
METTI A POSTO 2

**Per favorire l'acquisizione dei concetti
di relazione d'ordine e corrispondenza biunivoca**



*Collana di programmi educativi
su personal computer
per facilitare l'apprendimento*

Equipe scientifica
Anna Contardi
Michele Pertichino
Brunetto Piochi

ANASTASIS
Bologna

ASPHI
Avviamento e
Sviluppo di Progetti
per ridurre l'Handicap
mediante
l'Informatica

La confezione contiene:

- Questo manuale
- Foglio istruzioni installazione
- Il CD Rom di installazione

I marchi registrati sono proprietà dei rispettivi detentori.

Sistema Operativo Windows 95-98-ME Microsoft Corporation

Sistema Operativo Windows 2000-XP Microsoft Corporation

Bologna – Settembre 2007

TUTTI I DIRITTI SONO RISERVATI

INDICE

Il progetto	pag. 4
A chi si rivolge.....	pag. 4
Obiettivi	pag. 5
Contenuti	pag. 6
Caratteristiche del programma	pag. 7
Avvio e utilizzo del programma	pag. 8
Come navigare all'interno del programma	pag. 9
Il menu principale.....	pag. 13
Appendice A – La configurazione del joystick	pag. 26
Appendice B – Équipe scientifica	pag. 27
Appendice C – Rilevazione degli errori	pag. 28

IL PROGETTO

Questo programma fa parte di un che progetto prevede la realizzazione di una collana di programmi educativi su personal computer per facilitare l'apprendimento in bambini d'età compresa tra i cinque e i quattordici anni.

In particolare questo programma rientra in un percorso didattico relativo all'apprendimento della *matematica*; è un progetto congiunto tra:

- un gruppo di lavoro costituito da Anna Contardi (Assistente Sociale presso l'Associazione Bambini Down - Roma), Michele Pertichino (Dipartimento di Matematica - Università di Bari) e Brunetto Piochi (Dipartimento di Matematica - Università di Siena), che ha fornito le competenze psicopedagogiche, scientifiche e didattiche;
- la cooperativa ANASTASIS, responsabile della realizzazione informatica;
- l'A.S.P.H.I. (Associazione per lo Sviluppo di Progetti Informatici per gli Handicappati), che coordina il progetto.

A CHI SI RIVOLGE

Il programma si rivolge ad utenti che ancora non padroneggiano i concetti di relazione d'ordine e di corrispondenza biunivoca, prerequisiti necessari per successivi apprendimenti matematici (in particolare l'ordinamento sulla linea dei numeri, cfr. "LA RETTA DEI NUMERI" nella stessa collana).

Può essere uno strumento didattico utile per alunni di scuola materna e prima classe elementare, per appropriarsi ed esercitarsi in modo autonomo su tali concetti.

Anche se è prevista la presenza dell'insegnante nell'organizzazione del compito didattico, il software è studiato per favorirne in ogni caso l'utilizzo, anche da parte di bambini con difficoltà, nella massima autonomia possibile.

OBIETTIVI

Il programma si propone di sviluppare e consolidare alcuni concetti matematici, visti come necessari prerequisiti ad altri apprendimenti di tipo logico-matematico (quali, ad esempio, la costruzione della "retta dei numeri", l'approccio cardinale al concetto di numero, questioni geometriche di tipo cosiddetto topologico, le trasformazioni, ecc...).

Gli obiettivi sono pertanto i seguenti:

- sapere ordinare secondo criteri legati alla dimensione (alto-basso, grande-piccolo, ...);
- sapere ordinare secondo criteri temporali (lungo l'arco della giornata, dell'anno, ...);
- riconoscere corrispondenze (di tipo 1 a 1) in base a esperienze comuni di vita o di gioco.
- riconoscere classificazioni escludendo l'intruso.

Tali concetti rientrano nell'educazione logica, la quale riguarda soprattutto, secondo quanto affermano gli stessi Programmi Ministeriali per la Scuola Elementare, "la padronanza dei relativi linguaggi e il loro impegno in contesti educativi".

Questo software si propone di condurre il bambino alla conquista dei cosiddetti "binomi topologici" (lungo-corto, alto-basso, ...) e del loro uso comparativo (più lungo, più corto, ...). Oltre ad un primo approccio al "vocabolario" della Misura si ottiene quindi, dal punto di vista linguistico, un incremento sia lessicale che concettuale.

