

Aula Ver. 1.9

MANUALE D'USO



Il software per le lezioni in aula

Note sulla documentazione

Le informazioni contenute nel presente documento non hanno natura contrattuale e possono essere soggette a modifiche senza preavviso.

Licenza d'uso

Il software descritto nel presente manuale viene venduto con un contratto di licenza. Il software può essere utilizzato, copiato o riprodotto in base ai termini e alle condizioni del contratto.

Copyright

Se non diversamente specificato dalla licenza, nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta, registrata in un sistema di archiviazione o trasmessa in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo di registrazione senza l'autorizzazione scritta della Edizioni NECA.

Licenza e Marchi

Windows è un marchio registrato di Microsoft Corporation, Pentium è un marchio registrato di Intel Corporation, Flash e Acrobat Reader sono marchi registrati da Adobe. Altri nomi di prodotti citati in questo manuale sono riconosciuti come marchi registrati delle rispettive società produttrici.

MANUALE D'USO

Indice

| | |
|---|-----------|
| Installazione | 5 |
| • Requisiti minimi del sistema | 5 |
| • Convenzioni del manuale | 5 |
| Menu principale | 6 |
| • Selezione argomenti | 6 |
| • Impostazioni | 6 |
| • Funzioni di comando | 7 |
| • Menu rappresentazioni grafiche | 8 |
| • Menu rapido | 8 |
| • Visualizzazione domande e risposte | 8 |
| • Audio quiz | 9 |
| • Foto e filmati | 10 |
| • Filmati di commento ai quiz | 11 |
| • Titolatrice | 12 |
| • Tabellone segnaletica orizzontale | 14 |
| • Tabellone luci | 17 |
| • Tabellone limiti di velocità | 18 |
| • Tabellone posizione dei veicoli sulla carreggiata | 19 |
| • Tabellone circolazione su strade a doppio senso | 20 |
| • Tabellone circolazione sui binari tramviari | 20 |
| • Tabellone svolte | 21 |
| • Tabellone manovra di sorpasso | 22 |
| • Tabellone documenti di guida | 24 |
| • Tabellone assicurazione | 27 |
| • Tabellone precedenza | 28 |
| • Animazioni servosterzo | 32 |
| • Animazioni sospensioni | 34 |
| • Animazioni impianto frenante | 36 |
| • Animazioni aderenza e stabilità in curva | 38 |
| Lezioni personalizzate | 39 |
| • Nuova lezione | 39 |

MANUALE D'USO

Indice

| | |
|-------------------------------|-----------|
| Lezioni patenti C-D-E | 42 |
| Configurazione | 43 |
| • Avvio Menu | 43 |
| • Multimedia | 45 |
| • Programma | 46 |
| • Informazioni | 47 |
| Stampa schede | 48 |
| • Stampa schede patenti A e B | 48 |
| • Stampa schede patente AM | 50 |

INSTALLAZIONE

Prima di installare Aula, **per un funzionamento corretto** del software in tutte le sue funzioni, **leggere attentamente i requisiti di sistema richiesti** per i pc server e client.

Requisiti minimi di sistema

Per un **funzionamento soddisfacente** il software necessita dei **requisiti minimi** di sistema riportati nella **tabella in basso**.

| Sistemi operativi Windows | Requisiti minimi hardware |
|---------------------------|--|
| 98 (II edizione) | Processore Intel Pentium III (o equivalente) |
| Millennium | 256 MB di RAM |
| 2000, XP, Vista, 7, 8 | 20 Gb di spazio disponibile sull'hard disk |

Convenzioni del manuale

Per facilitare la lettura, la **comprensione e la ricerca delle informazioni**, in questo manuale sono utilizzate le seguenti **convenzioni grafiche**:



| | |
|--|---|
| "INVIO" | Indica un comando da tastiera |
| "CTRL" + "V" | Indica che per attivare un comando occorre premere in combinazione i due tasti |
| " SEGNALETICA STRADALE " | Indica il pulsante di un comando o una funzione |
| "SEGNALETICA STRADALE \ SEGNALI DI PERICOLO" | Indica la sequenza gerarchica delle voci di menu |

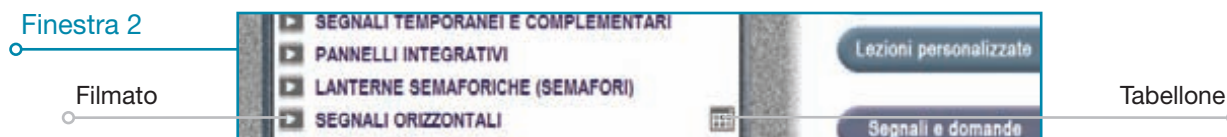
MENU PRINCIPALE

Avviato Aula si presenta il Menu principale (finestra 1) con a sinistra i titoli dei principali argomenti del programma d'esame e a destra una serie di impostazioni. Il tasto "Ok" oppure "INVIO" conferma l'operazione, "Esci" oppure "ESC" consente l'uscita dal programma.



Selezione argomenti













Dal Menu principale, **clickare** con il mouse **sul titolo interessato oppure** selezionare con i "TASTI FRECCIA" e confermando con "INVIO". Scelto il sottoargomento (es. "SEGNALETICA STRADALE \ SEGNALI DI PERICOLO") si presenta la **finestra 2**. Il **simbolo a sinistra**  del sottoargomento consente la **visione integrale dei filmati**, il **simbolo a destra**  consente l'**accesso ai tabelloni interattivi**.



Impostazioni

- "**LEZIONE PATENTE A E B**": abilita il **listato quiz** per la **patente A e B**;
- "**LEZIONE CICLOMOTORE**": abilita il **listato quiz** per la **patente AM**;
- "**LEZIONI PATENTI C-D-E**": abilita il **listato quiz** per le **patenti C-D-E**;
- "**LEZIONI PERSONALIZZATE**": per creare le **proprie lezioni** di teoria;
- "**SEGNALI E DOMANDE**": abilita la **visualizzazione in sequenza dei segnali e delle domande** previste dai quiz (cliccando nuovamente il tasto si commuta in "**SOLO SEGNALI**" o "**SOLO DOMANDE**" in tal caso verranno visualizzate solo le figure o solo i quiz);
- "**CONFIGURAZIONE**": consente di modificare le **impostazioni del programma**;
- "**STAMPA SCHEDE**": consente l'accesso alla **sezione di stampa schede**.

Funzioni di comando

- **Avanzare:** cliccare sul tasto “*FRECCIA AVANTI*” oppure premere il tasto “FRECCIA A DESTRA”;
- **retrocedere:** cliccare sul tasto “*FRECCIA INDIETRO*” oppure premere il tasto “FRECCIA A SINISTRA”;
- **selezionare pannelli integrativi o segnali associati:** cliccare l'icona  oppure utilizzare i tasti “FRECCIA ALTO-BASSO” e confermare con “INVIO”;
- **nascondere il nome del segnale:** cliccare con il tasto sinistro del mouse all'interno della figura. Per modificare il settaggio andare su “CONFIGURAZIONE \ AVVIO E MENU \ SEGNALI” e togliere il segno di spunta alla funzione “*ABILITA NOME SEGNALI*”;
- **visualizzare immagini fotografiche:** cliccare l'icona  oppure premere “F9”, a questo punto per scorrere tutte le immagini fotografiche disponibili (nel caso siano più di una) premere i tasti “*FRECCIA AVANTI-INDIETRO*”;
- **visualizzare filmati:** cliccare sull'icona  o premere il tasto “F10”, il tasto  mette in pausa il filmato, il tasto  consente di riprendere mentre il tasto  consente di riprendere dall'inizio;
- **visualizzare pagine del manuale A e B:** cliccare sull'icona  oppure premere il tasto “F11” dopodichè premere i tasti “*FRECCIA AVANTI-INDIETRO*” per lo scorrimento delle pagine. Per agevolare il riferimento diretto al manuale cartaceo l'icona  prevede anche il numero di ogni pagina;
- **visualizzare domande e risposte:** cliccare sull'icona  oppure premere il tasto “F12”;
- **spie tastiera:** consentono di sapere in anticipo la soluzione delle **risposte** del quiz, ossia le **risposte sono vere** quando le **spie della tastiera** risultano **accese** mentre **sono false quando sono spente**;
- **tabellone dei segnali:** cliccare sul tasto  oppure premere “F8”;
- **ritornare al Menu principale:** cliccare sul tasto  oppure premere il tasto “F7”;
- **ricerca segnale:** cliccare l'icona  quindi inserire (con la tastiera) il numero della figura che si desidera visualizzare e premere “INVIO”.



Menu rappresentazioni grafiche

Questo menu **comprende tutte le immagini** (es. segnali, incroci, ecc.) che sono **presenti nel "pieghevole" ministeriale utilizzato** dai candidati **durante l'esame** (si possono pertanto visualizzare anche le immagini che non hanno riferimenti diretti ai quiz).

Sono volutamente esclusi i simboli dal numero 306 al 386 perchè ritenuti di scarsa importanza.

COME FUNZIONA

Una volta **cliccato** il tasto **"ICONE"** si **presentano i segnali di pericolo** (sono i primi della lista) e la **"BARRA SIMBOLI"** (finestra 4) che rappresenta tutte le categorie di figure previste **per un accesso rapido** ai vari gruppi di segnali o di figure **senza** la necessità di dover **scorrere le numerose pagine del menu**. Facendo **scorrere il cursore** del mouse **sopra ai simboli** della **"BARRA SIMBOLI"** viene **visualizzato il nome di ciascun gruppo** di segnali.

Finestra 4




Una volta **selezionato l'argomento** (ad esempio segnali di indicazione) e **cliccato il primo segnale**, è possibile **visualizzare le figure in due modalità**:




- **figure corredate da quiz ministeriali**: in questo caso durante la lezione, avanzando di segnale in segnale, verranno visualizzate **solo le figure a cui sono associati i quiz** ministeriali (questa è l'impostazione predefinita dal programma);
- **tutte le figure**: in quest'altro caso durante la lezione, avanzando di segnale in segnale, verranno visualizzate **anche le figure non corredate da quiz** ministeriali.


Per visualizzare tutte le figure e cambiare quindi l'impostazione predefinita, **andare su "CONFIGURAZIONE \ AVVIO E MENU \ SEGNALI"** e **togliere la spunta su "IGNORA FIGURE SENZA QUIZ"** (deve scomparire la "v" dentro al quadratino bianco).

Menu rapido

Dalla videata segnali o domande è **possibile spostarsi velocemente** ad altri argomenti, **richiamando con il tasto destro** del mouse un **"MENU RAPIDO"** (finestra 5) che comprende tutti gli argomenti di esame. In tal modo **si evita di dover uscire completamente dall'argomento** trattato per andare sul Menu principale a fare una nuova scelta. **La selezione** va effettuata **con il tasto sinistro** del mouse mentre **per il ritorno all'argomento precedente** (quindi senza perdere il "segno") **clikkare con il tasto sinistro** del mouse sul tasto  in basso a sinistra.

Visualizzazione domande e risposte

Per accedere nella **finestra 5** premere il tasto freccia  oppure cliccare sull'icona  ("F12"). Premendo la barra spaziatrice o cliccando con il mouse sul tasto  è **possibile scorrere le risposte** dei quiz; il testo diventa **rosso quando le risposte sono false** mentre diventa **verde quando sono vere**.

Per conoscere in anticipo le risposte cliccare l'icona ; in tal modo i numeri corrispondenti alle domande vere si coloreranno di verde, viceversa di rosso. Potete anche guardare le spie in alto a destra sulla tastiera: se le spie sono accese la risposta è vera se sono spente la risposta è falsa.



Audio quiz

Questa funzione consente di avere il **supporto audio quiz durante la lezione**, oltre che in lingua italiana, anche nelle traduzioni in tedesco e francese originali del D.T.T. utilizzate durante la prova di esame.

COME FUNZIONA

Accedere alla videata quiz (finestra 6) quindi cliccare icona con il simbolo dell'altoparlante  per attivare l'audio.



Cliccando con il tasto destro l'icona  compare un menu dal quale è possibile:

- **selezionare le traduzioni:** cliccare una delle traduzioni disponibili in elenco;

- **attivare la funzione “Ricorda”**: ripropone l’ultima lingua selezionata quando si riavvia il programma.
- **attivare la funzione “Autoplay”**: consente di ascoltare i quiz senza selezionare l’icona o il quiz stesso ma semplicemente avanzando da una risposta all’altra utilizzando i tasti freccia;
- **attivare la funzione “Testo in lingua”**: consente di visualizzare il testo della domanda nella stessa lingua dell’audio della traduzione;

Foto e filmati

Gli argomenti sono abbinati a **filmati visualizzabili in modo completo dal Menu principale** cliccando l’icona  oppure **parzialmente** dalle **finestre 7** cliccando sull’icona  o premendo il tasto “F10”.

Finestra 7



Visualizza testo 

Cliccare per chiudere l’immagine o il filmato (se a tutto schermo riporta il box alle dimensioni normali)

Cliccare per ingrandire a schermo intero

Testo titolatrice

Arretramento foto e inizio video

Pausa video

Avanzamento foto e riproduzione video

Pagine manuale patente A B

Selezione foto

Visualizza foto e riproponi anteprime

Riproduci video

Domande quiz






Per **attivare la “BARRA DI COMANDO”** (finestra 8) cliccare sul video con il tasto destro del mouse.

Finestra 8



Barra di comando filmati

La “**BARRA DI COMANDO**” (finestra 9) consente di gestire il filmato nei seguenti modi:

- **riavviare dall'inizio:** cliccare l'icona  ;
- **abilitare nuovamente la lettura:** cliccare l'icona  ;
- **mettere in pausa:** cliccare l'icona  ;
- **disabilitare l'audio:** cliccare l'icona  ;
- **attivare la ricerca veloce:** cliccare l'icona  per attivare il cursore della scorrimento veloce del filmato.



