

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".

Questa attività richiede all'alunno di completare un cruciverba (*figura 1*):

Cruciverba da favola!!!



The crossword puzzle grid is partially filled. The horizontal word starting at the 3rd row, 4th column has the letters 'V O' followed by two empty cells. To the right of the grid is a box containing a photograph of a fox. Below the photo, the text reads: **Orizzontali:** In una favola essa mangia l'uva. To the right of the fox image is a small orange button with the letters 'ab'. In the bottom right corner of the puzzle area is a larger orange button with a question mark '?'.

Figura 1

Nella scheda "Attività" vengono visualizzati i seguenti elementi (*figura 2*):

Figura 2

ZONA 1

La prima cosa da fare è creare il cruciverba con carta e penna; una volta ottenuto lo schema che si desidera, indicheremo il numero di righe e colonne necessarie per contenere tutti gli "incroci" delle parole; per fare ciò si utilizzeranno i pulsanti appositi (*figura 3*).

Figura 3

Esiste anche un modo alternativo all'utilizzo "della carta e della penna": avvalersi di un software che sia dotato di un generatore automatico per la realizzazione di cruciverba.

A livello gratuito si può utilizzare il software "Hotpotatoes" con l'applicazione dedicata, che si chiama "Jcross"; il programma, realizzato da

HCMC (University of Victoria- Canada), si scarica all'indirizzo <https://hotpot.uvic.ca/>

ZONA 2

Nella griglia che abbiamo creato, grazie alla scelta del numero di righe e colonne, dovremo ora introdurre le lettere nei singoli spazi (*figura 4*):

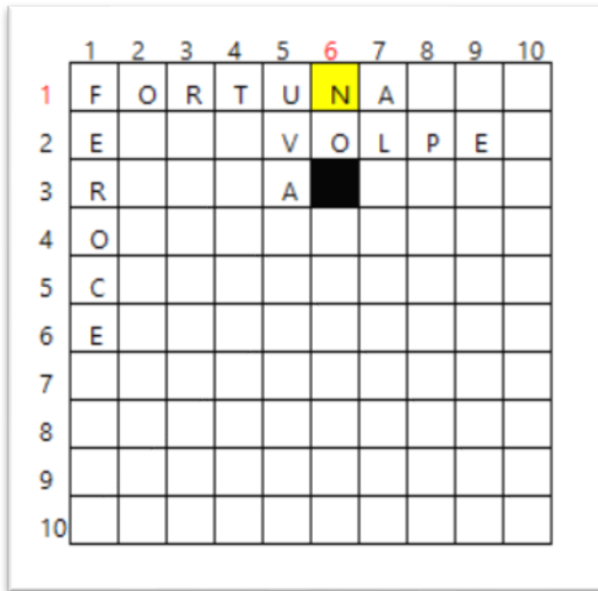


Figura 4

Per inserire una lettera basta cliccare su una cella e scrivere; per trasformare una cella in un "quadrato nero" basta premere la barra spaziatrice; per eliminare il contenuto di una cella è sufficiente premere il tasto "Canc" sulla tastiera.

Per facilitare l'inserimento orizzontale o verticale dei dati, possiamo utilizzare il pulsante con la freccia rossa (*figura 5*) che si trova a sinistra della griglia (modifica il verso della scrittura).

