



NOVAS FUNCIONALIDADES NA VERSÃO 2 DO INVENTO

NOVAS FUNCIONALIDADES NA VERSÃO 2 DO INVENTO

FICHA TÉCNICA

Título **Novas Funcionalidades da Versão 2 do inVento**
Título original New Features in Communicate: In Print Version 2

Versão original Widgeit Software, Ltd
26 Queen St - Cubbington
Leamington Spa | Warwickshire
CV32 7NA | United Kingdom
Tel: + 44 (0) 1926 333680 | Fax: + 44 (0) 1926 885293

Tradução e adaptação para português Manuela Andrade
Patrícia Correia
Tiago Correia

Composição, Edição e Execução Gráfica



Cnotinfor, Lda.

Urbanização Panorama, lote 2, loja 2 | Monte Formoso
3000-446 Coimbra | Portugal

Tel: (+351) 239 499 235 | Fax: (+351) 239 499 239

info@imagina.pt

www.imagina.pt

2ª Edição revista e atualizada

Versão 2 do software inVento

Abril 2010

ÍNDICE

1.	<u>ATUALIZAÇÕES GRATUITAS DE SÍMBOLOS</u>	4
1.1.	<i>UTILIZAR OS NOVOS SÍMBOLOS PARA A LITERACIA DA WIDGIT</i>	4
1.2.	<i>UTILIZAR OS SÍMBOLOS SPC NO INVENTO</i>	4
2.	<u>NOVAS FERRAMENTAS PARA GRELHAS E TABELAS</u>	5
2.1.	<i>CONSTRUIR UMA TABELA COM TAMANHO FIXO</i>	5
2.2.	<i>EDITAR O TAMANHO DE UMA TABELA</i>	6
2.3.	<i>LINHAS E COLUNAS</i>	6
2.4.	<i>UNIR CÉLULAS</i>	7
2.5.	<i>DIVIDIR CÉLULAS</i>	7
2.6.	<i>ALTERAR A LARGURA DAS COLUNAS E A ALTURA DAS LINHAS</i>	7
3.	<u>LIMPAR OS CONTEÚDOS DA CÉLULA OU DA TABELA</u>	8
4.	<u>ATUALIZAR LISTAS DE PALAVRAS</u>	8
5.	<u>ESCONDER GUIAS DE ORIENTAÇÃO</u>	8
6.	<u>EXEMPLOS E MODELOS DE ATIVIDADES</u>	8
7.	<u>ESCOLHER A VOZ SAPI 5</u>	9

1. ATUALIZAÇÕES GRATUITAS DE SÍMBOLOS

Uma das novas e principais funcionalidades desta **VERSÃO 2 DO INVENTO** é que terá acesso a atualizações GRATUITAS para aumentar os seus conjuntos de **Símbolos para a Literacia da Widgit**. Está planeado que existam 2 atualizações por ano: uma no 1º semestre e outra no 2º semestre. Para permitir a utilização e instalação fácil destas atualizações, foram feitas algumas reestruturações na estrutura de ficheiros de imagem e gráficos. A versão 2 do invento funciona perfeitamente com este novo formato, suportando também o formato anterior.

O conjunto de Símbolos para a Literacia da Widgit disponibilizados nesta versão contém mais de 10.000 símbolos. A versão anterior tinha 6.000.

Obtenha as novas atualizações de símbolos através de uma das seguintes páginas:

- www.widgit.com/symbolupdates
- www.imagina.pt



Para editar e criar listas de palavras com imagens e símbolos no novo formato, vai precisar de utilizar o novo **GESTOR DE RECURSOS**, que é comum ao software **COMUNICAR COM SÍMBOLOS**.

Pode fazer o download deste programa em: www.widgit.com/support

1.1. UTILIZAR OS NOVOS SÍMBOLOS PARA A LITERACIA DA WIDGIT

A nova lista de palavras que inclui todos os símbolos existentes até ao final de 2009 é: **Widgit Outono 2009 PT.cwl**.

Para a utilizar, deverá ir ao menu **LISTAS DE PALAVRAS**, escolher **SUBSTITUIR LISTA DE PALAVRAS** e selecioná-la.

À partida, é esta a lista que é aberta quando o programa inicia. Caso isso não aconteça e para que a lista fique gravada como padrão, escolha a opção **PREFERÊNCIAS INICIAIS** do menu **OPÇÕES**. Da caixa de diálogo que surge, escolha o separador **LISTAS DE PALAVRAS**. Aí procure a lista de palavras **Widgit Outono 2009 PT.cwl** para passar a ser a principal.

1.2. UTILIZAR OS SÍMBOLOS SPC NO INVENTO

Esta nova versão permite a utilização dos **símbolos SPC**.