Filmati di commento ai quiz

Questa nuova funzione (disponibile **solo per l'argomento "La strada" in questa versione** del programma) si aggiunge al normale supporto audio del quiz; in pratica **durante la lezione è ora possibile** non solo **attivare la lettura delle domande** ma anche **visualizzare filmati "mirati"** che aiutano a **chiarire il motivo per il quale la proposizione è vera o falsa**.

COME FUNZIONA

Accedere alle domande dell'argomento "La strada" dal Menu principale, quindi, una volta selezionata la domanda, **cliccare sull'icona "VIDEO"** in basso a destra (finestra 10).




È possibile **ingrandire il filmato** cliccando nell'area esterna bianca (per ridimensionarlo cliccare all'interno dello schermo); per **tornare indietro o mettere in pausa utilizzare i tasti funzione in basso** (finestra 11).



Titolatrice

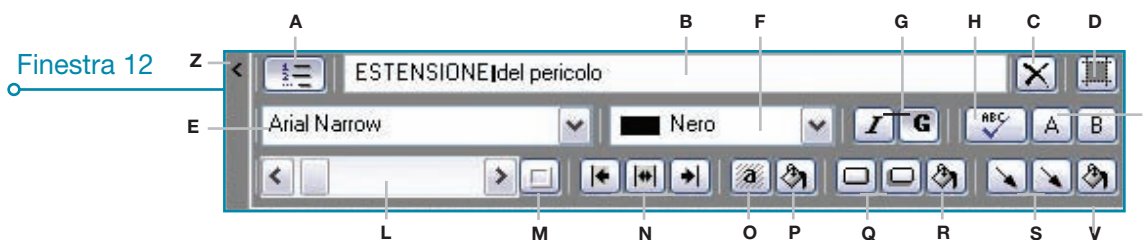
Con questo strumento è **possibile incorporare testi, schemi, ecc. alle immagini** (fotografie, disegni, ecc.) presenti in Aula quindi completare e personalizzare le spiegazioni con tutti quei dettagli, note appunti che valorizzano e distinguono il lavoro di ogni insegnante.

COME FUNZIONA

Selezionare un argomento dal Menu principale (es. "SEGNALETICA STRADALE \ SEGNALI DI PERICOLO") cliccare l'icona immagini fotografiche . Per intervenire sulla didascalia già presente all'interno dell'immagine cliccare con il tasto destro del mouse il tasto "T" in alto a sinistra dello schermo quindi possiamo:

- **modificare o creare il testo:** cliccare con il tasto destro del mouse sulla "T" per far comparire una finestra; selezionare quindi con il tasto sinistro del mouse "MODIFICA TESTO" (oppure premere i tasti "ALT+T") per attivare la "BARRA DI COMANDO" (finestra 12);
- **spostare il testo:** cliccare con il tasto sinistro del mouse all'interno del blocco di testo (rimane tutto contornato da trattini) quindi mantenere premuto lo stesso tasto durante lo spostamento; in alternativa utilizzare i tasti freccia della tastiera;
- **copiare il testo su un'altra immagine:** utilizzare i tasti "CTRL+C" per copiare il testo e "CTRL+V" per incollarlo.

Vediamo adesso il significato e le funzioni dei vari pulsanti che la "BARRA DI COMANDO" propone.



- A) Riga singola o multipla:** cliccare sul tasto per selezionare il testo su una oppure più righe (se si insiste a scrivere su una sola riga i caratteri diventano piccolissimi);
- B) area di scrittura:** cliccare al suo interno per scrivere il testo o per modificare o integrare quello già esistente. Per mandare a capo la frase, clicchiamo sul tasto "A" quindi posizioniamo il cursore nel punto della frase che ci interessa e premiamo "INVIO". Il punto in cui siamo andati a capo risulterà evidenziato da un trattino verticale. **Attenzione**, non utilizzare i caratteri **asterisco** "*" e **cancellino** "#" perchè non compatibili;
- C) cancella testo:** cancella l'intero contenuto di testo nell'area di scrittura;
- D) area utile:** visualizza il margine sul monitor per una corretta impaginazione;
- E) font caratteri:** consente di scegliere nella lista, un tipo di carattere diverso dall'Arial (che è quello predefinito). Per effettuare la selezione cliccare sulla freccia con punta verso il basso quindi scorrere, evidenziare e cliccare il carattere desiderato;
- F) colore carattere:** consente di scegliere una serie di colori predefiniti per i caratteri. Nel caso in cui si voglia creare una tonalità di colore, selezionare la voce "ALTRI.." (si trova in fondo ai colori predefiniti) quindi muovere il cursore all'interno della paletta colori, fino a trovare la tonalità desiderata ed infine cliccare sul pulsante in basso a destra "AGGIUNGI AI COLORI PERSONALIZZATI" per memorizzare (confermare con "OK" per uscire);
- G) corsivo e grassetto:** consentono di modificare lo stile del carattere;
- H) ripristina carattere:** consente di ripristinare il carattere predefinito e tutti i suoi attributi;
- I) applica stile carattere:** una volta scelto il tipo di carattere, il colore, la dimensione, ecc. è possibile memorizzare il tutto come 'stile' personale cliccando con il tasto destro del mouse su uno dei due pulsanti "A" o "B" confermando l'operazione. A questo punto ogni volta che si desidera applicare il nostro 'stile' a un nuovo testo appena inserito sarà sufficiente cliccare con il tasto sinistro del mouse su uno dei due pulsanti di applicazione stile;

- L) dimensione carattere:** per definire la dimensione del carattere possiamo:
- cliccare con il tasto destro del mouse la freccia a sinistra (per ridurre) oppure la freccia a destra (per ingrandire);
 - trascinare, con il tasto sinistro del mouse, il cursore centrale a sinistra o a destra;
 - cliccare il blocco di testo (rimane tutto contornato da trattini) e trascinare il puntino blu che troviamo sugli angoli e a metà blocco fino alla dimensione del carattere desiderata;
- M) reset area testo:** riposiziona automaticamente il testo all'interno dell'area utile in alto al centro del monitor;
- N) allineamento testo:** consentono di allineare a sinistra al centro oppure a destra il blocco di testo oppure lo stesso testo all'interno del suo blocco a seconda che si selezioni il tasto area utile di testo (**D**) oppure si clicchi all'interno del blocco di testo;
- O) fondino:** inserisce un fondino utile ad evidenziare maggiormente il testo sulla foto;
- P) colore fondino:** consente di scegliere un serie di **“COLORI DI BASE”** per i fondini (il colore predefinito è il grigio). Nel caso in cui si voglia creare una tonalità di colore muovere il cursore all'interno della palette colori fino a trovare la tonalità che interessa quindi cliccare sul pulsante in basso a destra **“AGGIUNGI AI COLORI PERSONALIZZATI”** per memorizzare e confermare con **“OK”** per uscire;
- Q) formato stile (carattere):** effetto spessore e ombra;
- R) colore ombra:** consente di scegliere il colore per l'ombra del carattere;
- S) freccia:** per **disegnare una freccia** cliccare innanzitutto uno dei tasti freccia (sono due le frecce tracciabili), il tasto assumerà un colore grigio più chiaro (significa che è abilitata la funzione per disegnare). A questo punto tenere premuto il tasto sinistro del mouse (il cursore è diventato a forma di croce) e tracciare una linea retta nella direzione desiderata; una volta lasciato il tasto verrà creata automaticamente la punta della nuova freccia. Per **cancellare cliccare nuovamente il tasto freccia** corrispondente (il tasto assume un colore grigio più scuro). Le frecce, una volta tracciate, non sono più modificabili pertanto, se necessario, devono essere cancellate e ridisegnate;
- V) colore freccia:** consente di scegliere il colore per la freccia disegnata;
- Z) riduci barra strumenti:** consente di ridurre il menu degli strumenti testo per poter cliccare le frecce sottostanti e scorrere le fotografie;



Per uscire definitivamente dal menu di impostazione testo, cliccare con il tasto destro del mouse sulla **“T”** quindi con il tasto sinistro su **“SALVA TESTO”** oppure **“ANNULLA”**; in alternativa possiamo premere il tasto **“ESC”** e confermare o meno il salvataggio del lavoro.

Nota: per non visualizzare automaticamente il testo insieme alla fotografia andare su “CONFIGURAZIONE \ MULTIMEDIA \ FOTO” e disabilitare la funzione “VISUALIZZA TESTO AL CARICAMENTO” (deve scomparire la “v” dentro al quadratino bianco).

Tabellone segnaletica orizzontale

Questo tabellone contiene una serie di animazioni e disegni realizzate per facilitare e rendere più interessante la spiegazione della segnaletica orizzontale.

COME FUNZIONA

Per accedere nella schermata **clickare su** “SEGNALETICA STRADALE” e successivamente sull'icona  a destra di “SEGNALI ORIZZONTALI”, oppure **clickare su** “SEGNALETICA STRADALE \ SEGNALI ORIZZONTALI” **quindi sull'icona** in basso  **ed infine**, nell'anteprima foto, **sull'ultima immagine a destra**; comparirà un “MENU GENERALE” (finestra 13) che contiene tutti i segnali orizzontali.

Finestra 13

Cliccare per ingrandire la figura



Uscita

Per ingrandire una delle figure presenti **scorrere il cursore** del mouse **sul “MENU GENERALE”**, le figure che di volta in volta vengono selezionate sono evidenziate dal lampeggio **quindi clickare sulla figura** che interessa; comparirà la **finestra 14**;

Finestra 14

Avvio animazione



Cliccare per ritornare al Menu

Scorrimento figure

A questo punto dalla possiamo:

- accedere alle animazioni (finestra 15): cliccare all'interno della figura;
- ritornare al "MENU GENERALE": cliccare fuori dalla figura selezionata;
- scorrere le figure: cliccare i "TASTI FRECCIA" ◀▶ in basso a destra.

Nella finestra 15 compare l'animazione introduttiva relativa al segnale orizzontale selezionato; da notare che l'**animazione introduttiva** non ha un ciclo con un inizio e una fine ma **continua senza interrompersi** quindi **può essere utilizzata come videata di presentazione (oppure pubblicitaria** quando il programma non viene utilizzato durante le lezioni); a questo punto è possibile proseguire e scegliere una serie di animazioni che visualizzano i comportamenti vietati, consentiti dei segnali orizzontali e in alcuni casi l'impiego (ossia l'utilizzo corretto).



◇ SELEZIONE ANIMAZIONI

Per proseguire nella scelta delle animazioni è previsto un **percorso predefinito** e un'altro **personale**, vediamoli entrambi:

- **percorso predefinito:** le animazioni "VIETA", "CONSENTE" e "IMPIEGO" si susseguono in sequenza rispettando il programma di esame a quiz e il manuale di teoria patente A e B. Per avanzare nel percorso predefinito è sufficiente cliccare i tasti freccia ◀▶ in basso a destra;
- **percorso personale:** le animazioni possono essere scelte liberamente senza seguire una sequenza predefinita. Quindi per utilizzare il percorso personale cliccare in alto a destra tasto ≪≪ e selezionare dal menu tendina l'animazione.

◇ GESTIONE ANIMAZIONE

Avviata l'animazione il soggetto principale, ossia l'auto di colore rosso, prima di eseguire la manovra (sorpasso, inversione, ecc.) si ferma in pausa e una freccia (di colore verde o rosso) anticipa la manovra che verrà eseguita (finestra 16); ecco i comandi per proseguire nell'animazione:

- **avvio:** cliccare una sola volta sulla strada;
- **pausa e riavvio:** cliccare nuovamente una sola volta sulla strada;
- **ritorno in posizione iniziale:** cliccare una sola volta nell'area bianca a fianco della strada.

La **freccia di colore rosso** preannuncia una **manovra errata** che nella maggior parte dei casi si conclude con un incidente (*finestra 17*), mentre la freccia di **colore verde** anticipa una **manovra che si svolgerà correttamente** senza alcun incidente (*finestra 18*).



Terminata l'animazione, l'auto di colore rosso ritorna in posizione iniziale e si può quindi riavviare una nuova sequenza. **Per ritornare al "MENU GENERALE" utilizzare il menu tendina oppure cliccare una volta in alto sulla barra blu** a fianco alla scritta "MENU".



Tabellone luci

Questo **tabellone** contiene tutto quello che serve per facilitare la **spiegazione dei dispositivi di segnalazione visiva e di illuminazione** degli autoveicoli.

COME FUNZIONA

Cliccare su “EQUIPAGGIAMENTO DEI VEICOLI” e successivamente sull'icona  a destra di “DISPOSITIVI DI SEGNALAZIONE VISIVA E DI ILLUMINAZIONE”, oppure **cliccare su** “EQUIPAGGIAMENTO \ DISPOSITIVI DI SEGNALAZIONE VISIVA E DI ILLUMINAZIONE” **quindi sull'icona in basso**  e nell'anteprima foto **sull'ultima immagine a destra**. A questo punto compare la **finestra 19** da dove possiamo effettuare **due tipi di scelte**:

- 1) **“Dispositivi”**: serve **per visualizzare l'intero equipaggiamento dei dispositivi di segnalazione visiva e di illuminazione** degli autoveicoli; **per procedere all'accensione** delle luci, dei proiettori, ecc. **cliccare su uno dei simboli posti in alto** del veicolo. Una volta cliccato ad esempio gli indicatori di direzione, attiveremo la loro accensione (fronte retro) sull'autoveicolo.

