appare.*

Se compili tu stesso KLetres devi usare l'opzione `--prefix`, in modo da impostare la cartella di KDE o da aggiungerla al tuo percorso.

2. *Non vedo alcune lettere sulle icone della barra degli strumenti **Caratteri speciali**, al loro posto ci sono dei rettangoli, oppure le icone sono troppo piccole per alcune lingue.*

KLetres in ceco e slovacco ha bisogno dei caratteri Arial. Se non hai questo carattere, chiedi come installarlo al servizio di supporto della tua distribuzione.

Se sul tuo computer c'è Windows[®] puoi utilizzare i tipi di caratteri TTF di Windows[®] (tra cui Arial) da **Gestione dei caratteri**, nella categoria **Aspetto** delle Impostazioni di sistema, ed aggiungere la cartella dei caratteri di Windows[®].

3. *Perché ci sono solo venticinque lingue?*

Per poter aggiungere una nuova lingua abbiamo bisogno dei suoni dell'alfabeto e di alcune sillabe di base. Un madrelingua deve registrare questi suoni in formato ogg, mentre per i livelli 3 e 4, le sillabe devono essere scelte da un insegnante o da un esperto del processo di apprendimento dei bambini: devono essere le sillabe da imparare subito dopo l'alfabeto per apprendere efficacemente i fondamenti di una lingua. Invia un'email se sei in grado di farlo. Vedi [il sito web di KLetres](#) per le istruzioni dettagliate su come aggiungere una nuova lingua.

Capitolo 6

Riconoscimenti e licenza

KLetres

Copyright del programma 2001-2007 Anne-Marie Mahfouf annma@kde.org

Sono molto grata alle persone elencate di seguito, il cui contributo è stato di grande importanza:

- Suoni per il portoghese brasiliano: Lindonjohnson Monte (papà) e Michelle Monte (il figlio di 9 anni) lindon_johnson@brturbo.com.br
- Suoni per il ceco: Eva Mikulčíková evmi@seznam.cz
- Suoni per il danese: Erik Kjaer Pedersen erik@binghamton.edu
- Suoni per l'olandese: Geert Stams geert@pa3csg.myweb.nl
- Suoni per l'inglese: Robert Wadley robntina@juno.com
- Suoni per il francese: Ludovic Grossard grossard@kde.org
- Suoni per il tedesco: Helmut Kriege h.kriege@freenet.de
- Suoni per l'ebraico: Assaf Gorgon assafgordon@gmail.com
- Suoni per l'italiano: Pietro Pasotti pietro@itopen.it
- Suoni per il kannada: Vikram Vincent vincentvikram@gmail.com
- Suoni per il basso sassone: Manfred Wiese e Sönke Dibbern s_dibbern@web.de
- Suoni per il luganda: John Magoye and Cormac Lynch cormaclynch@eircom.net
- Suoni per l'hindi romanizzato: Vikas Kharat kharat@sancharnet.in
- Suoni per lo spagnolo: Ana Belén Caballero and Juan Pedro Paredes neneta@iquis.com
- Suoni per lo slovacco: Silvia Motyčková e Jozef Říha silviamotycka@seznam.cz
- Suoni per il telugu: Pavithran Shakamuri pavithran.s@gmail.com
- Icone originali: Primož Anzur zerocode@yahoo.com
- Supporto e aiuto nella programmazione: Robert Gogolok mail@robert-gogolok.de
- Icona SVG: Chris Luetchford chris@os11.com
- Codice per generare le icone dei caratteri speciali: Peter Hedlund peter@peterandlinda.com
- Adattamento per KConfig XT, aiuto nella programmazione: Waldo Bastian bastian@kde.org

Manuale di KLettres

- Icone SVG per bambini e ragazzi e tema Deserto: Danny Allen dannya40uk@yahoo.co.uk
- Oggetto per impostare gli intervalli di tempo: Michael Goettsche michael.goettsche@kdemail.net

Copyright documentazione 2001-2006 Anne-Marie Mahfouf annma@kde.org

Revisione e aggiornamento della traduzione italiana Paolo Zamponizapaolo paolo@zamponi.it

Revisione e traduzione italiana Nicola Ruggero nicola@nxnt.org

Traduzione italiana Davide Rizzo drizzo@daviderizzo.com

Questa documentazione è concessa in licenza sotto i termini della [GNU Free Documentation License](#).

Questo programma è concesso in licenza sotto i termini della [GNU General Public License](#).