Infine, guardando queste attività in un'ottica di conquista graduale di autonomia, è immediato vederne l'utilità. Ad esempio, l'ordinamento secondo sequenze temporali può essere un utile prerequisito ad attività legate all'uso dell'orologio o del calendario; l'ordinamento per grandezza si collega alla capacità di riconoscere differenti quantità di una stessa sostanza in base al volume (scatole di pasta, bottiglie di vino, ...); ...

Si suppone, come unico prerequisito, la capacità di confronto fra due elementi.

CONTENUTI

Gli esercizi vengono proposti in un ambiente grafico piacevole e con la presenza di oggetti che richiamano giochi di uso comune (gli oggetti sono spostati di volta in volta da un elicottero, un camioncino...), in modo da coinvolgere il bambino in un'attività ludica e portarlo per questa via ad una padronanza significativa dei concetti nel loro uso concreto. Si richiede di:

- ordinare secondo criteri assegnati un numero dato di oggetti, che aumenta gradualmente, anche se in modo non continuo, con l'avanzare dell'esercizio; in particolare si richiede di "trapiantare" alberi in ordine crescente di altezza, mettere in fila delle matite per lunghezza, e così via;
- ordinare momenti della vita quotidiana secondo criteri che corrispondono all'esperienza del bambino; questi momenti sono rappresentati da vignette, secondo sequenze che riproducono i momenti della giornata, gli abiti da indossare, il trascorrere delle stagioni, ecc...;
- mettere in corrispondenza (1 a 1) oggetti, persone, personaggi di favole, in relazione alle loro funzioni, ruoli, significati: ad esempio si invita a collegare attrezzi sportivi all'atleta corrispondente, gli attrezzi del mestiere alle singole attività, e così via.
- raggruppare oggetti della stessa specie, escludendo l'intruso: ad esempio proposti animali che volano, si esclude il cavallo.

Il computer interviene a correggere gli errori, mostrando la soluzione corretta e riproponendo lo stesso esercizio, ma dopo il secondo errore permette comunque di continuare il gioco, sia per non appesantire l'attività, sia perché molte altre sequenze sono previste su ogni concetto, che potrà così essere conquistato con un pluralismo di proposte.

CARATTERISTICHE DEL PROGRAMMA

Per ogni allievo si può definire un 'profilo', così da evitare il passaggio dal menu principale per la personalizzazione dell'esercizio ogni volta che l'allievo intende esercitarsi.

E' possibile comandare l'esercitazione in maniera diretta o a scansione, con la tastiera o il joystick. E' inoltre previsto il supporto di dispositivi alternativi di comando con modalità a scansione.

E' possibile inserire nuovi esercizi, tramite la gestione di esercizi aperti.

AVVIO E UTILIZZO DEL PROGRAMMA

L'installazione crea un'icona di "**Metti a posto 2**" sul *Desktop* che serve per avviare il programma.

In alternativa, troveremo il nome del programma nel *Menù Start* (Avvio), all'interno della cartella Programmi, nella sottocartella "**Anastasis**": in questo caso è sufficiente un clic sul nome del programma per avviarlo.

All'avvio del programma apparirà la videata iniziale del programma che presenta due pulsanti, corrispondenti ad altrettante opzioni:



F10 Progetto

Apri una finestra nella quale viene illustrato il **progetto didattico** di "Metti a posto 2": il gruppo di lavoro, a chi si rivolge, obiettivi, contenuti.



Invio Continua

Avvia il programma.

N.B. In ogni pulsante è evidenziato in bianco il **tasto di scelta rapida**

Si può passare dal programma Metti a posto 2 ad altre finestre di Windows tenendo premuto il tasto **Alt** e premendo ripetutamente il tasto **Tab**.

COME NAVIGARE ALL'INTERNO DEL PROGRAMMA

Utilizzo dei menu

Per facilitare l'utilizzo da parte di alunni con diverse capacità e attitudini, il programma permette di effettuare varie scelte utilizzando sia il **mouse**, sia la **tastiera**.

I *pulsanti*, i *bottoni*, le *caselle* per l'inserimento di dati che compaiono nelle videate di "Menù" e in alcune unità didattiche, possono essere attivati con tre diverse modalità:

- mouse
- tastiera
- tasti di scelta rapida.