Finestra 19



Finestra 20




Con il **“TASTO FRECCIA”** ► in basso a destra si **procede all'approfondimento** ossia come si aziona il comando del dispositivo e quando è obbligatorio l'uso. Per procedere allo **spagnimento** delle luci e dei proiettori è sufficiente cliccare su una qualunque parte dell'autoveicolo.

2) **“USO DELLE LUCI”**: serve per spiegare quando e quali dispositivi di segnalazione visiva e di illuminazione **devono utilizzare gli autoveicoli, i ciclomotori e i motocicli**; il tabellone si compone di due titoli principali **“NEI CENTRI ABITATI”** e **“FUORI DEI CENTRI ABITATI”** (finestra 20).

Tabellone limiti di velocità

Questo tabellone è stato realizzato per facilitare la **spiegazione dei limiti di velocità** delle diverse categorie di veicoli.

COME FUNZIONA

Per **accedere** nella schermata dei limiti massimi di velocità **cliccare su “NORME DI COMPORTAMENTO”** e successivamente sull'icona  a destra di **“LIMITI DI VELOCITÀ”**, oppure **cliccare su “NORME DI COMPORTAMENTO \ LIMITI DI VELOCITÀ”** quindi sull'icona in basso . A questo punto comparirà la **finestra 21**.

Finestra 21



In alto di questa videata possiamo effettuare tre tipi di scelta che sono:

- 1) **“LIMITI” (schema iniziale)**: contiene l'insieme di tutte le categorie di veicoli e permette di **visualizzare** rapidamente **tutti i limiti massimi di velocità di ogni singolo veicolo**. Una volta cliccato il simbolo di un veicolo comparirà a sinistra la foto del veicolo scelto e a destra il limite o i limiti di velocità che deve rispettare. I **“TASTI FRECCIA”** in basso a destra **servono per avanzare o arretrare** al veicolo con limite di velocità immediatamente superiore o inferiore. **Cliccando un veicolo soggetto a dei limiti di velocità “PARTICOLARI” si avanza o si arretra con altri veicoli della stessa tipologia** (es. ciclomotori, quadricicli, ecc.), **uguale procedimento** se viene cliccato un **veicolo con limiti di velocità “GENERALI”** (autovetture, motocicli, ecc.). **Cliccando** in alto a sinistra su **“LIMITI”** si ritorna sullo **schema iniziale**.
- 2) **“GENERALI”**: comprende **tutti i veicoli** (motocicli, autovetture, autocarri, ecc.) **che devono rispettare i limiti massimi generali** di velocità. Una volta visualizzata la foto del veicolo **è possibile ingrandire a pieno schermo** i diversi limiti di velocità cliccando sul segnale a destra all'interno di ogni cerchio (50, 90, ecc.);
- 3) **“PARTICOLARI”**: comprende **tutti i veicoli** (macchine agricole, macchine operatrici, ecc.) che devono **rispettare limiti particolari** di velocità.

Tabellone posizione dei veicoli sulla carreggiata



Questo tabellone supporta l'insegnante nell'argomento "Posizione dei veicoli sulla carreggiata".

Finestra 22



Uscita

COME FUNZIONA

Per accedere al tabellone della [finestra 22](#) cliccare, dal Menu principale l'argomento "NORME DI COMPORTAMENTO" e successivamente sull'icona  a destra di "POSIZIONE DEI VEICOLI SULLA CARREGGIATA", oppure **cliccare su** "NORME DI COMPORTAMENTO \ POSIZIONE DEI VEICOLI SULLA CARREGGIATA" quindi sull'icona in basso  **ed infine**, nell'anteprima foto, **sull'ultima immagine a destra**.

Entrati nel tabellone è possibile visualizzare le animazioni **cliccando su un'immagine** a scelta secondo un proprio ordine personale oppure cliccando sulla freccia in basso a destra seguendo invece un ordine predefinito; una volta entrati nella [finestra 23](#) è possibile visualizzare anche la posizione errata dei veicoli cliccando il tasto "X Falso".

Finestra 23



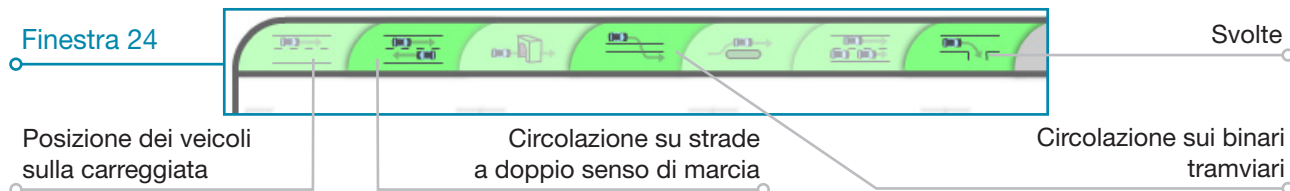
Uscita

Comportamento corretto

Comportamento errato

Tabellone circolazione su strade a doppio senso

Questo tabellone supporta l'insegnante nell'argomento "Circolazione su strade a doppio senso di marcia". Ha le stesse proprietà del tabellone "Posizione veicoli sulla carreggiata", vi si accede (finestra 25) cliccando il **secondo** pulsante del menu verde (finestra 24).



Tabellone circolazione sui binari tramviari


Questo tabellone supporta l'insegnante nell'argomento "Circolazione sui binari tramviari". Ha le stesse proprietà del tabellone "Posizione veicoli sulla carreggiata", vi si accede (finestra 26) cliccando il **quarto** pulsante del menu verde (finestra 24).



Tabellone svolte

Si tratta di un tabellone che contiene una serie di animazioni e disegni realizzati per facilitare la **spiegazione del cambio di direzione e di corsia** dei veicoli sui diversi tipi di caregiate.

COME FUNZIONA

Per accedere nella schermata ([finestra 27](#)) **clickare su** “NORME DI COMPORTAMENTO” e successivamente sull'icona  a destra di “POSIZIONE DEI VEICOLI SULLA CARREGGIATA” **quindi clickare l'ultimo pulsante a destra del menu verde** ([finestra 24](#)). Il tabellone contiene tutte le animazioni selezionabili.



Per visualizzare l'animazione **clickare** (una volta sola) **sull'incrocio** che interessa **oppure** sulla **freccia in basso a destra**; a questo punto compare la [finestra 28](#).



◆ GESTIONE COMANDI

- **avvio sequenza:** **clickare l'incrocio** desiderato quindi, una volta terminata la sequenza, per visualizzarla nuovamente, clickare una qualunque parte dell'incrocio;
- **pausa:** **clickare una qualunque parte dell'incrocio**, per proseguire l'animazione clickare nuovamente;



- **ticchettio indicatori di direzione:** per **eliminare il suono** delle frecce **clickare** (una volta sola) all'interno della **spia lampeggiante** in basso a destra;
- **nuovo incrocio:** per avanzare o arretrare le animazioni **clickare le frecce** ◀▶ in basso a destra oppure ritornare al Menu clickando sulla colonna a destra.

Per **uscire** dal tabellone **"Svolte"** premere il tasto "ESC" oppure clickare la **"X"** in alto a destra.

Tabellone manovra di sorpasso

Il tabellone per la spiegazione della manovra di sorpasso è **composto da tre sezioni distinte** ossia **"VALUTAZIONE"**, **"MANOVRA"** e **"SPAZIO"**.

COME FUNZIONA

Per **accedere** nella videata di introduzione **finestra 29** **clickare su** "NORME DI COMPORTAMENTO" e dopo sull'icona  a destra di "SORPASSO", oppure clickare su "NORME DI COMPORTAMENTO \ SORPASSO", **successivamente sull'icona**  **ed infine, nell'anteprima foto, sull'ultima figura.**



A questo punto è possibile iniziare la spiegazione seguendo **due tipi di percorsi**; uno **predefinito** e un'altro **personale**; vediamoli entrambi:

- **percorso predefinito:** le animazioni si susseguono in **sequenza rispettando l'ordine del manuale** per la patente A e B. Per avanzare nel percorso predefinito clickare i **"TASTI FRECCIA"** ▶◀ in basso a destra;
 - **percorso personale:** le animazioni possono essere **scelte liberamente**, per il percorso personale clickare in alto a sinistra sui titoli **"VALUTAZIONE"**, **"MANOVRA"** e **"SPAZIO"** in base al tipo di spiegazione.
- 1) **"VALUTAZIONE"**: una serie di animazioni rappresentano **ciò che il conducente deve valutare** (es. spazio, visibilità, segnaletica, ecc.) **prima di iniziare la manovra** di sorpasso. Per selezionare le animazioni **clickare sui titoli** a destra.
 - 2) **"MANOVRA"**: viene **visualizzata l'intera manovra di sorpasso** (**finestra 30**) con **due punti di vista** ossia **lato conducente** (soggettiva) e **dall'alto** (in pianta); a questo punto per:
 - **attivare l'animazione:** **clickare**, in sequenza nel riquadro a destra, **sui numeri 1, 2 e 3** attendendo tra una selezione e l'altra lo svolgimento dell'animazione;
 - **selezionare il sorpasso senza seguire l'ordine progressivo** (es. 1-3 oppure 3-2): **clickare due volte** (anziché una) **sui numeri** nel riquadro a destra;

- **mettere in pausa l'animazione:** cliccare una sola volta all'interno del riquadro di sinistra che contiene l'animazione in soggettiva (per riattivarla cliccare nuovamente).

Finestra 30



- Uscita
- Fase di rientro
- Fase di affiancamento
- Fase di avvicinamento
- Per avanzare o arretrare

3) **“SPAZIO”**: in questa sezione una serie di animazioni supportano l'insegnante nella **spiegazione dello spazio necessario alla manovra di sorpasso**. Una volta entrati nella **finestra 31** selezionare i veicoli che si intende visualizzare nel sorpasso (auto-auto, auto-autobus e autobus-autobus). A questo punto è possibile:

- **attivare l'animazione:** cliccare una sola volta **sulla strada**;
- **mettere in pausa l'animazione:** cliccare una sola volta **all'interno della strada** (per riattivarla cliccare nuovamente);
- **resettare la videata:** cliccare sulla **fascia verde in basso**.

Finestra 31



- Attivazione e pausa animazione
- Velocità veicolo sorpassante
- Velocità veicolo sorpassato
- Reset ai valori iniziali



- Uscita
- Selezione veicoli impegnati nel sorpasso
- Spazio necessario al sorpasso
- Cursore per accelerare
- Per arretrare

È inoltre **possibile aumentare la velocità** (dal valore predefinito 60 km/h e 40 km/h) sia del **veicolo sorpassante** che del **veicolo sorpassato cliccando sui tasti in basso a destra “ACCELERA”** (per riportare la velocità al valore iniziale è sufficiente cliccare su **“RALLENTA”** oppure resettare). **Un indicatore** (fascia bianca) sul lato destro della strada **delimita lo spazio** che il veicolo sorpassante **ha percorso**; questo indicatore avanza o arretra in funzione della velocità selezionata. L'indicatore **non è presente** quando si seleziona **l'aumento di velocità per entrambi i veicoli**.

Tabellone documenti di guida

Si tratta di un tabellone che contiene una serie di fotografie e disegni per la spiegazione dell'intero argomento "Patente di guida e Carta di circolazione".


COME FUNZIONA


Per accedere al tabellone **clickare su "DOCUMENTI"** e poi sulle icone  a fianco di ognuno degli argomenti, oppure entrare in un argomento (es. "CATEGORIE DELLE PATENTI DI GUIDA"), **clickare sull'icona**  in basso ed infine, nell'anteprima foto, **sull'ultima immagine a destra**; comparirà una videata come in [finestra 32](#).

Finestra 32



A questo punto è possibile proseguire con un **percorso predefinito** dal programma **oppure personale**; vediamo brevemente entrambe le possibilità.

- **percorso predefinito:** gli argomenti che si susseguono in sequenza **rispettano** il programma di **esame a quiz e il manuale di teoria**. Per **utilizzare il percorso predefinito** è sufficiente **clickare all'interno** di "Patente di guida" o "Documenti di circolazione e agenti" e poi sulle frecce  **in basso a destra** per **avanzare** negli argomenti.
- **percorso personale:** gli argomenti possono essere **scelti liberamente** senza seguire la sequenza predefinita dal programma e dal manuale di teoria (patente A e B). Per **utilizzare il percorso personale** è sufficiente **clickare** in alto a sinistra **su "CATEGORIE PATENTI"** per accedere direttamente alla videata delle **categorie delle patenti** ([finestra 33](#)) o "**VALIDITÀ**" o "**INFRAZIONI**" per argomenti come **ritiro, revisione, revoca, sospensione e la patente a punti** ([finestra 34](#)).

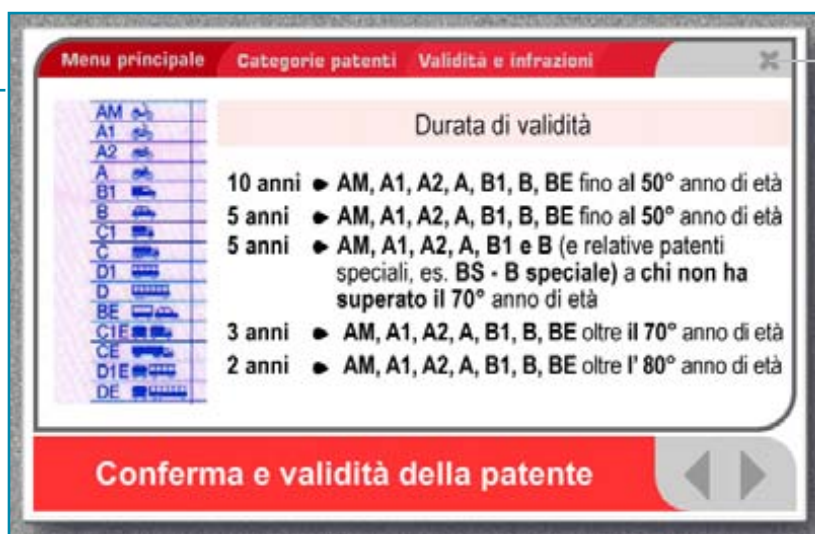
A questo punto **clickare sulle frecce**  **in basso a destra per avanzare** all'interno dell'argomento stesso. Da notare che la sequenza degli argomenti successivi (se non viene nuovamente utilizzato il menu in alto) risulterà quella predefinita dal programma.

