

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".

"Autodettati" è una attività in cui l'alunno dovrà ascoltare un audio e trascriverne il contenuto (*figura 1*).

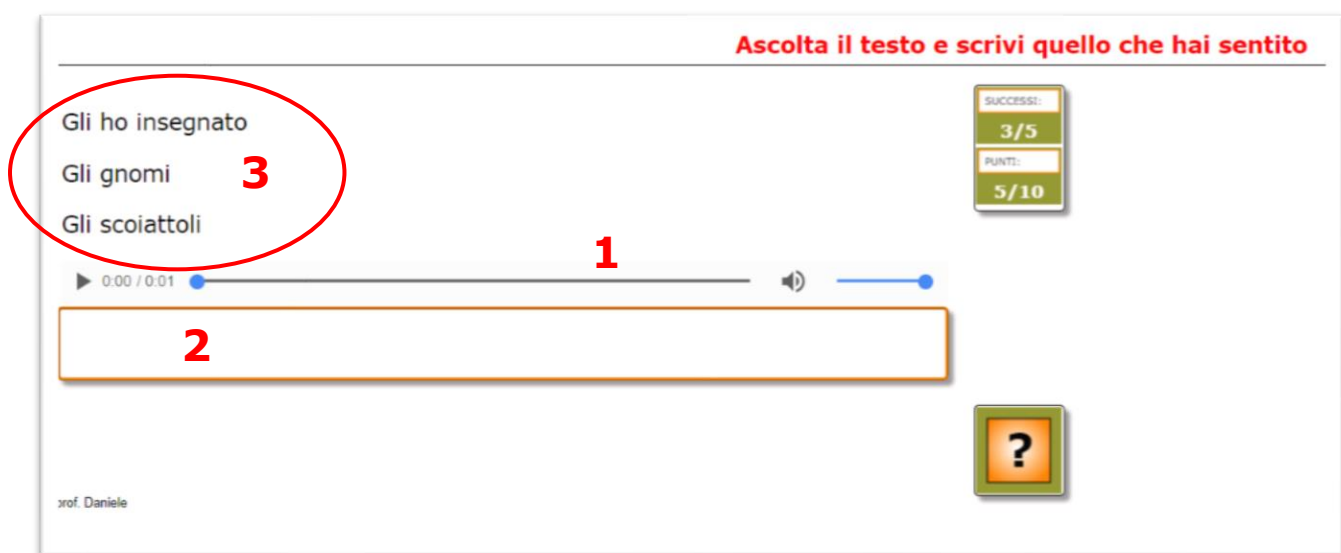


Figura 1

Si possono inserire in sequenza fino ad un massimo di dieci file sonori ("Mp3" oppure "Ogg"); l'alunno ascolterà l'audio proposto e trascriverà il contenuto di ciò che ha sentito nel campo apposito; se la trascrizione è esatta, essa comparirà in alto sopra al "player" e automaticamente verrà presentato all'alunno un altro file audio (fino ad esaurimento di tutti i file a disposizione).

Non è possibile impostare una presentazione casuale ("random") dei file, che verranno proposti all'alunno nell'esatto ordine con cui il docente li ha inseriti in fase di creazione.

Player audio (*figura 1*, numero 1);

Campo ove trascrivere i file audio (*figura 1*, numero 2);

Trascrizioni corrette, inserite sopra al "Player audio" (*figura 1*, numero 3).

Nella scheda "Attività" si trovano i seguenti elementi (*figura 2*):

Figura 2

ZONA 1



Premendo i pulsanti grigi (simbolo di un piccolo altoparlante) potremo inserire i diversi file audio in formato "MP3" e/o "OGG", fino a un massimo di dieci file.



Se vogliamo eliminare un file audio appena inserito, dobbiamo cliccare sul pulsante rosso (simbolo di "divieto").

Nei campi contrassegnati dalla lettera "A" (*figura 2*) si dovrà immettere il testo associato a ciascun audio; questo sarà il testo che l'alunno dovrà scrivere dopo aver ascoltato il file.

Attenzione: Ardora discrimina tra lettere maiuscole e minuscole, spazi, vocali accentate, segni di punteggiatura, etc.

Sarà bene sottolineare questo aspetto fornendo istruzioni dettagliate all'alunno che dovrà svolgere l'esercizio, magari sfruttando lo spazio riservato al titolo (scheda denominata "Spazio web").