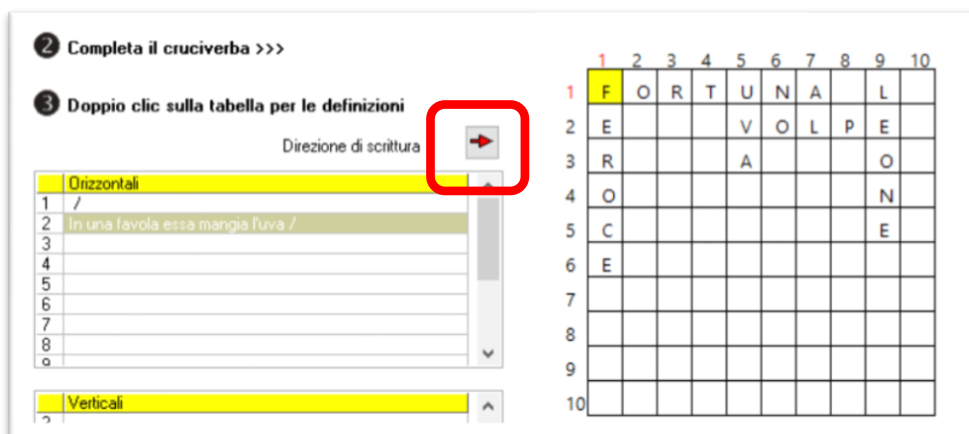


Figura 5

A livello di prodotto finale, tenere presente che saranno visualizzate solo le celle che contengono le lettere oppure un quadrato nero; le celle lasciate vuote non compariranno a schermo (*figura 6*).

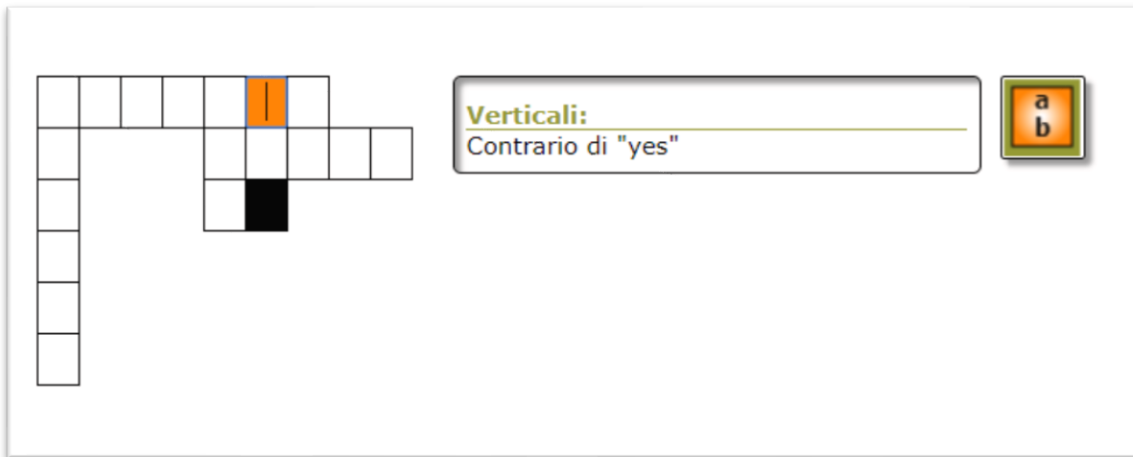


Figura 6

ZONA 3

In quest'area (Zona 3) introdurremo gli elementi che faranno parte delle definizioni (testo- immagini- audio).

È necessario fare "doppio clic" su un qualsiasi punto della tabella, sotto il titolo "Orizzontali" o "Verticali" (*figura 7*); in questo modo si aprirà una finestra di "pop-up" in cui potremo inserire i dati (vedi nella prossima pagina *figura 8*):