Finestra 33



Uscita

Finestra 34



Uscita

◇ CATEGORIE PATENTI

All'interno del tabellone "CATEGORIE PATENTI" è possibile visualizzare per ogni categoria il tipo di veicoli che si è abilitati a condurre (finestra 35) e le loro caratteristiche (finestra 36); inoltre, passando il mouse sopra la freccia bianca in basso a sinistra si possono visualizzare tutte le patenti che la categoria selezionata comprende (finestra 37).

Finestra 35

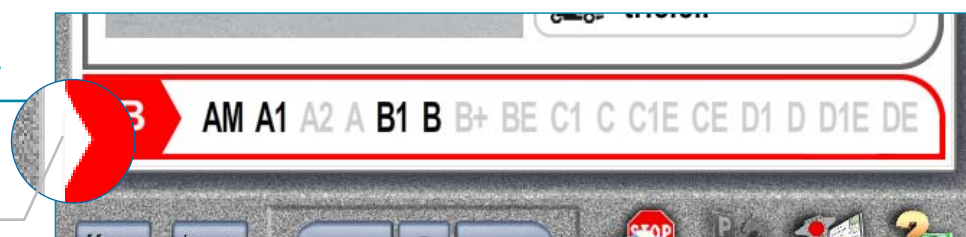


Finestra 36



Finestra 37

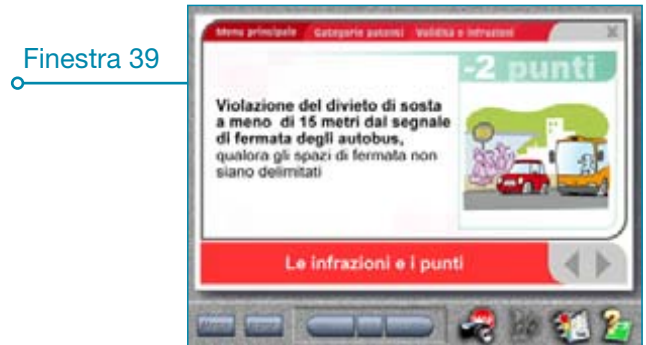
Freccia categorie



◇ **VALIDITA' - INFRAZIONI**

Selezionare dal menu in alto “**VALIDITÀ**” per le pagine sulla durata di validità e la conferma delle patenti e l'utilizzo degli occhiali e “**INFRAZIONI**” per il tabellone delle infrazioni.

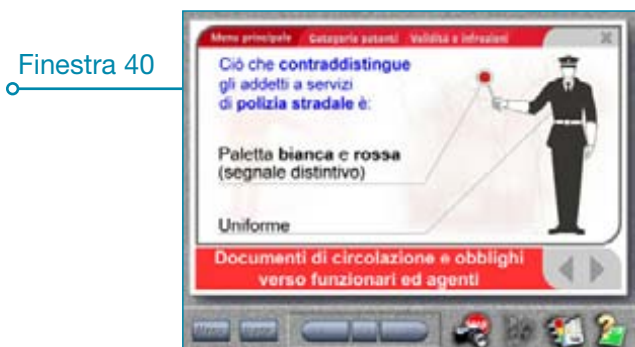
Raggiunto il tabellone delle infrazioni è sufficiente **clickare sui nomi** per visualizzare le diverse infrazioni. L'ultima voce dell'elenco riguarda la **patente a punti**: cliccando si accede al tabellone dei punteggi (finestra 38). Anche in questo caso basta **clickare sui punteggi per visualizzare le infrazioni associate**. I punteggi possono essere visualizzati in ordine crescente o decrescente utilizzando le frecce ◀▶ in basso a destra (finestra 39).



Le infrazioni contenute nel tabellone non comprendono quelle specifiche del trasporto professionale (patenti C, D e CAP).

◇ **DOCUMENTI DI CIRCOLAZIONE E AGENTI**



Dal menu principale selezionando “**DOCUMENTI DI CIRCOLAZIONE E AGENTI**” si accede alla parte riguardante gli elementi distintivi degli agenti (finestra 40), i documenti necessari alla guida dei veicoli, i display luminosi sui veicoli della polizia (finestra 41) e le targhe di immatricolazione dei veicoli (finestra 42). Nella schermata dedicata ai display luminosi sui veicoli della polizia (finestra 41) è possibile ingrandire le immagini cliccandoci sopra (finestra 43); per tornare alla videata precedente basterà cliccare nuovamente il mouse.



Tabellone assicurazione

Si tratta di un tabellone che contiene una serie di figure e disegni realizzati per la spiegazione dell'intero argomento "Responsabilità civile e penale" e "Assicurazione obbligatoria R.C.A.".

COME FUNZIONA

Per accedere nella schermata cliccare su "INCIDENTI E ASSICURAZIONE" e successivamente sull'icona  a destra di "COMPORTAMENTO IN CASO DI INCIDENTE E ASSICURAZIONE OBBLIGATORIA R.C.A.", oppure cliccare su "INCIDENTI E ASSICURAZIONE \ COMPORTAMENTO IN CASO DI INCIDENTE E ASSICURAZIONE OBBLIGATORIA R.C.A." quindi sull'icona  in basso ed infine, nell'anteprima foto, sull'ultima immagine a destra; comparirà una videata come in finestra 44.

Finestra 44



Uscita

Percorso predefinito

A questo punto è possibile **proseguire** con un **percorso predefinito** dal programma oppure **personale** scelto dall'insegnante (finestra 45) con modalità del tutto analoghe a quanto già visto nel tabellone "DOCUMENTI DI GUIDA \ PATENTE DI GUIDA".

Finestra 45

Percorso personale



Tabellone precedenze

Con questa funzione è possibile spiegare e far comprendere agli allievi in modo semplice ed efficace le **regole generali sulla precedenza**.

COME FUNZIONA

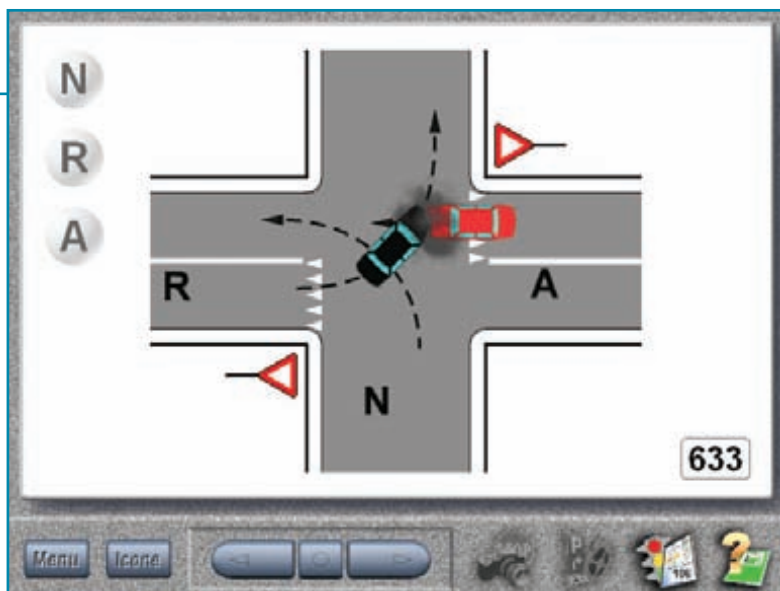
Selezionare dal menu principale “NORME DI COMPORTAMENTO \ NORME SULLA PRECEDENZA” **oppure** cliccare “**ICONE**” e **scegliere** uno dei tanti **incroci** disponibili; a questo punto è possibile:

1) Ordine di precedenza manuale:

- **sequenza:** cliccare i **veicoli** oppure **digitare la lettera** da tastiera e procedere in modo analogo per completare l'incrocio. **Sulla sinistra** dello schermo vengono **visualizzate le lettere** nell'ordine in cui sono stati **selezionati i veicoli**;
- **conferma:** cliccare in una qualunque parte dello schermo **al di fuori dei veicoli** (oppure premere “INVIO”). **Se l'ordine di precedenza è corretto i veicoli attraversano l'incrocio** mentre **se è sbagliato ci sarà lo scontro** tra i veicoli ([finestra 46](#));
- **pausa:** cliccare in una qualunque parte dello schermo (oppure premere “INVIO”). **Per proseguire l'animazione cliccare nuovamente o premere “INVIO”**;
- **precedenza in posizione iniziale:** cliccare **due volte** velocemente o premere “CANC”.

Nota: negli incroci 617, 638, 642 dove la prima auto si ferma al centro dell'incrocio e completa la manovra per ultima, si dovrà ridigitare una seconda volta la prima auto. Ad esempio nell'incrocio 617 ([finestra 47](#)) la sequenza corretta non sarà N, R, A bensì N, R, A, N (la lettera N va quindi ripetuta). Mentre negli incroci 619 e 645 è possibile accendere o spegnere il segnale di emergenza dell'ambulanza o dei vigili del fuoco cliccando sul comando posto in alto a destra della schermata oppure da tastiera con il tasto “F9”.

Finestra 46



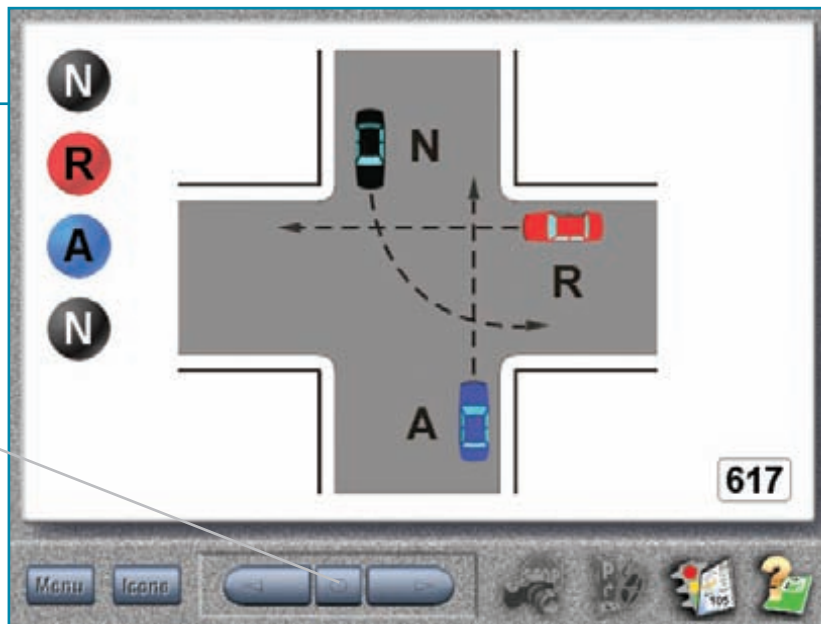
2) **Ordine di precedenza automatica:** viene **visualizzata** in modo automatico **la sequenza corretta** e le lettere che indicano il giusto ordine senza dover cliccare ciascuna singola auto raffigurata nell'incrocio:

- **avvio sequenza:** cliccare il **tasto centrale** situato **tra i tasti freccia** avanti e freccia indietro;
- **pausa e riavvio precedenza:** utilizzare gli stessi comandi disponibili per la selezione manuale ossia **cliccare in una qualunque parte dello schermo oppure** premere “INVIO”.

Per **visualizzare la sequenza** corretta **senza le lettere**, **cliccare** in una qualunque parte dello schermo **al di fuori dei veicoli** (oppure premere il tasto “INVIO”).

Finestra 47

Ordine di precedenza automatico

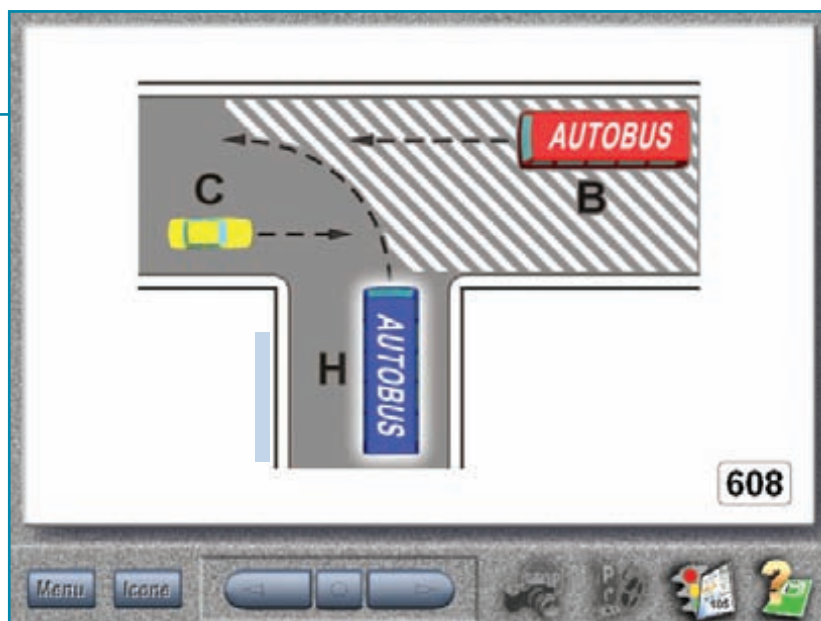


◇ VISUALIZZARE LA DESTRA

Durante la lezione, prima di digitare la sequenza, può essere utile fare vedere agli allievi dove si trova la destra di ogni singolo veicolo raffigurato nell'incrocio. Cliccando con il **tasto destro del mouse sopra ad un veicolo** a scelta, vedremo tutte **le strade** che si trovano **alla sua destra evidenziate** con una serie di **righe bianche** (finestra 48). Da notare che le auto poste a destra ma con un percorso che non va ad incrociare quello del veicolo interessato (cioè che si sta cliccando) sono coperte da sottili righe bianche. Ad esempio nell'incrocio 617 se clicchiamo con il tasto destro del mouse sul veicolo "A" lo noteremo completamente coperto da righe bianche.