ZONA 2

Nella casella in basso a sinistra abbiamo i seguenti pulsanti di controllo (figura 3):

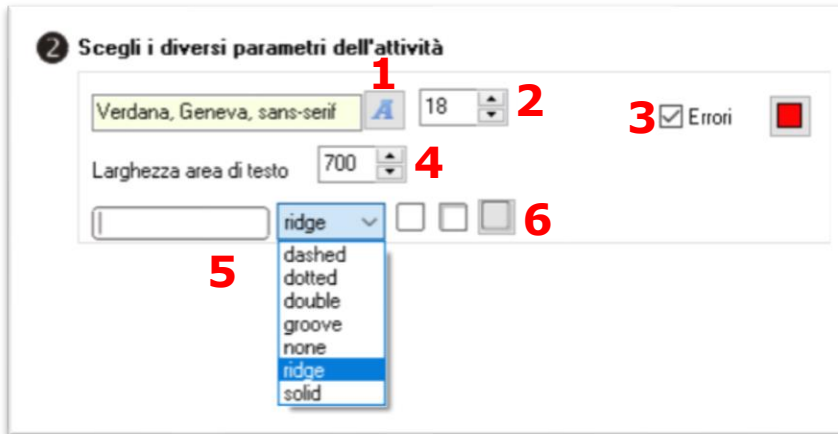
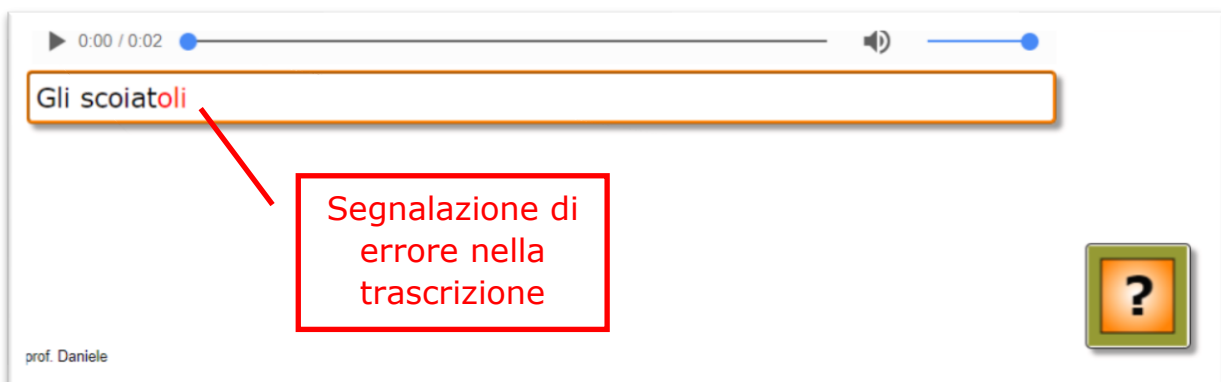


Figura 3

Numeri 1 e 2 (figura 3)- Tipo e dimensione del carattere utilizzati nella casella di testo ove l'utente digita le proprie risposte.

Numero 3 (figura 3)- Se contrassegniamo la casella "Errori", quando l'utente scrive la frase, se vi sono degli errori, essi saranno evidenziati dal colore qui impostato (nell'esempio della figura, il colore impostato è quello "rosso").



Numero 4 (figura 3)- Nel campo "Larghezza area di testo" stabiliremo la larghezza della casella in cui l'utente dovrà scrivere il testo.

Numero 5 (figura 3)- Con questo "elenco a discesa" possiamo scegliere quale tipo di linea dovrà contornare l'area, entro al quale l'utente scriverà il testo: solid (linea continua)- dashed (linea tratteggiata)- dotted (linea "a puntini")- double (linea doppia)- groove (linea in rilievo)- none (nessun bordo)- ridge (altro tipo di rilievo).

Numero 6 (figura 3)- Questi tre pulsanti impostano un'ombreggiatura attorno alla casella di testo: il pulsante a sinistra rimuove l'ombreggiatura, il pulsante centrale crea un'ombra che conferisce l'impressione di un bordo "incassato/premuto" mentre il pulsante a destra imposta una sorta di bordo in rilievo.