Comandi attraverso il mouse

- Ciascun "pulsante" o "bottone" può essere "premutato" con un clic del mouse.
- Un riquadro per l'inserimento dati viene reso attivo con un clic del mouse (compare un quadratino rosso e verrà inserito nel riquadro ciò che scriviamo sulla tastiera)
- In un riquadro contenente diverse opzioni, ciascuna di esse può essere attivata o disattivata con un clic.

Si può "cliccare" sulla parola corrispondente, sul bottone che la precede, o anche semplicemente sulla riga orizzontale sulla quale la parola si trova (purché all'interno del riquadro).

Comandi attraverso la tastiera

Premendo ripetutamente il tasto **Tab** (tabulazioni) vengono **evidenziati** in successione, da un **contorno di colore giallo**, i pulsanti o i riquadri attivi nella "videata" corrente. Quando un pulsante è evidenziato, può essere "schiacciato" premendo il tasto **Invio**.

Premendo ripetutamente il tasto **Tab**, il contorno giallo evidenziatore si sposta verso il basso e/o verso destra; usando invece la combinazione dei tasti **Shift** (maiuscole) e **Tab** l'evidenziatore si sposterà verso l'alto e/o verso sinistra.

Quando viene evidenziata un'area per l'inserimento di dati (un rettangolo nero) compare un puntino rosso sulla sinistra ed è possibile scrivere al suo interno.



Una volta evidenziato un riquadro che contiene varie **opzioni** e ci si deve spostare fra l'una e l'altra con i **tasti - freccia** (su e giù), attivando così quella prescelta, che risulterà evidenziata da un puntino nero sul pulsantino che la precede.



Quando il riquadro evidenziato contiene invece la scelta fra **più opzioni non alternative**, per **attivare o disattivare un'opzione** bisogna prima *evidenziare* il pulsante che ci interessa usando i tasti freccia (su – giù), poi premere la *Barra spazio*



N. B. Sia che si usi la tastiera, sia che si usi il mouse, l'opzione è attiva quando compare sul pulsantino il segno "di spunta" 

Tasti di scelta rapida

In quasi ogni “pulsante” è presente un riferimento ad **un tasto di scelta rapida**, evidenziato col *colore bianco*: può essere una lettera, o il nome di un **tasto funzione** (*F1, F2, Invio...*).

F1 Istruzioni

Salva Dati

PREMERE SULLA TASTIERA IL TASTO SUGGERITO
è il modo più veloce per attivare il comando prescelto.

Analogamente, quando si deve scegliere fra *due o tre livelli di gioco*, si può effettuare la scelta semplicemente **premendo il tasto numerico** corrispondente al livello (qualunque sia il riquadro attivo)

- 1 Piccolo-Grande
- 2 Basso-Alto
- 3 Corto-Lungo
- 4 Ordinamento
- 5 Corrispondenze
- 6 Classificazioni

N.B. – Questo tipo di comando funziona qualunque sia il riquadro attivo (purché non sia attivo il riquadro per l’inserimento dei dati da tastiera). E’ indifferente che sia premuto o meno il tasto delle maiuscole

Chiudere la finestra attiva

Per chiudere la finestra attiva:

- col mouse: cliccare sul pulsante con la crocetta  che si trova in alto a sinistra
- con la tastiera: premere il tasto **Esc**; (oppure premere ripetutamente il tasto **Tab**, fino ad evidenziare il pulsante con la crocetta, poi premere **Invio**)

Con il tasto Esc si può uscire in qualunque momento da un'attività. Dopo la richiesta di uscita, viene sempre chiesta una **conferma** che può essere data:

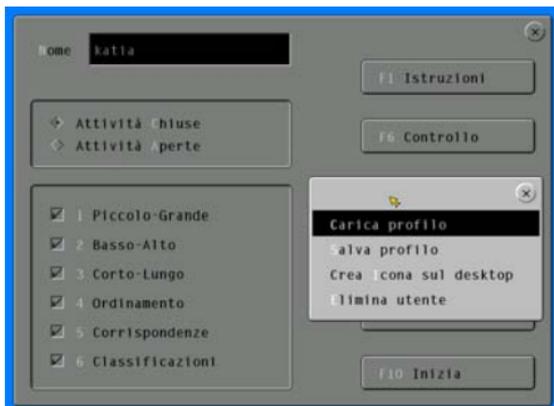


- col mouse: clic sul pulsante **“Sì”**;
- con la tastiera: premere il tasto **“S”** o il tasto **“Invio”**.