Para tal, primeiro deverá ter instalado no seu computador a actualização para os **SÍMBOLOS SPC**¹.

Depois, basta ir ao menu **LISTAS DE PALAVRAS**, escolher **SUBSTITUIR LISTA DE PALAVRAS** e selecionar a lista **PT PCS 10.cwl**.

¹ Os símbolos SPC podem ser adicionados ao inVento através da aquisição do pacote de Símbolos SPC. Consulte-nos para mais informações sobre os Símbolos SPC para info@imagina.pt.

2. NOVAS FERRAMENTAS PARA GRELHAS E TABELAS

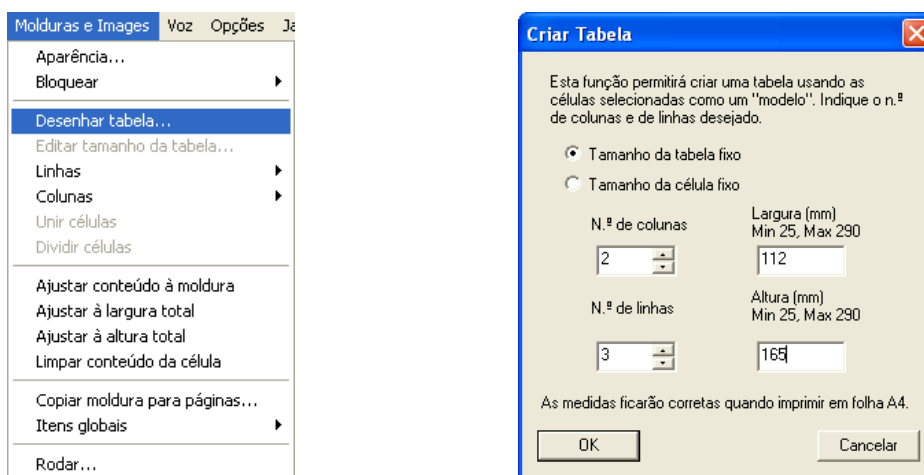
Agora já é possível especificar o tamanho de uma grelha, seja quando esta é criada, seja depois. As linhas e as colunas podem ser inseridas ou eliminadas e as células podem ser unidas ou divididas.

Todas estas novas ferramentas passam a estar disponíveis a partir do menu **MOLDURAS E IMAGENS**.

2.1. CONSTRUIR UMA TABELA COM TAMANHO FIXO

Agora consegue construir uma tabela com um tamanho definido. Para isso, selecione uma caixa com moldura (seja apenas com texto ou com texto e símbolos). Mantenha o cursor dentro da moldura criada e selecione a opção **DESENHAR TABELA** do menu **MOLDURAS E IMAGENS**.

Irá surgir a seguinte caixa de diálogo (que possui mais funcionalidades do que a da versão anterior):



Pode escolher desenhar uma tabela com:

- Tabela de tamanho fixo: pode definir o tamanho exato da tabela usando os valores em mm.
- Célula de tamanho fixo: a tabela será desenhada com base no tamanho da célula selecionada e no número de linhas e colunas escolhido.

Escolha a opção pretendida. Em seguida, preencha o número de células que pretende ter.

Se tiver escolhido a primeira opção (Tabela de tamanho fixo), deverá preencher as dimensões para a sua tabela. O tamanho agora inserido poderá ser alterado mais tarde arrastando um dos cantos da tabela para a aumentar ou diminuir de tamanho ou redimensionando as medidas em mm. Consulte a seção seguinte deste pequeno manual.

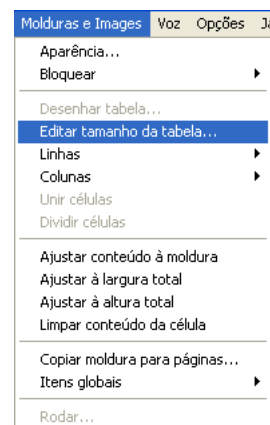
2.2. EDITAR O TAMANHO DE UMA TABELA

Depois de ter construído uma tabela, poder alterar o seu tamanho para o que desejar. Pode fazer isto de duas formas:

- Arrastando um dos cantos da tabela para a aumentar ou diminuir de tamanho (consulte o manual principal do invento).
- Inserindo as medidas exatas em mm.

Para utilizar esta segunda forma, seleccione a tabela, clicando em cima com o botão direito do rato, no **MODO CRIAR**.

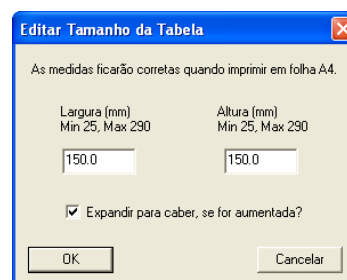
A partir do menu **MOLDURAS E IMAGENS**, escolha a opção **EDITAR TAMANHO DA TABELA**.



