

Tutti gli esercizi interattivi propongono quattro schede per le impostazioni di funzionamento: "Attività"- "Opzioni di esecuzione"- "Sito web"- "Scorm". Mentre la scheda "Attività" è ogni volta diversa ed è oggetto del presente tutorial, le schede "Opzioni di esecuzione" e "Sito web" presentano sempre le medesime funzioni, per le quali si rimanda al tutorial che si intitola "ArdoraTutorial_00_Tempo_Messaggi_it".

Il "Crucipuzzle" è un'attività in cui l'alunno deve eseguire la ricerca di parole all'interno di una griglia/matrice di lettere (*figura 1*):

Cerca le parole nella griglia:
 ascolta l'audio o guarda l'immagine, cliccando sulla casella-quadrato a sinistra della definizione

L P R W O D R D J G N C V E K	Definizione
L O T X Q G E Q Q V G I C K O	<input type="checkbox"/> ascolta l'audio
Y D C F Y U E R S J S I N Z J	<input type="checkbox"/> ascolta l'audio
S V I Y C X H C P O T C P X T	<input type="checkbox"/> ascolta l'audio
J O J G M Y C L O R E M F C M	<input type="checkbox"/> ascolta l'audio
O L T G H K N R O L E X O I H	<input type="checkbox"/> guarda l'immagine
G E Z P G Q R V X X E B R U O	<input checked="" type="checkbox"/> la mattina ci si deve sempre lavare il...
U K J B P A M Y T S X V T S N	
M D N W H L G H P K K C U P R	
V U F L X B P V C A Y E N F Y	
V G Z A N P Z A O D S C A A J	
H J X M H E J F R L I O N B F	
S T W O W V K P O X P R N N X	
B R E B H F Y O F N J E M X C	
O O S M R P W V L G H F C P L	

rof. Daniele

Figura 1

ZONA 1

Facciamo doppio clic all'interno della zona 1 (figura 2) in modo tale da aprire una tabella per l'inserimento dei dati:

	Parola	Definizione	mp3	ogg	Immagini
1	FORTUNA	ascolta l'audio	D:\Daniele\Desktop\Ard		
2	VORTICE	ascolta l'audio	D:\Daniele\Desktop\Ard		
3	VELOCE	ascolta l'audio	D:\Daniele\Desktop\Ard		
4	FEROCE	ascolta l'audio	D:\Daniele\Desktop\Ard		
5	VOLPE	guarda l'immagine			D:\Daniele\Desktop\Ard
6	VISO	la mattina ci si deve sempre lavare il...			
7					
8					
9	1	2	3	4	5
10					
11					
12					
13					
14					
15					

Figura 3

Nella colonna 1 (figura 3) scriveremo le parole che dovranno essere individuate all'interno del "crucipuzzle". Il programma le scrive automaticamente in maiuscolo.

Nella colonna 2 (figura 3) scriveremo le definizioni che corrispondono a ciascuna parola, ovviamente solo nel caso in cui vogliamo che esse appaiano sullo schermo (verranno posizionate a destra della griglia). Questi campi e quelli delle colonne 3, 4 e 5 non sono obbligatori.

Cerca le parole nella griglia:
ascolta l'audio o guarda l'immagine, cliccando sulla casella-quadrato

Definizione
<input type="checkbox"/> ascolta l'audio
<input type="checkbox"/> ascolta l'audio
<input type="checkbox"/> ascolta l'audio
<input type="checkbox"/> ascolta l'audio
<input checked="" type="checkbox"/>  lavare il...

Area del
titolo o della
definizione

Griglia o area del
crucipuzzle




Nelle colonne 3 e 4 (*figura 3*) si devono premere i piccoli pulsanti grigi (immagine di un altoparlante) per aprire la finestra di ricerca che permette di recuperare nel proprio computer un file audio in formato MP3 o OGG; questo passaggio si effettua solo se vogliamo associare dei suoni alle parole da cercare.

Questi audio (in fase di esecuzione dell'esercizio) saranno riproducibili cliccando sui piccoli quadrati che appaiono a destra del "crucipuzzle", posizionati davanti a ciascuna delle definizioni (vedi sotto *figura 4*).

Nella colonna 5 faremo clic sulle piccole cartelle per aprire la finestra di ricerca, che permette di reperire nel proprio computer un file-immagine da associare alle parole da cercare. Questi file-immagine appariranno in modalità "pop-up" quando l'utente posiziona il puntatore del mouse (senza fare clic) sui quadratini piccoli, che appaiono a destra del "crucipuzzle", posizionati davanti a ciascuna delle definizioni (vedi *figura 4*).