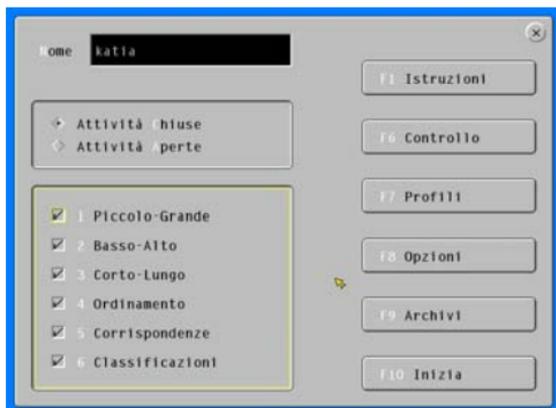
Viceversa, si può scegliere di **continuare** l'attività:

- col mouse: clic sul pulsante **“No”**, o sulla crocetta a dx;
- con la tastiera: premendo il tasto **“N”** o il tasto **“Esc”**.

N.B. - Se sullo schermo sono presenti contemporaneamente più finestre, **una sola** è attiva: quella di **colore più chiaro**, che appare in primo piano.



IL MENU PRINCIPALE



Prima di iniziare l'attività è necessario impostare l'ambiente di lavoro servendosi delle opzioni presenti nel menu, che ora analizzeremo più dettagliatamente.

Nome utente

Nome

Richiede l'inserimento del nominativo del bambino che si appresta a svolgere gli esercizi, allo scopo di tenerne il profilo individuale ed i riferimenti per eventuali statistiche.

Scelta Attività

◆ Attività Chiuse
◆ Attività Aperte

Occorre selezionare l'attività da far utilizzare al bambino. Le attività chiuse sono i tipi di esercizi già impostati all'interno del programma.

Quelle aperte, sono invece gli esercizi che può creare l'insegnante all'interno del programma.

Tipo Esercizio Attività Chiuse



A screenshot of a selection menu for closed activities. The menu is a light gray box with a thin yellow border. It contains six items, each with a checked checkbox and a label:

- 1 Piccolo-Grande
- 2 Basso-Alto
- 3 Corto-Lungo
- 4 Ordinamento
- 5 Corrispondenze
- 6 Classificazioni

Occorre selezionare il tipo di esercizio col quale si vuole far esercitare il bambino; è ammessa la selezione contemporanea di più tipi di esercizio, che verranno comunque presentati in sequenza raggruppati per tipo. Per ulteriori informazioni sugli esercizi vedere il paragrafo "Contenuti" a pag. 6.

Tipo Esercizio Attività Aperte



A screenshot of a window for managing open activities. The window has a large black rectangular area for content, with a vertical scrollbar on the right side. Below the content area are three buttons: "Nuova", "Modifica", and "Elimina".

Si possono inserire nuove attività, modificare o eliminare quelle inserite. Cliccando sul pulsante "Nuova" appare la seguente finestra:



Cliccando sul pulsante “Aggiungi” appare la seguente finestra:



dove si sceglierà il tipo di esercizio da aggiungere nella nuova attività. Nella finestra di destra viene indicato l'esempio del tipo di esercizio.

Cliccando sul bottone “Avanti” compare la seguente finestra:



La prima volta occorrerà inserire anche gli esercizi cliccando sul pulsante “Crea Esercizio” , se invece esistono già esercizi di quel tipo, basterà selezionarlo e cliccare sul bottone “Inserisci”.

Così per qualsiasi tipo di esercizio.

Dopo aver aggiunto il numero di esercizi desiderato (è possibile inserire diversi tipi di esercizi in una attività), si preme il pulsante “Salva”, che provvede a salvare su disco l’attività appena inserita o modificata.

Per creare un esercizio, la gestione è diversa a seconda del tipo esercizio.

Tipo Esercizio 1 (Grande-Piccolo):

Appare la seguente finestra:



dove occorre inserire il nome dell'immagine da visualizzare e il numero di oggetti da visualizzare (da un minimo di tre a un massimo di sei). Per salvare l'esercizio occorre premere il tasto "Salva" che apre la seguente finestra che richiede il nome dell'esercizio:



Premendo Invio o cliccando il tasto viene inserita nella lista degli esercizi.