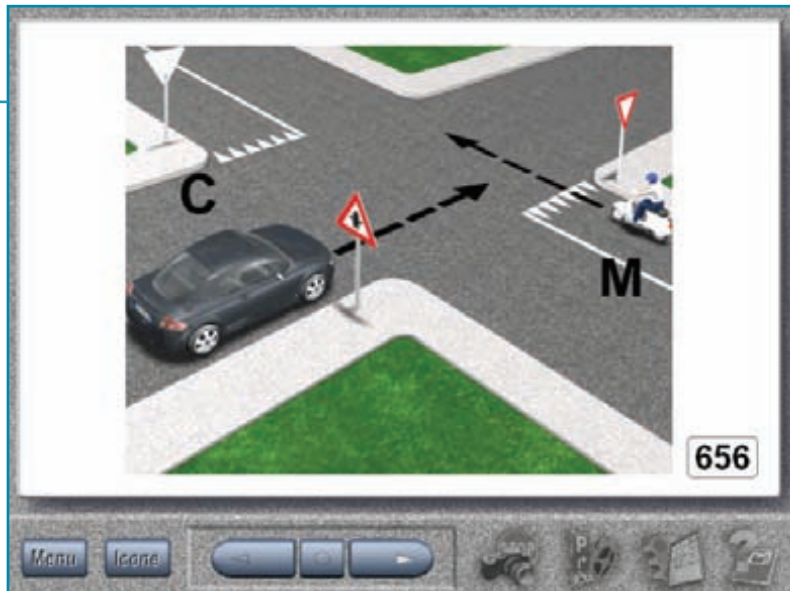
In questo modo sarà più facile intuire che la regola della precedenza vale per i veicoli che si trovano alla nostra destra e ovviamente incrociano la traiettoria di marcia, e che in caso contrario non vanno presi in considerazione. Per fare **scompare le righe** bianche è sufficiente **cliccare** con il tasto sinistro del mouse **sopra la strada** in un qualunque punto al di fuori dei veicoli.

Finestra 48



Nota: le precedenze 656 (finestre 49, 50 e 51), 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686 (presenti nel pieghevole ministeriale ma non richiesti nei quiz) si distinguono dai precedenti incroci solo per il punto di vista mentre le funzioni e i comandi per utilizzarle sono gli stessi.

Finestra 49



Finestra 50



Finestra 51

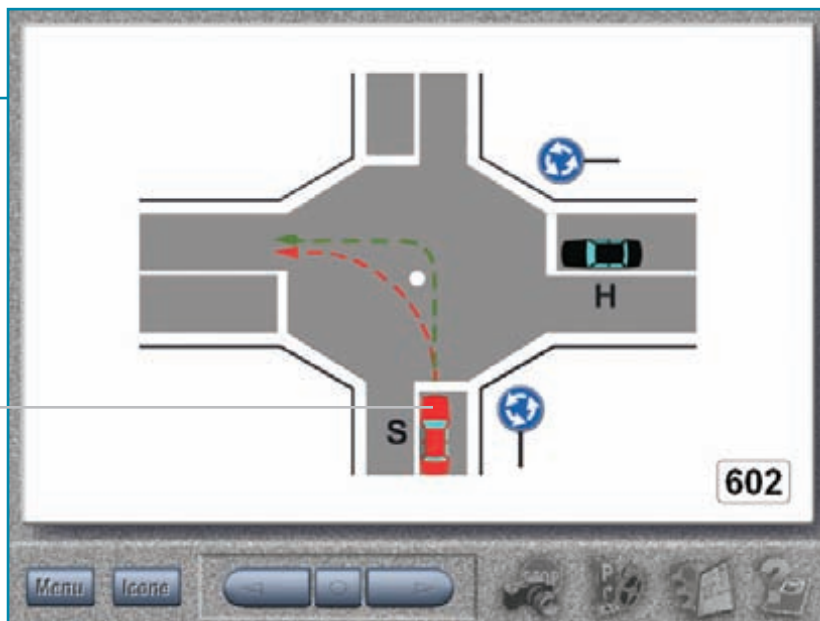


Per gestire gli incroci 559, 600 - 649, 601 e 602 procedere nel modo seguente:

- 1) **visualizzazione traiettorie** (finestra 52): **clickare con il tasto destro del mouse sopra al veicolo** per visualizzare le **traiettorie corrette (colore verde)** e le **traiettorie errate (colore rosso)**;

Finestra 52

Tasto destro del mouse per visualizzare le traiettorie

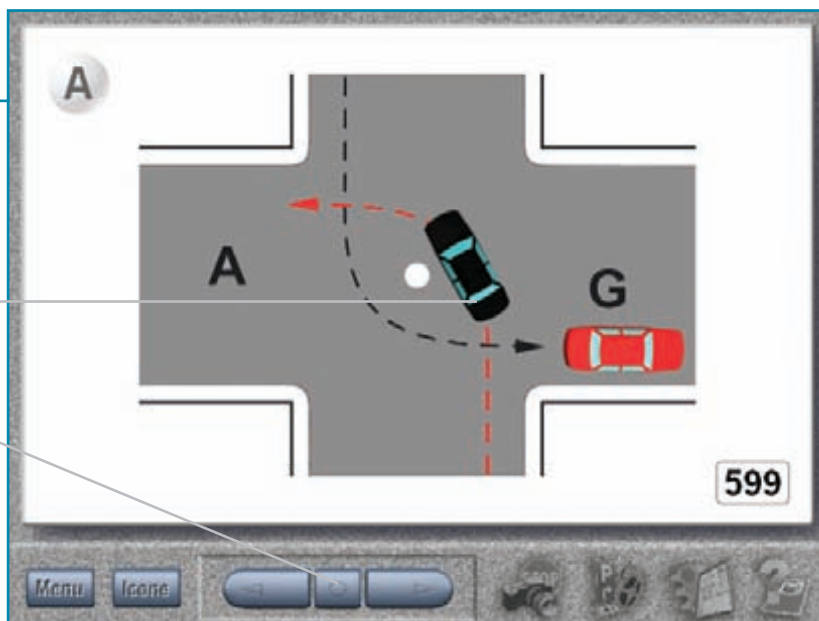


- 2) **movimento veicoli** (finestra 53): **clickare sopra al veicolo oppure digitare la lettera** sulla tastiera; da notare che il **movimento di ciascun veicolo lungo la propria traiettoria**, a differenza delle altre precedenze animate, **avviene singolarmente** (ossia è possibile muovere solo un veicolo per volta).

Finestra 53

Cliccare il tasto sinistro del mouse per visualizzare le animazioni

Visualizzazione traiettoria veicoli



Nota: il tasto  tra le due frecce visualizza le traiettorie di svolta corrette ed errate di ciascun veicolo impegnato nella manovra.

Animazioni servosterzo

Una serie di animazioni realizzate per facilitare la spiegazione dell'argomento "**Sterzo**" compreso il funzionamento del servosterzo.



COME FUNZIONA

Per accedere al menu di [finestra 54](#) cliccare su "L'AUTOVEICOLO E LE SUE PARTI \ STERZO" quindi sull'icona in basso  ed infine, nell'anteprima foto, **sull'ultima immagine a destra**.



Dall'animazione introduttiva, che dura alcuni secondi, è possibile proseguire alle successive sia cliccando le icone in alto sia cliccando il "**TASTO FRECCIA**" ► in basso a destra.

A questo punto per visualizzare:

- **il funzionamento:** cliccare sull'icona  quindi per ruotare lo sterzo cliccare e tenere premuto sulle frecce verdi sopra al volante ([finestra 55](#)) oppure cliccare sopra l'asta a cremagliera e, sempre tenendo premuto il mouse, trascinarla a destra o sinistra ([finestra 56](#)); per riportare la cremagliera in posizione iniziale fare doppio clic sopra all'area bianca;
- **gli elementi costitutivi:** cliccare sull'icona  quindi per visualizzare e muovere ogni singolo componente scorrere semplicemente il cursore del mouse sulle varie parti selezionabili ([finestra 57](#)). Per ritornare al menu iniziale cliccare il "**TASTO FRECCIA**" ◀ oppure il tasto "**MENU**" in alto a sinistra mentre per accedere al Menu principale cliccare nuovamente il tasto "**MENU**".

Finestra 55



Uscita

Per avanzare o arretrare

Finestra 56



Uscita

Per avanzare o arretrare

Finestra 57




Uscita

Per arretrare


Animazioni sospensioni

Una serie di animazioni realizzate per facilitare la spiegazione dell'argomento "**Sospensioni**" ossia l'insieme **molle e ammortizzatori**.

COME FUNZIONA

Per accedere nel Menu introduttivo (finestra 58) cliccare su "L'AUTOVEICOLO E LE SUE PARTI \ SOSPENSIONI" quindi sull'icona  e, nell'anteprima foto, sull'ultima figura.



La [finestra 59](#) visualizza il **comportamento dell'insieme sospensioni \ ammortizzatori** su strada in presenza di buche; a questo punto **si può proseguire** nella visione delle successive animazioni con un **percorso predefinito utilizzando i "TASTI FRECCIA" ** oppure **personale cliccando le "ICONE" in alto sul "MENU"**.

Per visualizzare le animazioni:

- **primo piano sospensioni asse anteriore** ([finestra 59](#)): cliccare l'icona  in alto sul "**MENU**" oppure i "**TASTI FRECCIA**" in basso a destra;
- **primo piano sospensioni asse posteriore** ([finestra 60](#)): cliccare l'icona  in alto sul "**MENU**" oppure i "**TASTI FRECCIA**";
- **affiancamento ammortizzatori carichi e scarichi** ([finestra 61](#)): cliccare l'icona  in alto sul "**MENU**" oppure i "**TASTI FRECCIA**".

Cliccando il tasto "MENU" in alto a sinistra si ritorna al menu introduttivo; se viene cliccato nuovamente lo stesso tasto si visualizza il menu generale da dove è possibile selezionare i vari organi meccanici animati (attualmente freni, sospensioni, sterzo, ecc).

Cliccando il tasto  in alto a destra si può accedere al tabellone "**Aderenza e stabilità**" (vedi pagina 38).

Finestra 59



Uscita

Per avanzare o arretrare

Finestra 60



Uscita

Per avanzare o arretrare

Finestra 61




Uscita

Per avanzare o arretrare


Animazioni impianto frenante

Le animazioni, contenute nel tabellone, sono state realizzate per facilitare la spiegazione del **freno di servizio e di stazionamento** delle autovetture.

COME FUNZIONA


Per accedere nella videata di introduzione ([finestra 62](#)) cliccare su "L'AUTOVEICOLO E LE SUE PARTI \ FRENI" quindi sull'icona in basso  ed infine, nell'anteprima foto, sull'ultima figura.







Nella videata introduttiva è possibile **arrestare il veicolo** in movimento e poi **rimetterlo in marcia** cliccando i simboli della pedaliera in basso ; è possibile **proseguire con la spiegazione** seguendo **due tipi di percorsi**, uno **predefinito** e l'altro **personale**; vediamoli entrambi:

- **percorso predefinito**: le animazioni si susseguono **rispettando l'ordine del manuale di teoria** per la patente A e B (freni a disco, freni a tamburo e freno a mano).



Per avanzare nel percorso predefinito **cliccare i tasti**  in basso a destra oppure utilizzare i tasti freccia "DESTRA - SINISTRA" della tastiera;

- **percorso personale**: le animazioni possono essere **scelte liberamente**, cliccando in alto sui simboli  oppure con la tastiera utilizzando i tasti 1 ("FRENI A DISCO"), 2 ("FRENI A TAMBURO"), 3 ("FRENO DI STAZIONAMENTO") e 4 ("SERVOFRENO").

1) "FRENI A DISCO"  : si accede alla [finestra 63](#), a questo punto per visualizzare il funzionamento (percorso dell'olio, movimento dei pistoncini, ecc.) **cliccare sul simbolo**  della pedaliera **oppure** cliccare direttamente **il pedale del freno all'interno del veicolo**;

2) "FRENI A TAMBURO"  : si accede alla videata di [finestra 64](#), per visualizzare il funzionamento (percorso dell'olio, movimento pistoncino e delle ganasce, ecc.) **cliccare sul simbolo**  della pedaliera **oppure** cliccare direttamente **il pedale del freno all'interno del veicolo**;

3) "FRENO DI STAZIONAMENTO"  : si accede alla videata di [finestra 65](#), per visualizzare il funzionamento **cliccare sul simbolo**  **oppure** cliccare **direttamente sulla leva del freno a mano**;

4) "SERVOFRENO"  : si accede alla [finestra 66](#), per visualizzare il funzionamento **cliccare sul simbolo**  **oppure** cliccare **direttamente il pedale del freno all'interno del veicolo**;

Finestra 63



Uscita

Pedale del freno

Pedale dell'acceleratore

Per avanzare o arretrare

Finestra 64



Uscita

Pedale del freno

Pedale dell'acceleratore

Per avanzare o arretrare

Finestra 65



Uscita

Freno di stazionamento

Per avanzare o arretrare

Finestra 66



Uscita

Pedale del freno




Pedale dell'acceleratore

Per avanzare o arretrare

Animazioni aderenza e stabilità

Le animazioni, contenute nel tabellone, sono state realizzate per facilitare l'apprendimento del **comportamento dei veicoli in diverse condizioni di aderenza e in curva**.