Na caixa de diálogo que surge, insira as medidas para a largura e altura desejadas para a tabela.

Se as medidas agora escolhidas tornarem a sua tabela maior, poderá desejar que os conteúdos das células se ajustem automaticamente ao novo tamanho.

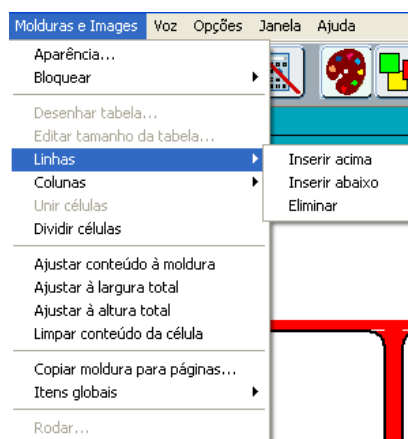
Para isso, deverá seleccionar a opção **EXPANDIR PARA CABER, SE FOR AUMENTADA?**. Clique em **OK**.



Também poderá utilizar o botão **AJUSTAR** (o conteúdo à área disponível) nas células depois de fechado a caixa de diálogo (consulte o manual principal do invento).

2.3. LINHAS E COLUNAS

Pode inserir uma linha acima ou abaixo da célula atual (aquela onde está o cursor). A partir do menu **MOLDURAS E IMAGENS**, seleccione **LINHAS** para ver as opções:



Se não houver nenhuma linha horizontal acima da linha que contém a célula seleccionada, a opção **INSERIR ACIMA** estará cinzenta. Isto irá acontecer também se tiver unido células e uma das células unidas “estiver no caminho” da linha horizontal a inserir.

Vai verificar-se o mesmo para a opção **INSERIR ABAIXO**, no caso de não existir nenhuma linha horizontal abaixo das células seleccionadas.

Escolha a opção desejada e a linha será inserida.

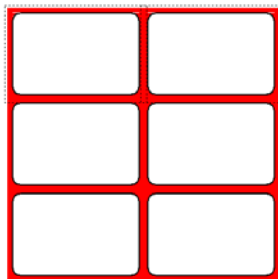
Para eliminar uma linha que contenha a célula com o cursor, basta seleccionar a opção **ELIMINAR** do menu acima indicado. Se as células da linha não tiverem a mesma largura (por terem sido unidas), esta opção estará a cinzenta e não estará disponível.

Aplicam-se exatamente as mesmas funcionalidades e opções para inserir e eliminar colunas.

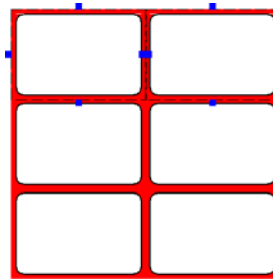
2.4. UNIR CÉLULAS

Selecione as células que pretende unir. Utilize ao mesmo tempo as teclas **CTRL + SHIFT + BOTÃO ESQUERDO DO RATO** para multiplicar os itens selecionados. Serão unidas as células que se encontrarem no espaço de um retângulo do canto superior esquerdo até ao canto inferior direito da área com as células escolhidas. Se estiver no **MODO CRIAR**, as células selecionadas ficam marcadas com linhas pontilhadas. Se estiver no **MODO AJUSTAR**, consegue ver os pontos para arrastar.

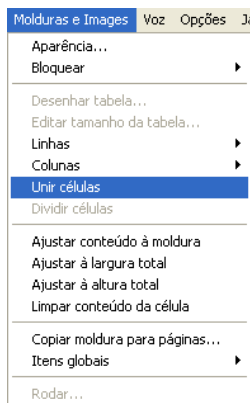
No **MODO CRIAR**, pode ver linhas pontilhadas à volta das células selecionadas.



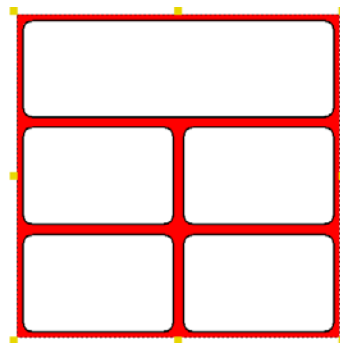
No **MODO AJUSTAR**, pode ser os pontos para arrastar as células selecionadas



Depois de selecionadas as células, clique na opção **UNIR CÉLULAS** do menu **MOLDURAS E IMAGENS**.