Cerca le parole nella griglia:
ascolta l'audio o guarda l'immagine, cliccando sulla casella-quadrato a sinistra della definizione

L	P	R	W	O	D	R	D	J	G	N	C	V	E	K	Definizione
L	O	T	X	Q	G	E	Q	V	G	I	C	K	O	<input type="checkbox"/> ascolta l'audio	
Y	D	C	F	Y	U	E	R	S	J	S	I	N	Z	J	<input type="checkbox"/> ascolta l'audio
S	V	I	Y	C	X	H	C	P	O	T	C	P	X	T	<input type="checkbox"/> ascolta l'audio
J	O	J	G	M	Y	C	L	O	R	E	M	F	C	M	<input type="checkbox"/> ascolta l'audio
O	L	T	G	H	K	N	R	O	L	E	X	O	I	H	<input checked="" type="checkbox"/>
G	E	Z	P	G	Q	R	V	X	X	E	B	R	U	O	 lavare il...
U	K	J	B	P	A	M	Y	T	S	X	V	T	S	N	
M	D	N	W	H	L	G	H	P	K	K	C	U	P	R	
V	U	F	L	X	B	P	V	C	A	Y	E	N	F	Y	
V	G	Z	A	N	P	Z	A	O	D	S	C	A	A	J	
H	J	X	M	H	E	J	F	R	L	I	O	N	B	F	
S	T	W	O	W	V	K	P	O	X	P	R	N	N	X	
B	R	E	B	H	F	Y	O	F	N	J	E	M	X	C	
O	O	S	M	R	P	W	V	L	G	H	F	C	P	L	

Cliccando su questi quadratini si può ascoltare l'audio

Effettuando un "mouse over" su questi quadratini appare un'immagine in "pop-up"

xrof, Daniele

Figura 4

ZONA 2

Nella zona 2, a sinistra, abbiamo i seguenti comandi (*figura 5*):

Figura 5

1.- In "Metodo di risposta", indicheremo se a fianco della griglia, contenente il "crucipuzzle", comparirà la lista delle parole da cercare (*figura 5- 1A*), la lista delle definizioni (*figura 5- 1B*) oppure non comparirà nulla (*figura 5- 1C*); naturalmente ciò presuppone che le definizioni siano state scritte nella colonna corrispondente della tabella (*figura 3, num. 2*).

Queste tre opzioni si escludono una con l'altra (se ne appare una, non può apparirne un'altra).

In *figura 4* è stata applicata la modalità "Con le definizioni delle parole da cercare (1B)". Lo spazio per la definizione è stato sfruttato per dare una istruzione all'utente: si reputava che non fosse intuitivo per l'alunno capire di dover cliccare sul quadratino per ascoltare l'audio associato alla definizione e quindi si sono esplicitate le istruzioni ("Ascolta l'audio").

2.- Con i pulsanti individuati dal numero 2 (*figura 5*) indicheremo il numero di righe e colonne che dovrà avere la griglia del "crucipuzzle", facendo attenzione che siano sufficienti per contenere la parola più lunga che abbiamo inserito nella tabella (*figura 3, num. 1*).

3.- Con il pulsante 3A (*figura 5*) indicheremo la larghezza dell'area in cui appariranno le definizioni; con il pulsante 3B (*figura 5*) controlleremo la dimensione del font (carattere).

4.- Con i pulsanti individuati dal numero 4 (*figura 5*) abbiamo due funzionalità a disposizione.



Il pulsante "A" serve per scegliere il tipo di carattere da utilizzare per le lettere da inserire nella griglia del "crucipuzzle". Questo carattere si applicherà anche ai testi delle definizioni, nel caso in cui esistano.

Nel campo a destra del pulsante "A" indicheremo la dimensione del carattere, che sarà valido solo per le lettere poste all'interno della griglia del "crucipuzzle"; il programma modifica automaticamente la grandezza della griglia a seconda delle dimensioni che indicheremo qui.

Nell'area rappresentata in *figura 6* abbiamo diverse altre impostazioni:

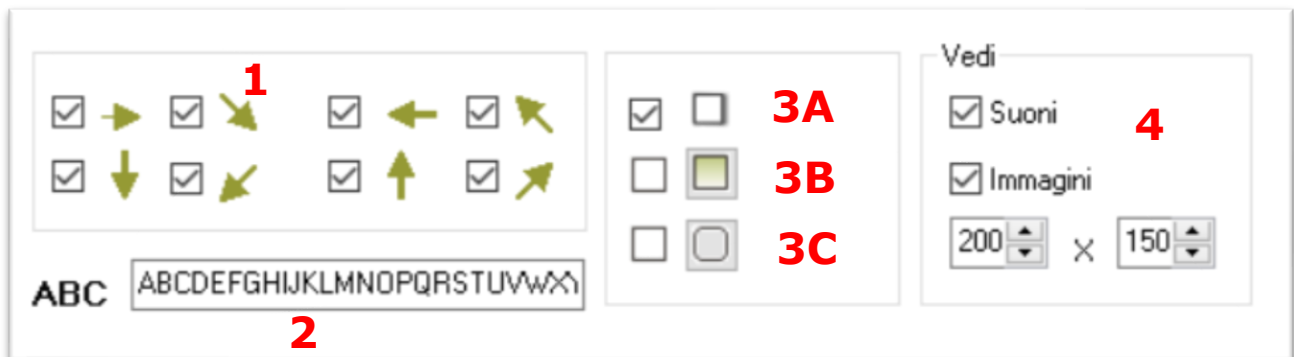


Figura 6

Numero 1 (*figura 6*)- Contrassegniamo le caselle in base a come vogliamo che il programma inserisca le parole da cercare nel "crucipuzzle": da sinistra a destra, dall'alto verso il basso, in orizzontale, in verticale, inclinato, etc.