COME FUNZIONA

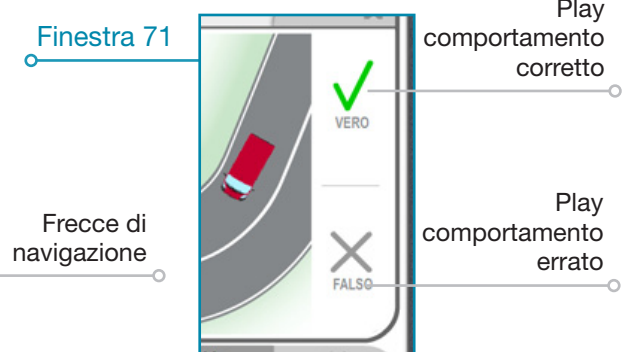
Per accedere alle nuove animazioni cliccare su "PNEUMATICI \ ADERENZA \ STABILITA'" quindi scorrere le domande fino a raggiungere il blocco "FORZA ADERENTE (ADERENZA)" quindi cliccare sull'icona in basso  ed infine, nell'anteprima foto, **sull'ultima immagine a destra (finestra 67)** per aprire il tabellone riguardante l'aderenza (finestra 68). Il tabellone riguardante la stabilità in curva (finestra 69) si raggiunge o dal blocco di domande "FORZE CHE AGISCONO SUL VEICOLO IN CURVA" oppure dal tabellone dell'aderenza cliccando il tasto . Il tasto  riporta invece al tabellone delle sospensioni.



Per visualizzare le animazioni **cliccare su un'immagine** oppure sulla freccia in basso a destra (finestra 70); a questo punto è possibile:

- **visualizzare il comportamento corretto ed errato dei veicoli:** cliccare la **V Vero** o la **X Falso** (finestra 71).
- **mettere in pausa e far ripartire il filmato:** cliccare sopra il filmato in riproduzione;
- **visualizzare tutte le altre animazioni** in successione **senza tornare al menu:** cliccare la **freccia di navigazione a destra**.

Per **tornare al menu principale** è sufficiente **cliccare il tasto** .

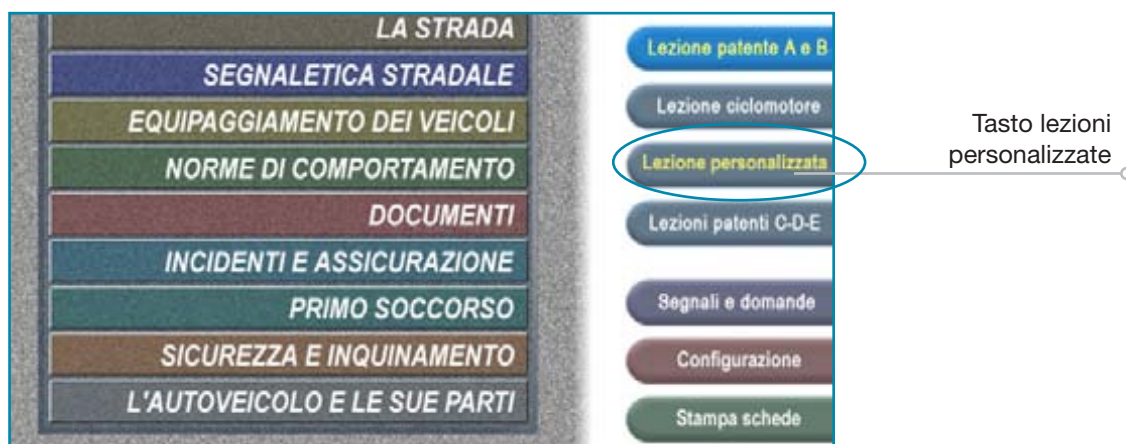


LEZIONI PERSONALIZZATE

Consentono di **“assemblare” quiz, figure e immagini** (anche le proprie) da “zero” oppure di modificare gli argomenti già presenti, ordinati secondo i testi editi da NECA.

COME FUNZIONA

Per accedere alla videata di [finestra 72](#) cliccare **“LEZIONE PERSONALIZZATA”** dal **“MENU PRINCIPALE”**, quindi **selezionare una delle funzioni disponibili**.



Ecco tutte le funzioni:

“NUOVA”: per generare una nuova lezione;

“COPIA”: per copiare la lezione;

“MODIFICA”: per modificare una lezione selezionata;

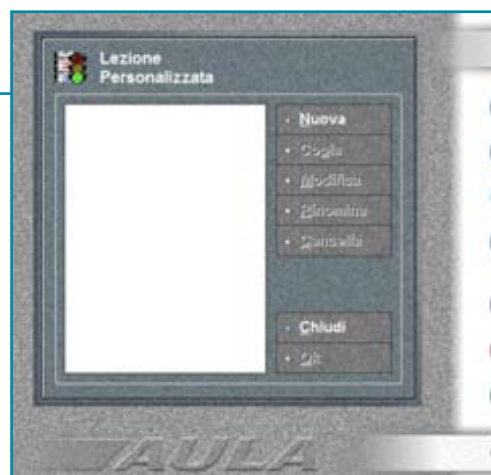
“RINOMINA”: per rinominare la lezione selezionata;

“CANCELLA”: per cancellare la lezione;

“Ok”: per entrare nella lezione selezionata;

“ANNULLA”: uscita da **“LEZIONI PERSONALIZZATE”**.

Finestra 72

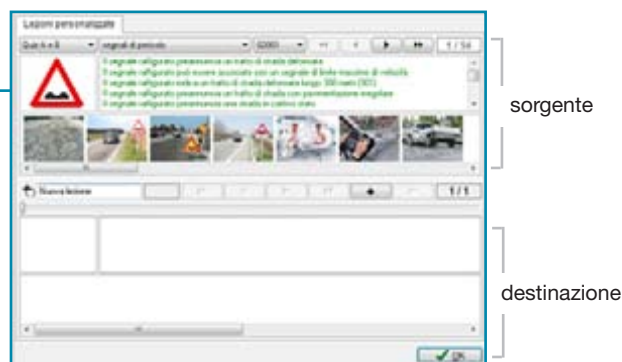


Nuova lezione

Cliccato il tasto **“Nuova”** compare la videata ([finestra 73](#)) composta **dall’area sorgente** nella parte superiore (contiene gli elementi della lezione) e **dall’area di destinazione** nella parte inferiore.

Trascinare gli elementi **dall’area sorgente a quella di destinazione** creando dei **“Passi”**; l’insieme di tanti passi rappresenta la lezione.

Finestra 73

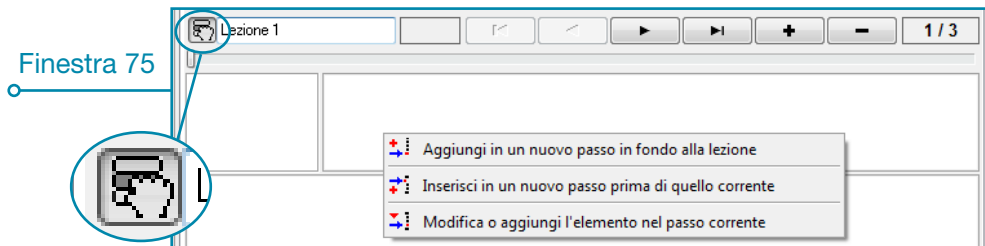


◆ AREA SORGENTE

Gli elementi in “gioco” spostabili dentro un “Passo” sono i quiz, le foto e le figure; in funzione del punto di partenza del trascinamento è possibile copiare tutti gli elementi insieme o solo una parte (finestra 74).



Se si clicca il tasto cambia la sua forma (finestra 75) quindi ad ogni spostamento viene attivata la richiesta del tipo di operazione che si intende eseguire sull'elemento spostato.

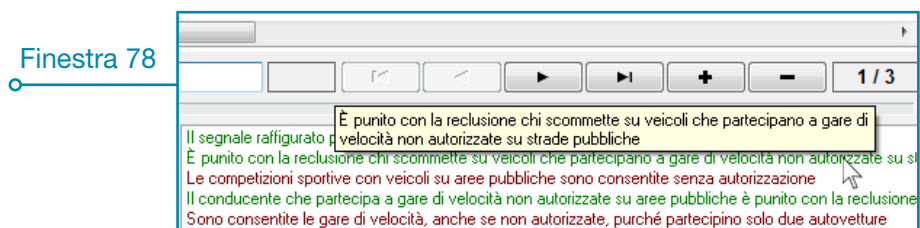


◆ SPOSTAMENTO E CANCELLAZIONE DOMANDE

Le domande si presentano ordinate come vere (colore verde) e false (colore rosso) e una volta trascinate (singolarmente o a blocchi) è possibile modificare la loro posizione o cancellarle del tutto (finestra 76); per visualizzare tutte le domande spostate nell'area di destinazione, fare doppio clic sul riquadro del segnale a sinistra (si apre la finestra 77). Per spostare una domanda, cliccarla e trascinarla mentre per cancellarla cliccare con il tasto destro e confermare; per ritornare alla videata iniziale fare nuovamente doppio clic sui quiz.



A ciascuna riga di domanda che fuoriesce dallo schermo (perchè molto lunga) è associato un riquadro sensibile alla posizione del cursore, che visualizza l'intero contenuto della domanda stessa (finestra 78).



◆ INSERIMENTO, SCORRIMENTO E CANCELLAZIONE PASSI

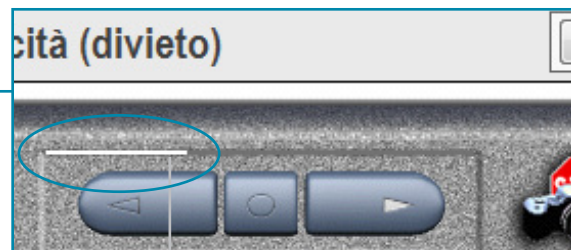
Una volta creati, i **“Passi”** è possibile:

- **inserirli:** cliccando il tasto si inserisce un passo vuoto subito prima di quello corrente selezionato e in basso a sinistra l'indicatore segnala a che numero di passo ci troviamo (es. 1/3, 2/2, 3/3, ecc.);
- **scorrerli:** per visionare ogni singolo passo della nostra lezione, cliccare sui **“TASTI FRECCIA”** o trascinare il **“CURSORE DI SCORRIMENTO RAPIDO”** ;
- **cancellarli:** cliccare il tasto .

Terminata la creazione di una lezione (ossia un insieme di passi) cliccare sul tasto **“Ok”** o premere **“INVIO”** per salvare il lavoro fatto, quindi inserire il nome della lezione.

Durante lo svolgimento della lezione una **linea bianca orizzontale** (finestra 79) sopra le frecce di scorrimento indica lo stato di **progressione** della lezione stessa.

Finestra 79



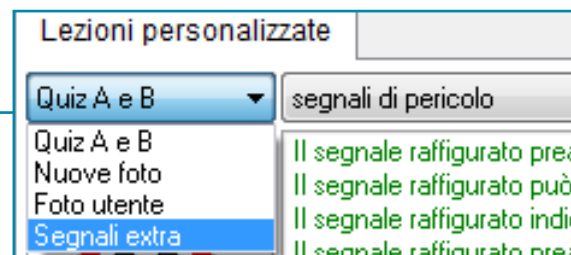
Indicatore di avanzamento lezione

◆ ALTRI ELEMENTI PER LA LEZIONE

Cliccando in alto a sinistra il tasto freccia è possibile scegliere dal menu a tendina (finestra 80) altri elementi per le proprie lezioni, come:

- **segnali extra:** sono le figure non richiamate direttamente dai quiz ministeriali (finestra 81);
- **nuove foto:** immagini aggiunte con l'ultimo aggiornamento;
- **foto utente:** immagini importate.

