

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 scoprire una frase/un testo con l'aiuto di alcune domande; rispondendo alle domande si inseriranno automaticamente nel "tabellone" le lettere contenute nelle risposte; più risposte corrette verranno date, più lettere saranno inserite nel tabellone più facile risulterà trovare la risoluzione (*figura 1*).

Rispondi alle domande per trovare le lettere che mancano nel tabellone; alla fine, se sarai bravo, troverai la frase misteriosa.

Figura 1

In *figura 1* si può notare come la prima domanda "Città capoluogo del Veneto" (numero 1, *figura 1*) ha già trovato risposta corretta (numero 2, *figura 1*) per cui le lettere "V"- "E"- "N"- "Z"- "I"- "A" sono state inserite nel tabellone.

Cliccando sulla freccia individuata dal numero 3 (*figura 1*) si accederà ad una seconda domanda (*figura 2*).

Rispondi alle domande per trovare le lettere che mancano nel tabellone; alla fine, se sarai bravo, troverai la frase misteriosa.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	a	b	c	d	e	f
1	N								O				D					A				E					R	I			I	
2	V	E			Z	I	A						A																			
3																																

← Come si chiama il mare che bagna Grado (Fvg)? →

1

2 G2 N1 a1 e1 N2 F2 J1
A D R I A T I C **d**

SUCCESSI: 0/0
PUNTI: 0/1

?

Figura 2

Rispondendo anche alla seconda domanda (numero 1, *figura 2*), si otterranno nuove lettere da inserire nel "tabellone" (numero 2, *figura 2*).

Procedendo in questa maniera il "tabellone" si popolerà sempre più di lettere sino a permetterci di indovinare la "frase misteriosa".

N.B. È possibile scrivere le lettere anche direttamente all'interno del tabellone.

I seguenti elementi vengono visualizzati nella scheda "Attività" (figura 3):

1 Doppio clic per inserire i dati

UN BEL LUOGO DI MARE DEL FRIULI VENEZIA GIULIA SI TROVA A LIGNANO

Domanda	Risposta
Città capoluogo del Friuli Venezia Giulia	TRIESTE
Città capoluogo del Veneto	VENEZIA
Come si chiama il mare che bagna Grado (Fvg)?	ADRIATICO
Città capoluogo dell'Emilia Romagna	BOLOGNA

2 Scegli i diversi parametri dell'attività

Evidenzia le lettere sbagliate

Giusto se:

Il paragrafo e le definizioni sono corretti

Il paragrafo è completo

Testo

Colonne: 32 Verdana, Geneva, sans-serif 16

Definizione

Verdana, Geneva, sans-serif 16

Figura 3

ZONA 1

1 Doppio clic per inserire i dati

1

Figura 4

Facciamo doppio clic all'interno del rettangolo bianco in alto (figura 4, numero 1) per inserire i dati; appare la seguente finestra (vedi pagina successiva, figura 5).

Ardora

Testo

UN BEL LUOGO DI MARE DEL FRIULI VENEZIA GIULIA
SI TROVA A LIGNANO

1

Città capoluogo del Friuli Venezia Giulia 2	TRIESTE 3
Città capoluogo del Veneto	VENEZIA
Come si chiama il mare che bagna Grado (Fvg)?	ADRIATICO
Città capoluogo dell'Emilia Romagna	BOLOGNA
X	4 ✓

Figura 5

Nell'area "Testo" scriveremo la frase o il testo che l'utente dovrà scoprire (numero 1, figura 5).

Nella versione attuale del software (Ardora 7.5) non sono supportati simboli speciali, apostrofo e lettere accentate; dalla prossima versione (in preparazione) questo bug verrà corretto.

Tutte le lettere appaiono in maiuscolo per default. I segni di punteggiatura come il "punto", "la virgola" etc. occuperanno anche loro una cella nella scacchiera.

Nei campi individuati dal numero 2 (*figura 5*) inseriremo delle definizioni/domande; nei campi individuati dal numero 3 (*figura 5*) scriveremo le corrispondenti risposte.

Durante l'esecuzione dell'esercizio l'alunno si troverà le definizioni/domande a cui dovrà rispondere; man mano che lo studente inserisce le lettere corrette esse andranno a riempire il tabellone.