Numero 2 (*figura 6*)- In questo campo facciamo clic e cancelliamo le lettere che non vogliamo visualizzare nel "crucipuzzle". Ad esempio, se stiamo lavorando con una lista di parole in Inglese, sarebbe assurdo che apparisse la lettera Ñ o le vocali accentate; d'altro canto, se avessimo la necessità di utilizzare dei caratteri speciali, questo è il campo dove dobbiamo inserirli e aggiungerli con un "copia e incolla". Lavorando con il Greco antico, solo per fare un esempio, avremmo bisogno di inserire alcune lettere come le seguenti ΔΦΩΨ (vedi figure 7 e 8). È in questo campo che si devono inserire anche tutte le lettere accentate, se servono (ATTENZIONE: di default non sono presenti).



Figura 7

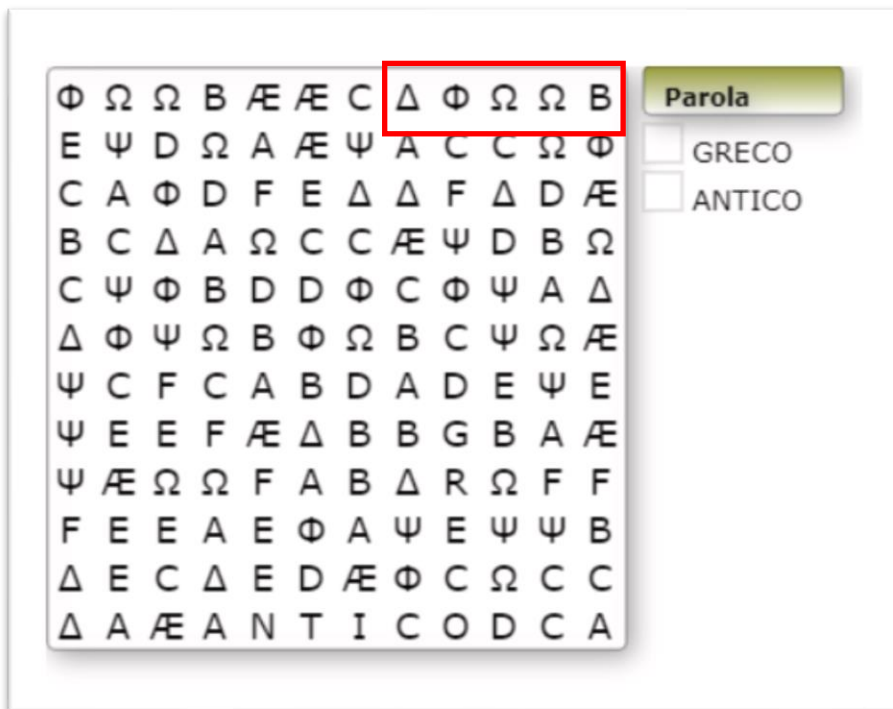


Figura 8

Numero 3 (*figura 6*)- La casella 3A consente un'ombreggiatura attorno al riquadro che contorna l'area del "crucipuzzle" e delle "Definizioni".

Le caselle 3B indicheranno se il riquadro che circonda il titolo avrà un riempimento a tinta unita o con sfumatura lineare dall'alto verso il basso; il colore a tinta unita si imposta nella scheda 2 ("Opzioni di esecuzione"), nella sezione "Colori→ colori sfondo"; nel caso di un riempimento con "sfumatura lineare" abbiamo bisogno invece di due colori: il primo colore è impostato nella scheda 2 ("Opzioni di esecuzione"), nella sezione "Colori→ colori selezione", mentre il secondo colore è impostato sempre nella stessa scheda 2, nella sezione "Colori→ colori sfondo".

Le caselle 3C indicheranno se il riquadro che circonda l'area di lavoro dell'attività e quello che circonda il titolo dovranno avere gli angoli arrotondati o meno.

Numero 4 (*figura 6*)- Se in fase di progettazione sono stati inseriti dei file audio o dei file immagini, associati alle "definizioni", essi saranno attivi grazie a queste due caselle di controllo: "Suoni" e "Immagini".

Quando il "crucipuzzle" viene eseguito, facendo un clic o posizionando il puntatore del mouse sopra i piccoli quadrati, si potrà ascoltare l'audio oppure vedere l'immagine in una finestra di "pop-up".



Per quanto riguarda i "cursori numerici", essi controllano la larghezza e l'altezza delle immagini. Quando l'utente posiziona il puntatore del mouse sopra i piccoli quadrati, a destra della griglia contenente il "crucipuzzle", le immagini si apriranno

in un "pop-up" secondo le dimensioni qui impostate.