Finestra 80



Finestra 81

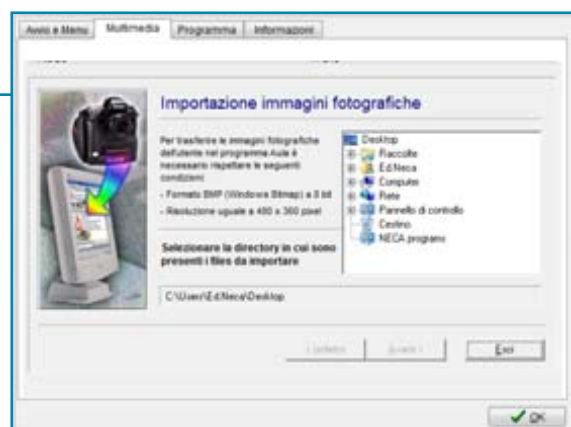


◆ IMPORTAZIONE FOTO

Per importare le proprie foto in Aula occorre:

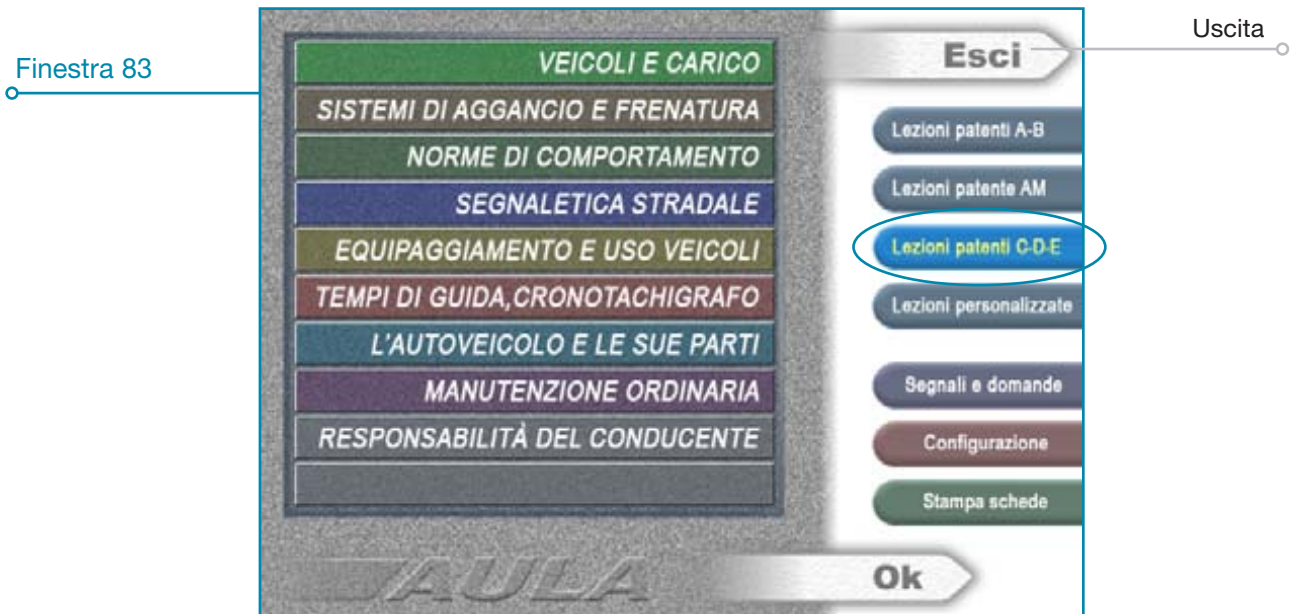
- ridimensionare le immagini alla risoluzione di **480 x 360 pixel** e salvarle in formato **BMP a 256 colori**;
- da **“CONFIGURAZIONE \ MULTIMEDIA \ FOTO”** mettere il segno di spunta su **“IMPORTAZIONE FOTO AULA” (LEZIONI PERSONALIZZATE)**, compare la **finestra 82**;
- **selezionare la cartella** con le immagini;
- selezionare le immagini da utilizzare e premere **“APRI”** per confermare;
- **premere il tasto “AVANTI”** per importare le immagini selezionate;
- al termine **un messaggio confermerà il trasferimento** avvenuto quindi premere **“FINE”**.

Finestra 82

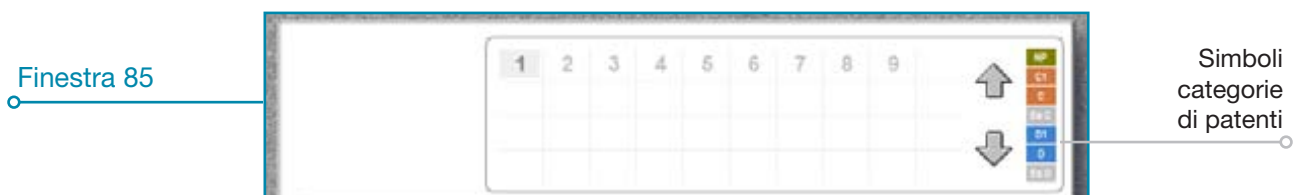


LEZIONI PATENTI C-D-E

Cliccando dal Menu principale il tasto **“LEZIONI PATENTI C-D-E”** si accede ai contenuti didattici dedicati ai candidati che devono conseguire le patenti di categoria superiore. Dal menu di **finestra 83** è possibile visualizzare e selezionare gli argomenti disponibili.



All'interno di ogni argomento, per facilitare la didattica, i **contenuti riportano a fianco le lettere corrispondenti ai listati ministeriali di appartenenza** (**finestra 84**); allo stesso modo, nelle videate dei quiz, **le categorie di patenti vengono segnalate con simboli** posizionati **in alto a destra** (**finestra 85**).



Vediamo il significato di tali simboli:

MENU ARGOMENTI

- NP** • patenti C1/C1E non professionali;
- C1** • patenti C1/C1E;
- C** • patenti C/CE;
- ExtC** • Estensione a C/CE (per i titolari di patenti C1/C1E);
- D1** • patenti D1/D1E;
- D** • patenti D/DE;
- ExtD** • Estensione a D/DE (per i titolari di patente D1/D1E).

QUIZ ARGOMENTI

- NP** • patenti C1/C1E non professionali;
- C1** • patenti C1/C1E;
- C** • patenti C/CE;
- Es C** • Estensione a C/CE (per i titolari di patenti C1/C1E);
- D1** • patenti D1/D1E;
- D** • patenti D/DE;
- Es D** • Estensione a D/DE (per i titolari di patente D1/D1E).

CONFIGURAZIONE

Sono presenti tre pagine di configurazione denominate “**AVVIO E MENU**”, “**MULTIMEDIA**”, “**PROGRAMMA**” più una di “**INFORMAZIONI**” generali:

Avvio e menu

Comprende **settaggi di carattere generale e altri specifici** per la visualizzazione dei quiz ([finestra 86](#)).

Finestra 86

◆ NOME AUTOSCUOLA

Visualizza l'intestazione dell'autoscuola modificabile ridigittando i nuovi dati.

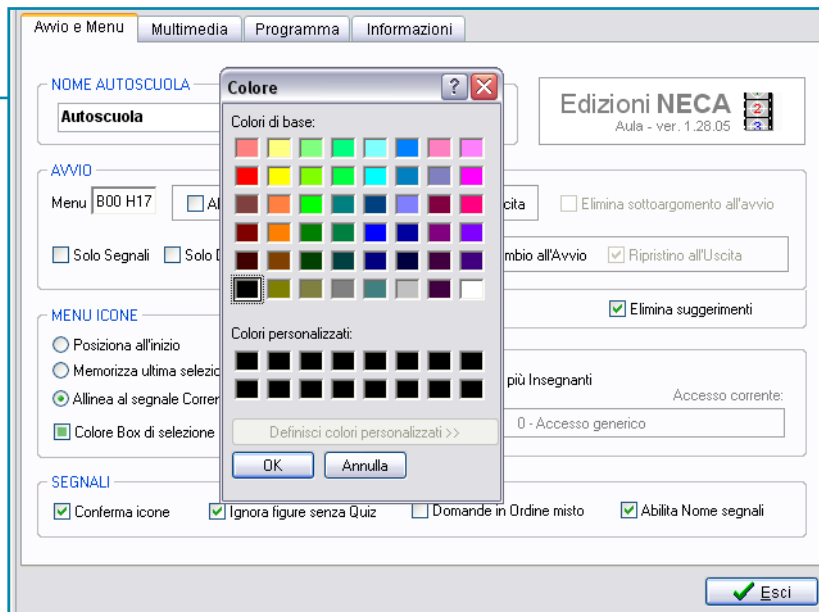
◆ AVVIO

- “**ABILITA IL SALVATAGGIO E IL RECUPERO DEL PUNTO DI USCITA**”: questa funzione è paragonabile ad un **segnalibro** dato che consente, una volta riavviato il programma, di ricominciare esattamente da dove si era interrotta la lezione l'ultima volta;
- “**SOLO SEGNALI - SOLO DOMANDE**”: abilita la **visualizzazione della lezione con la sola grafica** (segnali) o con le sole domande previste dai quiz;
- “**RISOLUZIONE AUTOMATICA - CAMBIO ALL'AVVIO**”: per **attivare il cambio della risoluzione** del monitor (640 x 480) **in modo automatico** cliccare dentro il quadratino bianco (deve comparire una "v");
- “**RISOLUZIONE AUTOMATICA - RIPRISTINO ALL'USCITA**”: per consentire di **ripristinare in modo automatico la risoluzione iniziale del monitor** quando si esce dal software cliccare dentro il quadratino bianco;
- “**FUNZIONI FOTOQUIZ ATTIVATE - DISATTIVATE**”: nella videata dove vengono visualizzati i quiz compare un **indicatore** (rettangolo centrale in basso alla videata) che assume un **colore verde, giallo o rosso a seconda della difficoltà** di ogni singola risposta del quiz.
Per ottenere una **valutazione più coerente** possibile **al grado di preparazione degli allievi** è necessario **periodicamente azzerare le statistiche** generali di errori andando nel menu insegnante di FotoQuiz quindi su “ANAGRAFICA \ GESTIONE ALLIEVI \ ARCHIVI” ed infine cliccando “**AZZERA L'ARCHIVIO DEGLI ERRORI GENERALI**”;
- “**ELIMINA SUGGERIMENTI**”: per eliminare i suggerimenti di alcuni quiz.

◆ MENU ICONE

Permette di scegliere **dove posizionare il marcatore** all'interno del menu e di **cambiare il colore del box di selezione** (figura 87).

Finestra 87



◆ ACCESSO

In questa sezione possiamo **abilitare all'uso di Aula più insegnanti**; in tal modo ognuno avrà a disposizione le proprie lezioni e naturalmente il proprio punto di uscita quando esce da Aula.

- **"ABILITA L'ACCESSO PERSONALIZZATO A PIÙ INSEGNANTI"**: cliccando sul **rettangolo bianco** possiamo **attivare o disattivare** l'accesso a **più insegnanti**;
- **"GESTIONE INSEGNANTI"**: permette di accedere alla **finestra 88** da dove è possibile **gestire la presenza di più insegnanti**.

Finestra 88



Rinominare un nominativo selezionato


Cancellare un nominativo

Confermare e uscire

Ricostruisce l'elenco degli insegnanti nell'eventualità di errori sull' hard disk o manomissioni involontarie del programma

Inserire un nuovo nominativo di insegnante

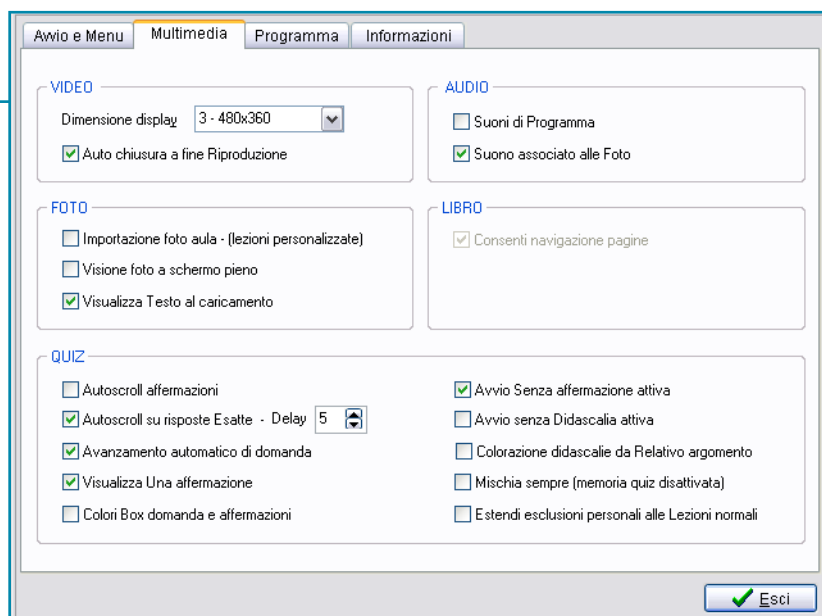
◆ SEGNALI

- **“CONFERMA ICONE”**: per visualizzare immediatamente, durante la lezione, i pannelli integrativi senza cliccare il tasto **“ICONE”** togliere la spunta dal rettangolino bianco.
- **“IGNORA FIGURE SENZA QUIZ”**: lasciando la spunta all'interno del quadratino durante la lezione vengono visualizzate solo le figure corredate da quiz ministeriali (per vedere quelle previste nel pieghevole prive di quiz è necessario cliccare sul tasto );
- **“DOMANDE IN ORDINE MISTO”**: questa funzione consente un'esercitazione collettiva su schede composte da tutti gli argomenti in ordine casuale;
- **“ABILITA NOME SEGNALI”**: per non visualizzare la didascalia sotto ogni singola figura togliere la spunta dal rettangolino bianco (il testo è comunque sempre richiamabile cliccando all'interno del segnale).

Multimedia

Questa pagina comprende i **settaggi riguardanti le funzioni multimediali** del programma ossia le funzioni che gestiscono i filmati, le foto, ecc. ([finestra 89](#)).

Finestra 89



◆ VIDEO

- **“DIMENSIONE DISPLAY”**: scelta la risoluzione nell'elenco, è possibile ridefinire l'area di visualizzazione (la dimensione) dei video che si intende utilizzare durante la lezione, ad esempio a pieno schermo piuttosto che 480x360 (che è invece una porzione più piccola);
- **“AUTO CHIUSURA A FINE RIPRODUZIONE”**: se la funzione è attiva (rettangolo bianco con "v") il video, al termine della riproduzione, scompare automaticamente.

◆ AUDIO

- **“SUONI DI PROGRAMMA”**: abilita o disabilita i suoni del programma;
- **“SUONO ASSOCIATO ALLE FOTO”**: abilita o disabilita il suono associato alle foto.

◇ FOTO

- “**IMPORTAZIONE FOTO AULA**”: consente all’insegnante di **introdurre** in Aula tutte le **proprie immagini** (es. disegni, foto, ecc.) collocandole secondo i propri criteri e le proprie metodologie di lezione.