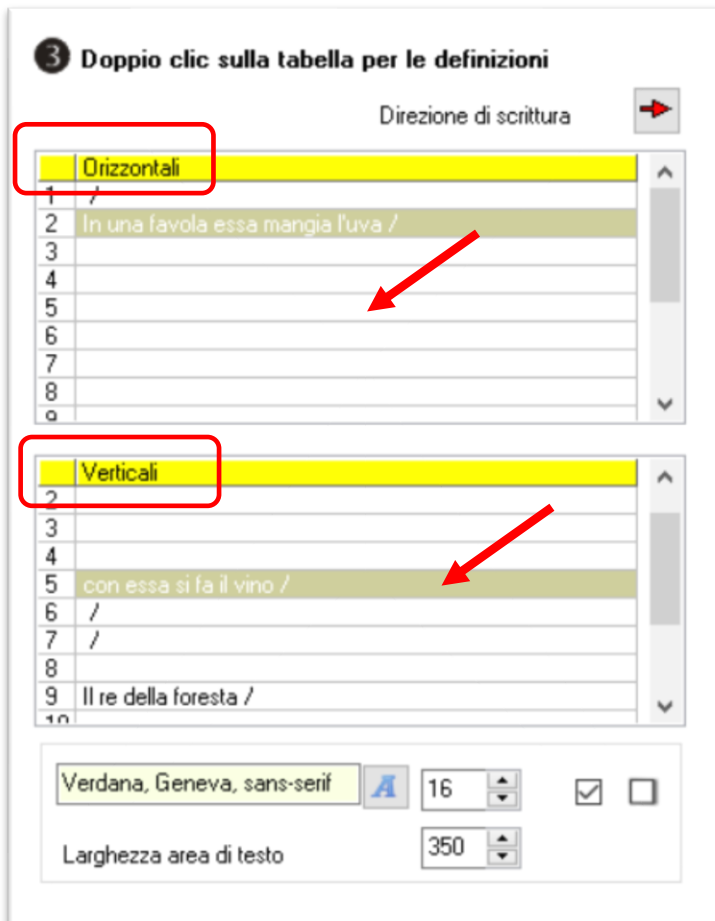


Figura 7

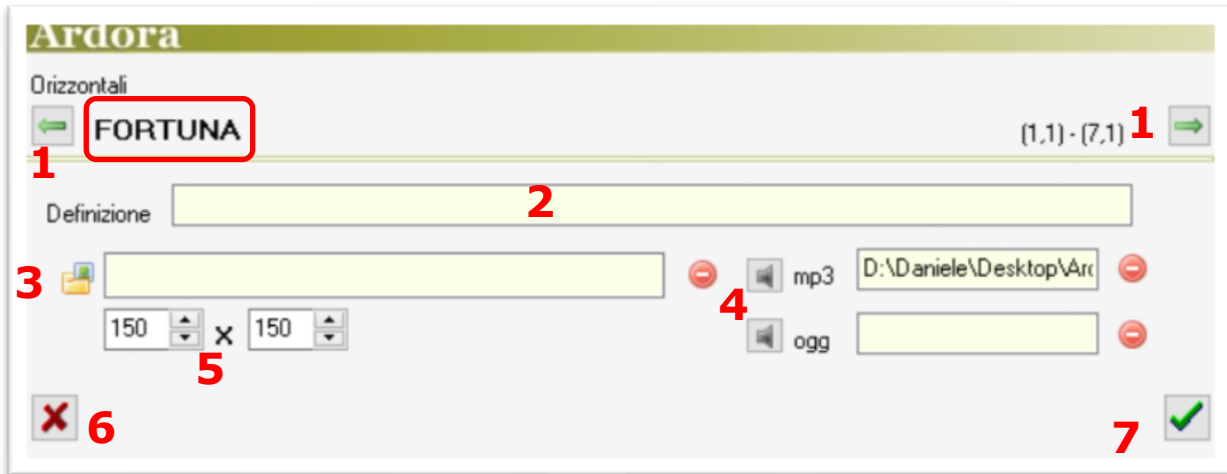


Figura 8

Nella parte in alto a sinistra appare la prima parola che c'è nel cruciverba, "orizzontale" o "verticale", a seconda della tabella su cui abbiamo fatto "doppio clic" (in *figura 8* possiamo notare che la parola è "FORTUNA").

Attraverso i campi/pulsanti num. 2, 3 e 4 inseriremo gli elementi che vogliamo appaiano come definizione della parola; la definizione può essere un testo, un'immagine o un audio.

Una volta che abbiamo impostato la definizione con gli elementi da noi prescelti (testo- immagine- audio), possiamo usare i pulsanti "freccia verde" (*figura 8*, numero 1) per accedere alle altre parole in elenco.

Il campo 2 (*figura 8*) ci permette di scrivere un testo, cliccando sul pulsante 3 (*figura 8*) possiamo aggiungere un'immagine, premendo i pulsanti 4 (*figura 8*) inseriremo dei file-audio.

Nei campi 5 (*figura 8*) indicheremo le dimensioni dell'immagine; il tasto 6 (*figura 8*) serve per cancellare, mentre il tasto 7 (*figura 8*) si utilizza per accettare i dati, una volta che abbiamo ultimato l'inserimento.