L'immagine che si inserisce negli esercizi deve esistere sul disco, per aiutare a localizzare l'immagine è stato previsto il tasto "Cerca Immagine", presente in tutti i tipi di esercizi, che apre un'ulteriore finestra:



la parte destra permette di cercare nel pc l'immagine da inserire, mentre nella parte sinistra verrà visualizzata l'anteprima dell'immagine selezionata.

Per inserire l'immagine nell'esercizio basta premere il pulsante "Seleziona".



Il pulsante in alto serve per salire alla cartella padre di quella selezionata.



Il primo pulsante a sinistra permette di visualizzare il contenuto del desktop.



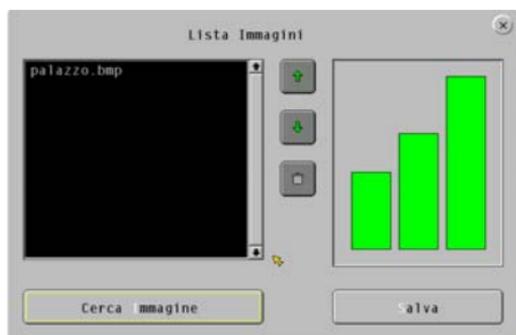
Il secondo a sinistra visualizza il contenuto della cartella Documenti.



L'ultimo visualizza invece il contenuto della cartella Risorse del Computer.

Tipo Esercizio 2 (Alto-Basso):

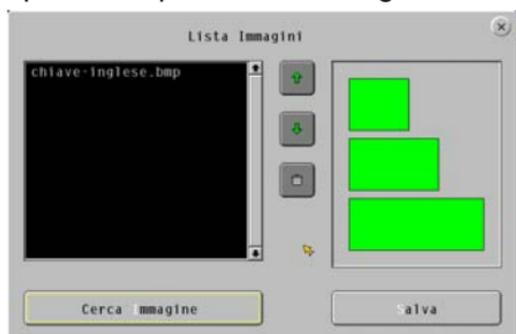
Appare la seguente finestra dove si inseriscono le immagini da visualizzare nell'esercizio



Occorre inserirle nell'ordine dalla più bassa alla più alta, per far sì che il controllo dell'esercizio sia esatto ed in un numero che vada da tre a sei. I pulsanti con le frecce in alto o in basso servono a cambiare l'ordine delle immagini nella lista, mentre il pulsante cestino cancella l'immagine selezionata. Premendo il pulsante "Salva" apparirà la medesima finestra del precedente tipo che chiede il nome dell'esercizio.

Tipo Esercizio 3 (Lungo-Corto):

Appare una finestra, che differisce dalla precedente solo per il tipo di anteprima. L'uso è uguale alla finestra precedente.



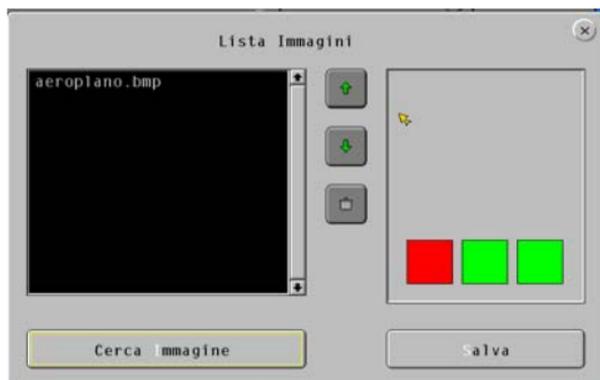
Tipo Esercizio 4 (Ordinamento):

Uguale al precedente. Anche qui le immagini vengono ordinate dalla prima all'ultima.



Tipo Esercizio 6 (Classificazioni):

Uguale al precedente. Qui va inserita come prima immagine l'intruso poi le immagini appartenenti alla stessa categoria.



Tipo esercizio 5 (Lungo-Corto):

Appare la seguente finestra:



premendo il tasto "Nuovo" o "Modifica" se selezionato una riga, si apre un'altra finestra in cui occorre inserire tre immagini. La prima è quella che apparirà in alto, la seconda apparirà in basso e la terza sarà l'insieme delle due quando vengono accoppiate.

Come per le precedenti, le immagini si possono cercare sul computer premendo il tasto a destra del campo di input.



dopo aver inserito le tre immagini si preme il tasto "Inserisci".

Si torna così alla finestra precedente e si continuerà ad inserire tris di immagini per ogni corrispondenza che si vuole. Premendo al termine il tasto "Salva" viene richiesto il nome dell'esercizio.