Nota: l'importazione delle foto è utilizzabile solamente con le "Lezioni personalizzate", non disponibili in questa versione di Aula; pertanto il programma consente di importare correttamente le proprie immagini, ma NON CONSENTE di utilizzarle.

- “**VISIONE FOTO A SCHERMO PIENO**”: se selezionata consente di visualizzare tutte le foto a schermo pieno.
- “**VISUALIZZA TESTO AL CARICAMENTO**”: consente di visualizzare il testo correlato alle foto al loro caricamento.

◇ QUIZ

- “**AUTOSCROLL AFFERMAZIONI**”: consente di **visualizzare tutte le affermazioni in sequenza automatica**;
- “**AUTOSCROLL SU RISPOSTE ESATTE - DELAY**”: consente di **visualizzare tutte le risposte esatte in sequenza automatica** e di impostare la velocità della frequenza (in secondi);
- “**AVANZAMENTO AUTOMATICO DI DOMANDA**”: consente l'avanzamento automatico delle domande dei quiz.
- “**VISUALIZZA UNA AFFERMAZIONE**”: **consente di visualizzare una domanda e una sola risposta** (anzichè tre) con caratteri di dimensioni più grandi (vale solo per il listato AM);
- “**COLORI BOX DOMANDA E AFFERMAZIONI**”: consente di **cambiare il colore di fondo ai box domanda e affermazioni**;
- “**AVVIO SENZA AFFERMAZIONE ATTIVA**”: **visualizza la domanda del quiz senza l'affermazione**;
- “**AVVIO SENZA DIDASCALIA ATTIVA**”: **visualizza la domanda del quiz senza la didascalia**;
- “**COLORAZIONE DIDASCALIE DA RELATIVO ARGOMENTO**”: **consente di assegnare alle didascalie il colore caratteristico dell'argomento** a cui fanno riferimento;
- “**MISCHIA SEMPRE**”: **visualizza le domande dei quiz in ordine casuale**;
- “**ESTENDI ESCLUSIONI PERSONALI ALLE LEZIONI NORMALI**”: **tutte le risposte** (più scontate, banali, ecc.) **eliminate durante la creazione delle lezioni personalizzate** possono essere **escluse anche nelle lezioni predefinite**.

Nota: quest'ultima opzione fa specifico riferimento all'utilizzo delle "Lezioni personalizzate", non disponibili in questa versione di Aula; pertanto il programma consente di "spuntare" la casella, ma NON ATTIVA l'opzione.

Programma

Questa pagina comprende i **percorsi delle cartelle del programma**, la possibilità di **avviare la modalità debug**, **nascondere i messaggi di errore** e le **specifiche del file ".ini"**([finestra 90](#)) .



Attenzione! Ogni **modifica** apportata all'interno di questa sezione **può compromettere il corretto funzionamento** del programma. In caso di **utente non esperto** si prega di **contattare il fornitore prima** di eseguire qualunque variazione.

◇ MODO DEBUG

Questa modalità consente di **individuare** eventuali **errori** in una o più porzioni del programma, eliminandoli per **ripristinarne il corretto funzionamento**.

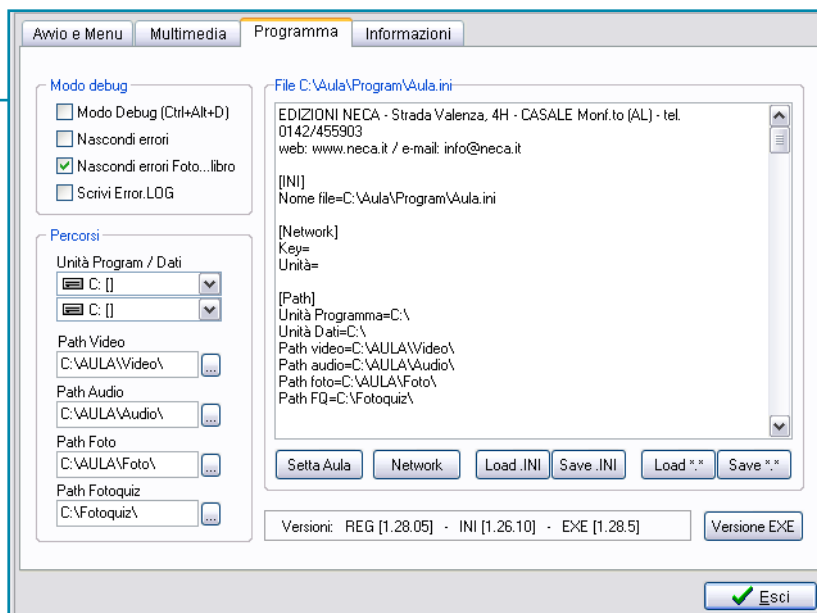
◆ PERCORSI

Indica tutti i **percorsi delle cartelle** dove, durante l'installazione, sono stati posizionati i **files (audio, video, ecc..)** per consentire ad Aula di funzionare in maniera corretta. Indica inoltre il percorso dove sono installati **mediaQuiz e Fotoquiz** sul PC.

◆ FILE "AULA.INI"

È il **file di inizializzazione** del programma, che **memorizza le opzioni di funzionamento** di Aula.

Finestra 90



Informazioni

La pagina contiene **informazioni sul produttore del software**, sulla **titolarità e i diritti di proprietà intellettuale** del prodotto ed il **link per l'apertura del sito web e per inviare una e-mail** (finestra 91).

Finestra 91



STAMPA SCHEDE

Aula permette di stampare schede **“TIPO ESAME”, “PER ARGOMENTO” e “PERSONALIZZATE”** solo per le **patenti AM, A e B** con **mediaPrint**. Vediamo il funzionamento delle due modalità di stampa.

Stampa schede patenti A e B

MediaPrint viene installato in automatico insieme ad Aula; per un **corretto funzionamento** del software in tutte le sue funzioni, **prima di stampare** le schede verificare le impostazioni della stampante predefinita (**finestra 92**); per stampare schede per le patenti A e B cliccare sull'icona relativa nella videata principale del programma (**finestra 92**).

Finestra 92



◆ STAMPA SCHEDE TIPO ESAME AB

Per esercitarsi con schede di tipologia uguale a quelle dell'esame cliccare sull'icona **“SCHEDE TIPO ESAME AB”** situata nella schermata principale di mediaPrint oppure il tasto **“AVANTI”** (**Finestra 92**);

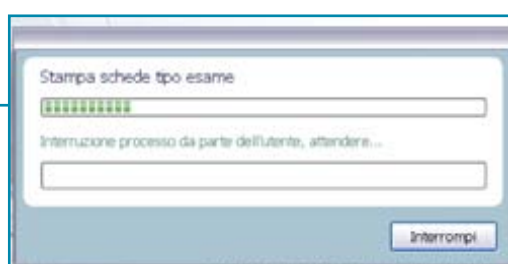
- una volta impostato il numero di schede e l'eventuale numero di copie cliccare sull'icona **“STAMPA SCHEDE TIPO ESAME AB”** oppure premere il tasto **“STAMPA”** (**Finestra 93**);

- stampando comparirà un indicatore di avanzamento che si può fermare con il tasto **“INTERROMPI”** (**Finestra 94**);

Finestra 93



Finestra 94



◆ STAMPA SCHEDE TIPO ARGOMENTO AB

Per esercitarsi con schede suddivise per argomento cliccare sull'icona **“SCHEDE TIPO ARGOMENTO AB”** situata nella schermata principale di mediaPrint oppure il tasto **“AVANTI”** (Finestra 92), dopodichè:

- selezionare uno o più argomenti (per selezioni multiple tenere premuto il tasto “Ctrl” o il tasto “Shift” oppure cliccare su ogni singolo argomento con il pulsante destro del mouse), dopodichè premere **“AVANTI”** (Finestra 95);
- una volta impostato il numero di schede e l'eventuale numero di copie cliccare sull'icona **“STAMPA SCHEDE PER ARGOMENTO AB”** oppure premere il tasto **“STAMPA”** (Finestra 96);
- stampando comparirà un indicatore di avanzamento che si può fermare con il tasto **“INTERROMPI”** (Finestra 97);

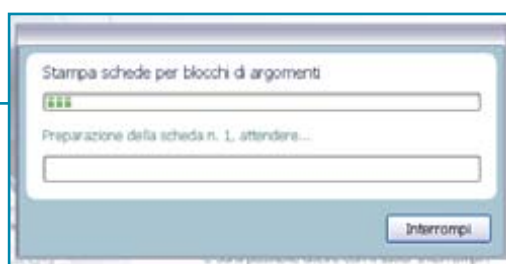
Finestra 95



Finestra 96



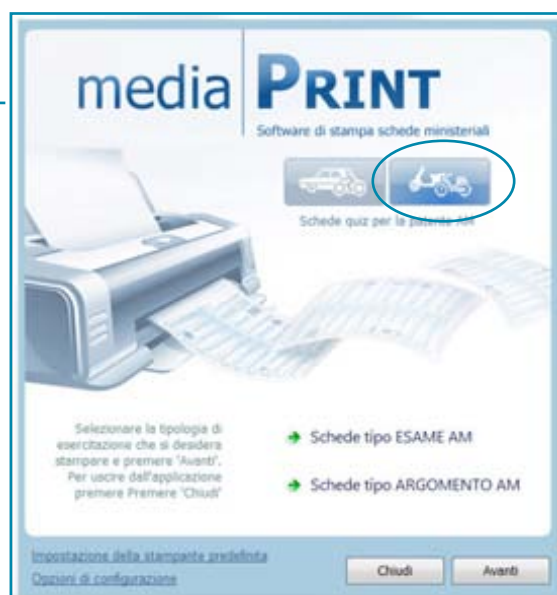
Finestra 97



Stampa schede patente AM

Per stampare schede per la patente AM cliccare sull'icona relativa nella videata principale del programma (finestra 98).

Finestra 98



◇ STAMPA SCHEDE TIPO ESAME AM

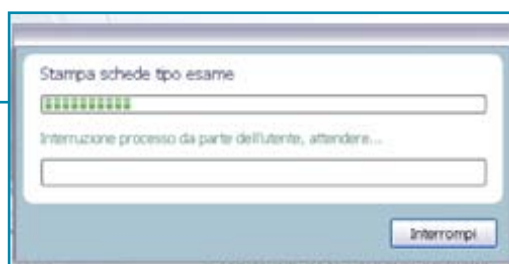
Per esercitarsi con schede di tipologia uguale a quelle dell'esame cliccare sull'icona "**SCHEDE TIPO ESAME AM**" situata nella schermata principale di mediaPrint oppure il tasto "**AVANTI**" (Finestra 98);

- una volta impostato il numero di schede e l'eventuale numero di copie cliccare sull'icona "**STAMPA SCHEDE TIPO ESAME AM**" oppure premere il tasto "**STAMPA**" (Finestra 99);
- stampando comparirà un indicatore di avanzamento che si può fermare con il tasto "**INTERROMPI**" (Finestra 100);

Finestra 99



Finestra 100



◆ STAMPA SCHEDE TIPO ARGOMENTO AM

Per esercitarsi con schede suddivise per argomento cliccare sull'icona **“SCHEDE TIPO ARGOMENTO AM”** situata nella schermata principale di mediaPrint oppure il tasto **“AVANTI”** (Finestra 98), dopodichè:

- selezionare uno o più argomenti (per selezioni multiple tenere premuto il tasto “Ctrl” o il tasto “Shift” oppure cliccare su ogni singolo argomento con il pulsante destro del mouse), dopodichè premere **“AVANTI”** (Finestra 101);
- una volta impostato il numero di schede e l'eventuale numero di copie cliccare sull'icona **“STAMPA SCHEDE PER ARGOMENTO AM”** oppure premere il tasto **“STAMPA”** (Finestra 102);
- stampando comparirà un indicatore di avanzamento che si può fermare con il tasto **“INTERROMPI”** (Finestra 103);

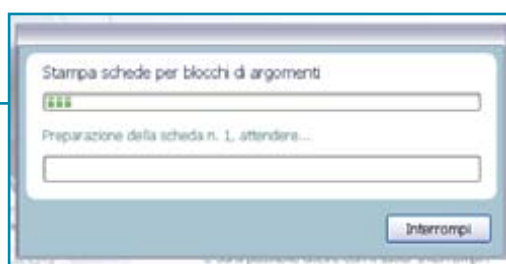
Finestra 101



Finestra 102



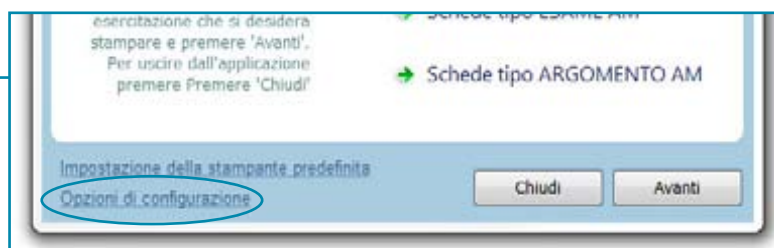
Finestra 103



Opzioni di configurazione

Per accedere alle opzioni di configurazione premere il relativo link nella videata principale di mediaPrint (Finestra 104);

Finestra 104



- la finestra **“Programma”** (Finestra 105) consente di impostare i dati relativi all’autoscuola e configurare la stampante collegata al pc nelle sue varie funzioni (come il Duplex - fronte/retro);
- la finestra **“Schede”** (Finestra 106) consente di variare la numerazione delle schede tipo esame e per argomento e di eseguire il rest completo del database delle schede;



Finestra 105

Finestra 106