In basso a destra abbiamo altre importanti caselle di controllo (*figura 4*):

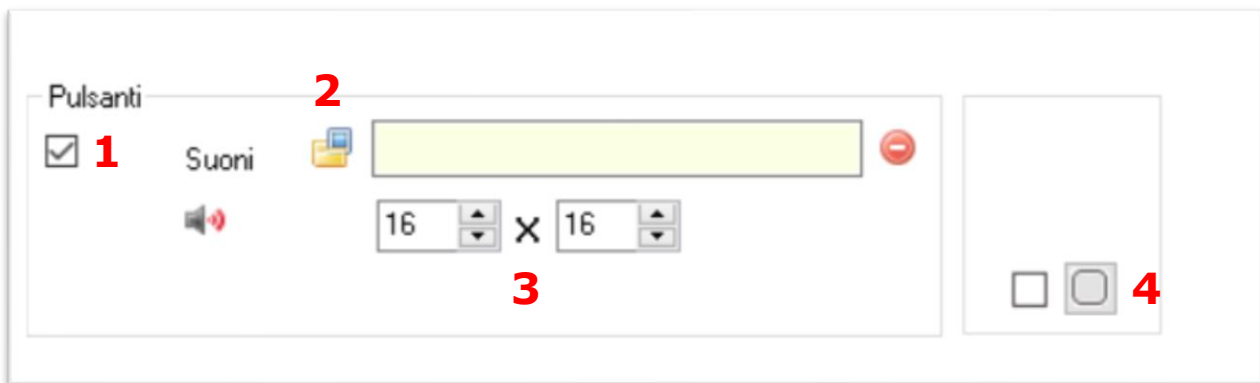


Figura 4

La casella di controllo numero 1 (*figura 4*) fa in modo che l'audio sia riproducibile tramite un "Player" (casella non selezionata) oppure tramite un pulsante da cliccare (casella selezionata).

Il player dà la possibilità di avere maggiore controllo sull'audio ("Play"- "Pausa"- "Volume"); vedi la *figura 5*.

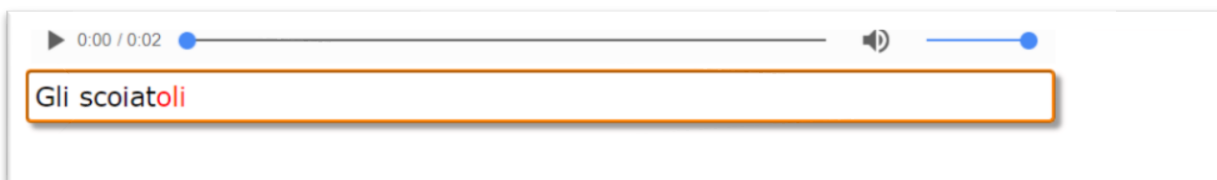


Figura 5

Se invece scegliamo di riprodurre l'audio tramite "clic su pulsante" non potremo controllarlo; è possibile avviarlo ma non interromperlo né controllarne il volume (vedi *figura 6*).



Figura 6

Nell'area individuata dal numero 2 della *figura 4* (sezione denominata "Suoni") abbiamo la possibilità di sostituire l'immagine dell'altoparlante, fornito di default dal programma, per visualizzare la presenza di un audio nell'esercizio.

Per sostituire l'immagine dell'altoparlante, faremo clic sull'icona della cartella gialla in modo da importare un'immagine dal nostro computer; con i cursori sottostanti (*figura 4*, numero 3), invece, imposteremo le dimensioni della nuova immagine.

Nella figura sottostante (*figura 7*) si può osservare un esercizio nel quale è stato sostituito il pulsante di default con altro pulsante.

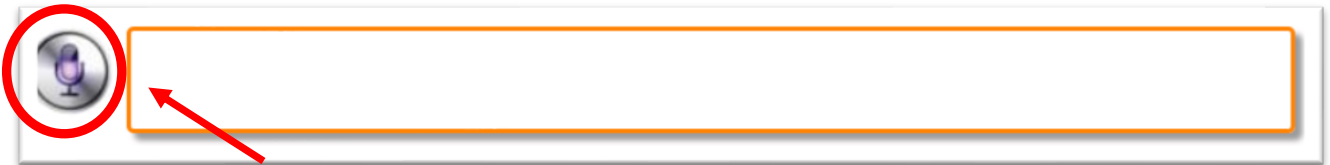


Figura 7

I pulsanti di controllo individuati dal numero 4 (*figura 4*) impostano degli angoli arrotondati attorno alle caselle di testo.