L'alunno può scrivere le lettere direttamente nel tabellone (numero 1, *figura 6*) oppure nello spazio dedicato all'inserimento delle risposte (numero 2, *figura 6*).

Rispondi alle domande per trovare le lettere che mancano nel tabellone; alla fine, se sarai bravo, troverai la frase misteriosa.

1

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	a	b	c	d	e	f
1		N							O				D				A					E					R	I				
2	V	E			Z	I	A						A																			
3																																

← Come si chiama il mare che bagna Grado (Fvg)? →

G2 N1 a1 e1 N2 F2 J1

A D R I A T I C

2

Spazio dedicato a inserimento delle risposte

Tabellone contenente la frase "misteriosa"

?

Figura 6

Le risposte, che l'alunno deve fornire, non devono essere necessariamente parole presenti nel tabellone; l'importante è che le risposte abbiano al loro interno delle lettere che sono contenute anche nel tabellone.

Una volta inseriti tutti i dati che si reputano necessari, convalidare utilizzando il pulsante apposito (numero 4, *figura 5*).

ZONA 2


2 Scegli i diversi parametri dell'attività

Evidenzia le lettere sbagliate **1** **2**

Giusto se: **3**

Il paragrafo e le definizioni sono corretti

Il paragrafo è completo

Figura 7

Selezionando la casella "Evidenzia le lettere sbagliate" (numero 1, figura 7) otteniamo quanto segue: quando l'utente digita le lettere errate nell'area delle risposte oppure direttamente nel tabellone, queste assumeranno il colore che scegliamo premendo il pulsante numero 2 (figura 7).

Nella finestra "Giusto se..." (numero 3, figura 7) abbiamo a disposizione due opzioni:

- "Il paragrafo e le definizioni corrette" richiede che l'alunno completi correttamente sia il tabellone che tutte le definizioni/domande;
- "Il paragrafo è completo" richiede che l'alunno completi correttamente solo il tabellone.

Nella finestra sottostante (figura 8) abbiamo a disposizione numerosi pulsanti per impostare diverse opzioni.



Testo **1** **2**

Colonne: 32 Verdana, Geneva, sans-serif **A** 16 **3**

Definizione **4**

Verdana, Geneva, sans-serif **A** 16 **5**

6 **7**

Figura 8

Numero 1 (figura 8)- i cursori impostano il numero di colonne che andranno a comporre il tabellone; si può andare da un minimo di 4 a un massimo di 67; tenere presente che tante più colonne saranno inserite tanto più largo sarà il tabellone e meno alto.

Non è facile decidere quante colonne inserire nella tabella poiché, se stiamo lavorando su una "frase misteriosa" abbastanza lunga, è assai probabile che almeno una parola della frase venga suddivisa tra due righe diverse (una sorta di "a capo").

Numero 2 (figura 8)- con questo pulsante decidiamo il tipo di carattere da utilizzare per la "frase misteriosa" (area del testo).

Numero 3 (figura 8)- con questi cursori si impostano le dimensioni del carattere utilizzato per la "frase misteriosa".

Numero 4 (figura 8)- con questo pulsante decidiamo il tipo di carattere da utilizzare per le "definizioni/domande".

Numero 5 (figura 8)- con questi cursori si impostano le dimensioni del carattere utilizzato per le "definizioni/domande".

Numero 6 (figura 8)- questa casella di controllo rende l'attività compatibile con dispositivi "touch" come tablet, cellulari, etc.

Numero 7 (figura 8)- con questi due pulsanti indicheremo se il rettangolo che circonda l'area di lavoro dell'attività avrà gli angoli arrotondati o meno.

Ultima annotazione

Rispondi alle domande per trovare le lettere che mancano nel tabellone; alla fine, se sarai bravo, troverai la frase misteriosa.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	a	b	c	d	e	f
1	N								O				D				A					E				R	I			I		
2	V	E			Z	I	A						A																			
3																																

← Come si chiama il mare che bagna Grado (Fvg)? →

G2 N1 a1 e1 N2 F2 J1

A D R I A T I C **d**

SUCCESS: 0/0
PUNTI: 0/1

?



Figura 9

Le frecce nere servono per passare da una “definizione/domanda” all’altra (se ne abbiamo inserita più di una).