Tasti funzionali

F1 Istruzioni

Permette di consultare a video le istruzioni per l'uso dei menu.

F6 Controllo

Permette di personalizzare la modalità di controllo del programma nella fase di esercizio. Nel sottomenu che viene attivato sono previste le seguenti opzioni:

- **Controllo Normale:**
il controllo è svolto attraverso la tastiera
- **Controllo Esterno:**
Il controllo è svolto attraverso modalità a scansione o con dispositivi esterni; viene attivata una lista nella quale sono elencate le seguenti possibilità:
 - **Joystick direzionale:** si utilizza la leva del joystick per le direzioni ed uno qualunque dei pulsanti per confermare.
 - **Scansione barra spazio monotasto:** si utilizza la modalità a scansione monotasto utilizzando come pulsante la barra spaziatrice della tastiera.
 - **Scansione porta joystick monotasto:** si utilizza la modalità a scansione monotasto utilizzando uno qualunque dei pulsanti del dispositivo collegato alla porta joystick.
 - **Scansione porta joystick bitasto:** si utilizza la modalità a scansione bitasto utilizzando alternativamente i pulsanti del dispositivo collegato alla porta joystick.

Per le modalità a scansione monotasto è necessario scegliere il tempo di SCANSIONE, utilizzando la barra dei decimi di secondo presente all'interno del sottomenu

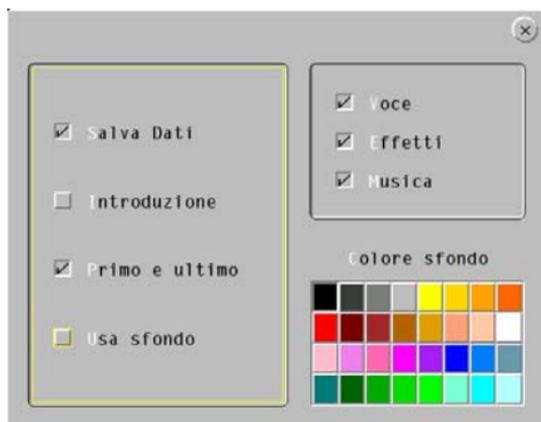
F7 Profili

Attraverso questa opzione è possibile salvare, richiamare ed eliminare i profili personalizzati degli allievi. Infatti per ogni bambino si possono effettuare delle scelte di menu predefinite, evitando in tal modo di ripetere le operazioni di personalizzazione del programma

- **Carica profilo** - Per mezzo di una lista si può selezionare il profilo di un allievo precedentemente salvato; dopo questa operazione il menu viene personalizzato con i parametri contenuti nel profilo prescelto.
- **Salva profilo** - Il profilo viene salvato con lo stesso nominativo che è stato registrato alla voce NOME presente nel Menu principale. Vengono assunti automaticamente tutti i parametri assegnati nelle varie opzioni disponibili nel programma.
- **Elimina utente** - E' possibile eliminare, con un'unica operazione, il profilo di un allievo e i dati relativi alle prove da lui svolte. Il profilo

F8 Opzioni

Si accede ad un sottomenu che consente di selezionare, fra una serie di opzioni, quelle che si desiderano attivare per lo svolgimento dell'esercizio.



Analizziamole in dettaglio

- **Salva dati:**
Abilita o disabilita il salvataggio dei dati necessari per la preparazione delle informazioni statistiche.
- **Introduzione:**
Prima di ogni singolo esercizio mostra un esempio del compito da svolgere.
- **Primo e ultimo:**
Negli esercizi con più di quattro oggetti da ordinare dispone automaticamente il primo e l'ultimo oggetto nella posizione corretta. L'opzione non ha effetto per l'esercizio "Corrispondenze".
- **Usa sfondo:**
Gli esercizi verranno presentati con la visualizzazione degli sfondi allo scopo predisposti.
- **Colore sfondo:**
Si sceglie il colore di sfondo su cui verranno presentati gli esercizi.
- **Voce:**
L'esercizio può essere supportato da alcuni messaggi vocali, che forniscono indicazioni sull'attività da svolgere e sul raggiungimento o meno del risultato voluto.
- **Effetti:**
L'esercizio può essere accompagnato da particolari effetti sonori che rimarcano le diverse situazioni; anche in questo caso è necessaria la presenza di una scheda audio Sound Blaster o compatibile.
- **Musica:**
L'esercizio, nel caso il computer sia dotato di scheda audio Sound Blaster o compatibile, può essere accompagnato da una gradevole musica di sottofondo.