Come sempre, se vogliamo eliminare qualsiasi immagine o qualsiasi audio, useremo i pulsanti rossi.

Una volta completate le definizioni orizzontali e verticali, in basso a sinistra possiamo indicare il carattere tipografico dei testi delle definizioni (*figura 9*, num. 1), la loro dimensione (*figura 9*, num. 2), la larghezza del rettangolo che conterrà il testo della definizione e che sarà posto a destra del cruciverba (*figura 9*, num. 3); si stabilirà infine se la casella avrà un'ombreggiatura o meno (*figura 9*, num. 4).

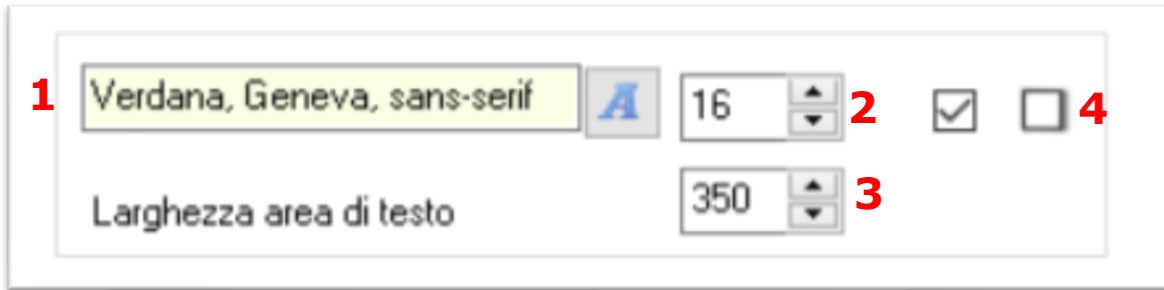


Figura 9

ZONA 4

In questa finestra (*figura 10*) possiamo scegliere il carattere tipografico (num. 1) e la dimensione (num. 2) per le lettere che andranno all'interno della griglia del cruciverba; con i pulsanti individuati dal numero 3 stabiliremo se il rettangolo, che circonda tutte le attività, avrà i vertici arrotondati o meno e infine decideremo se vogliamo che l'attività sia compatibile con dispositivi touch come tablet, telefoni cellulari, etc. (num. 4).

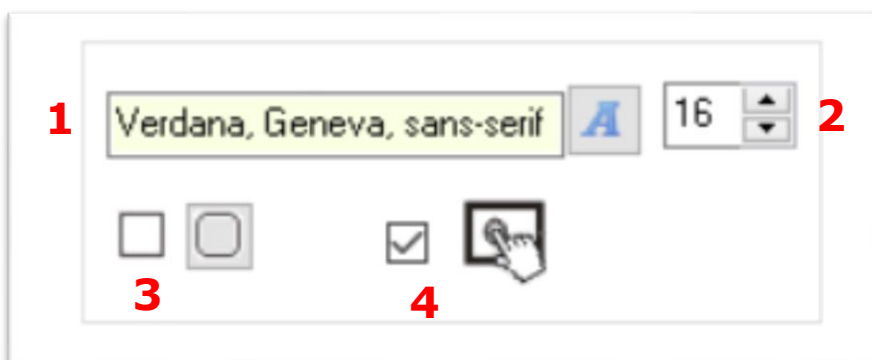


Figura 10

APPLICAZIONI

Come abbiamo già visto, ogni parola del cruciverba può avere una definizione in forma di "testo", "immagine" o "audio".

Questi elementi si possono utilizzare anche contemporaneamente: in questo caso la ridondanza delle informazioni sarà utilizzata per gli alunni che dovessero avere maggiori difficoltà di apprendimento.

Un cruciverba d'altro canto potrebbe avere anche solo "definizioni" in forma di immagini per bambini che prediligono il canale "visivo".

Un cruciverba, infine, potrebbe sfruttare le definizioni in formato audio (senza utilizzare i testi): in questa modalità l'insegnante realizzerà esercizi di tipo metafonologico o esercizi per l'apprendimento di Lingue straniere.