Esta opção irá unir as células conforme se apresenta:

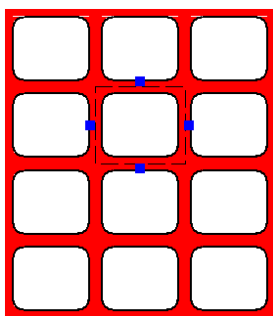


2.5. DIVIDIR CÉLULAS

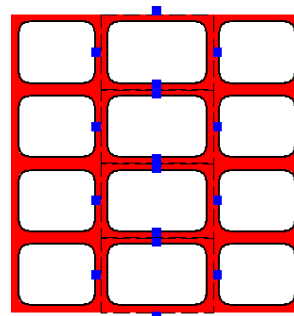
A opção **DIVIDIR CÉLULAS** permite que as células que se uniram voltem a ficar separadas. Basta selecionar a célula unida e escolher a opção **DIVIDIR CÉLULAS** do menu **MOLDURAS E IMAGENS**. Caso a célula unida tenha conteúdos, eles serão colocados na primeira das células agora divididas.

2.6. ALTERAR A LARGURA DAS COLUNAS E A ALTURA DAS LINHAS

Passar para o **MODO AJUSTAR** e clique com o botão direito do rato numa célula da linha ou coluna que deseja alterar.



Arraste para a direita o ponto azul. As células de toda a coluna são automaticamente selecionadas e a largura da coluna pode ser alterada.



Clique em qualquer ponto fora da tabela quando tiver terminado de ajustar a coluna.

Proceda do mesmo modo para a altura das linhas.

3. LIMPAR OS CONTEÚDOS DA CÉLULA OU DA TABELA

Pode desejar limpar os conteúdos de uma tabela ou célula. Para isso, selecione a tabela ou célula cujo conteúdo deseja apagar e escolha a opção **LIMPAR CONTEÚDO DA CÉLULA** do menu **MOLDURAS E IMAGENS**.

4. ATUALIZAR LISTAS DE PALAVRAS

Se tiver feito alterações nas suas listas de palavras do **GESTOR DE RECURSOS** enquanto tinha o **INVENTO** aberto, pode desejar atualizar as listas de palavras sem ter de fechar e abrir novamente o programa. Pode fazer isto, escolhendo a opção **ATUALIZAR LISTA DE PALAVRAS** do menu **LISTAS DE PALAVRAS**.

5. ESCONDER GUIAS DE ORIENTAÇÃO

Pode ser muito útil usar guias de orientação para ajudar a alinhar objetos. No entanto, para os alunos, essas guias de orientação podem ser objeto de distração.

Agora consegue mostrar ou esconder as guias sem ter de as remover manualmente. Selecione a opção **MOSTRAR GUIAS** do menu **VER**.

6. EXEMPLOS E MODELOS DE ATIVIDADES

Nesta versão, fizemos **correções** a alguns **exemplos de atividades** que já vinham com o **INVENTO**, tornando-os mais fáceis de utilizar e de fazer alterações.

Os exemplos alterados foram os seguintes:

- Letras iniciais (Atividades no ecrã)
- Bingo 123 e Bingo animal passaram a chamar-se Loto 123 e Loto animal (Fichas de trabalho)
- Folha de instruções para letras (Fichas de trabalho)
- Contar animais (Livros para imprimir)
- Dia da Floresta (Livros para imprimir)
- Escolher um (Livros para imprimir)
- Jogos das letras (Livros para imprimir)
- Lebre e a tartaruga (Livros para imprimir)

- Quadro de comunicação simples (Fichas de trabalho)
- Vestuário em cartões (Fichas de trabalho)
- Alfabeto 2 (Livros para imprimir)
- Contar alimentos (Livros para imprimir)
- Livro de actividades (Livros para imprimir)
- Lobo mau (Livros para imprimir)
- Natal (Livros para imprimir)
- Preposições (Livros para imprimir)
- Tábua de multiplicar (Livros para imprimir)

Incluimos também alguns **exemplos novos**:

- Atividades para utilizar no teclado de conceitos Intellikeys
- Grelhas de comunicação para utilizar nos digitalizadores de fala Go talk (4, 9 e 20)

Acrescentámos também **novos modelos de atividades**, de modo a permitir facilitar o trabalho de construção de materiais para o professor / educador:

- Lâminas para atividades para o teclado de conceitos Intellikeys com diversos tamanhos
- Modelo de grelha para Go Talk 9
- Modelo de grelha para Go Talk 4
- Modelo de grelha para Go Talk 20

7. ESCOLHER A VOZ SAPI 5

Pode escolher que voz SAPI 5 pretende utilizar diretamente a partir da barra de ferramentas do **INVENTO**, sem ter de definir a voz nas preferências do seu computador.