F9 Archivi

Permette l'accesso al sottomenu che contiene le opzioni per la visualizzazione, la stampa e la cancellazione dei dati statistici riguardanti gli allievi.

F10 Inizia

Determina l'avvio dell'esercizio con le modalità prescelte.

COME OPERARE DURANTE GLI ESERCIZI

Esistono diverse modalità di svolgimento degli esercizi, dipendenti dal dispositivo utilizzato per il controllo; in particolare:

con utilizzo della tastiera: è necessario operare manualmente, utilizzando i tasti freccia per posizionare il personaggio in corrispondenza dell'oggetto che si desidera spostare e per prendere o lasciare l'oggetto stesso. Al termine dell'esercizio (ad eccezione dell'esercizio "Corrispondenze") occorre confermare con il tasto INVIO;

con utilizzo del joystick: occorre spostare con la leva del joystick il personaggio per scegliere la giusta posizione e per prendere o lasciare l'oggetto stesso. Premere uno qualunque dei bottoni per confermare la fine dell'esercizio;

con modalità a scansione: vengono proposte in sequenza tutte le possibili selezioni (direzioni e conferma).

Nel caso di dispositivo a monotasto (un pulsante), i vari bottoni vengono evidenziati in sequenza ad intervallo di tempo; la scelta viene operata premendo il pulsante del monotasto quando è evidenziato il bottone desiderato.

Nel caso di dispositivi a bitasto (2 pulsanti), col primo tasto si conferma la scelta mentre col secondo si cambia il bottone evidenziato.

Appendice A

La configurazione del joystick.

Una volta installato il programma, per il corretto funzionamento del joystick nella modalità "Joystick direzionale" può essere necessario effettuare la configurazione del joystick.

Per fare ciò occorre:

1. Accendere l'elaboratore seguendo la procedura di solito utilizzata.
2. Ad inizializzazione terminata:
 - posizionarsi sul drive utilizzato per l'installazione (se diverso da C digitare la lettera che identifica il drive, premere il tasto [:] e quindi il tasto INVIO);
 - digitare il comando CD METTI 2 e premere nuovamente il tasto INVIO.
3. Digitare il comando METTI /J e premere il tasto INVIO.

Quindi seguire le istruzioni che compaiono sul video.

Appendice B

Équipe Scientifica

Il gruppo di lavoro Contardi-Pertichino-Piochi, facendo convergere al suo interno competenze pedagogiche ed esperienze di lavoro con ragazzi handicappati e competenze nell'ambito della didattica della matematica, si occupa da alcuni anni di ricerca e sperimentazione nel campo dell'insegnamento/apprendimento della matematica con bambini in difficoltà.

Singolarmente i tre autori hanno curato convegni scientifici e pubblicato vari lavori sull'argomento.

Il gruppo ha curato dal 1990 al 1992 la rubrica "Matematica ed handicap" sulla rivista "La Vita Scolastica" (Giunti ed.), e ha pubblicato nel 1993 il volume "Matematica possibile" (Ed. Del Cerro).

Per la corrispondenza

Michele Pertichino

Dip. Di Matematica – Campus Universitario

Via E. Orabona, 4

74125 Bari

Appendice C

Rilevazione degli errori

Se durante l'esecuzione del programma si dovesse verificare un'anomalia nel funzionamento occorre:

- comunicare l'anomalia rilevata, nonché il nominativo dell'Ente e della persona da contattare, a mezzo posta, fax o e-mail:

ANASTASIS Soc. Coop.
Serv. Assist. Software Did.
Piazza dei Martiri, 1/2 - 40121 Bologna
fax 051/2962120
assistenza@anastasis.it

- comunicare l'anomalia rilevata al:

Servizio Assistenza Software Didattico

lunedì	dalle ore 9.30	alle ore 12.30
martedì	dalle ore 14.30	alle ore 17.30
mercoledì	dalle ore 9.30	alle ore 12.30
giovedì	dalle ore 14.30	alle ore 17.30
venerdì	dalle ore 9.30	alle ore 12.30

al numero Tel. 051.2962139

Anastasis Soc. Coop. - piazza dei Martiri, 1/2 – 40121 Bologna