

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".

"Associazione di parole" è una attività in cui l'alunno deve mettere in relazione delle parole, inferendo qual è il legame che le unisce.

Cliccando su una parola essa diventa "evidenziata"; spostando il mouse si crea automaticamente una freccia per connettere una parola con un'altra; spostando il mouse e facendo clic sulla seconda parola si stabilisce la connessione desiderata.

È possibile creare sino a cinque colonne di parole e quindi cinque "categorie" di classificazione (*figura 1*).

**Collega gli animali con le caratteristiche che li contraddistinguono**

Figure 1 shows a word association game interface. The title is "Collega gli animali con le caratteristiche che li contraddistinguono". The interface displays a list of animals on the left: Gallina, Coniglio, Mucca, Gatto, and Anatra. In the center, there are two categories: Erbivoro and Onnivoro. On the right, there are two more categories: Bipede and Quadrupede. Orange arrows connect Gallina, Coniglio, and Mucca to Erbivoro; Gatto to Onnivoro; and Anatra to Quadrupede. A mouse cursor is hovering over Anatra. To the right of the board, there is a score display showing "SUCCESSI: 0/11" and "PUNTI: 0/1", and a question mark icon.

Figura 1

I seguenti elementi vengono visualizzati nella scheda "Attività" (figura 2):

Figura 2

## ZONA 1

Per impostazione predefinita, Ardora si apre con la casella "Scrivi dati" già selezionata (figura 2 e 3) in modo da poter accedere alla tabella in cui inserire le parole/testi da mettere in relazione.

Figura 3

La prima operazione da compiere è quindi quella di inserire nelle colonne tutte le parole che desideriamo.

Una volta ultimata l'operazione di "Scrittura dei dati", selezioniamo la casella che si intitola "Unisci celle".

La casella "Unisci celle" serve per impostare le associazioni tra le parole presenti nelle diverse colonne.

Osservare che selezionando "Unisci celle" scompaiono i campi vuoti e rimangono solamente quelli che sono stati compilati e riempiti con del testo (confronta tra di loro *figura 2* e *figura 4*).

Mucca	Erbivoro
Erbivoro	Quadrupede
Erbivoro	Quadrupede
Anatra	Erbivoro
Erbivoro	Bipede
Cane	Onnivoro

Figura 4

Per creare le "relazioni" tra parole si deve fare clic su uno dei campi in cui si trova una parola, quindi nuovamente clic nella colonna immediatamente a destra, nel campo ove c'è la parola che vogliamo associare. In questo modo il programma creerà una linea che unisce i due campi e li mette in relazione. (*figura 4*)

Come possiamo vedere nella *figura 4*, non è necessario che la relazione sia bidirezionale: ciascuno degli elementi, infatti, può essere associato a più di un elemento, presente nelle altre colonne.

Si osservi infine che abbiamo fino a 5 colonne per inserire i dati, per cui nella stessa attività possono apparire diverse colonne collegate tra di loro.

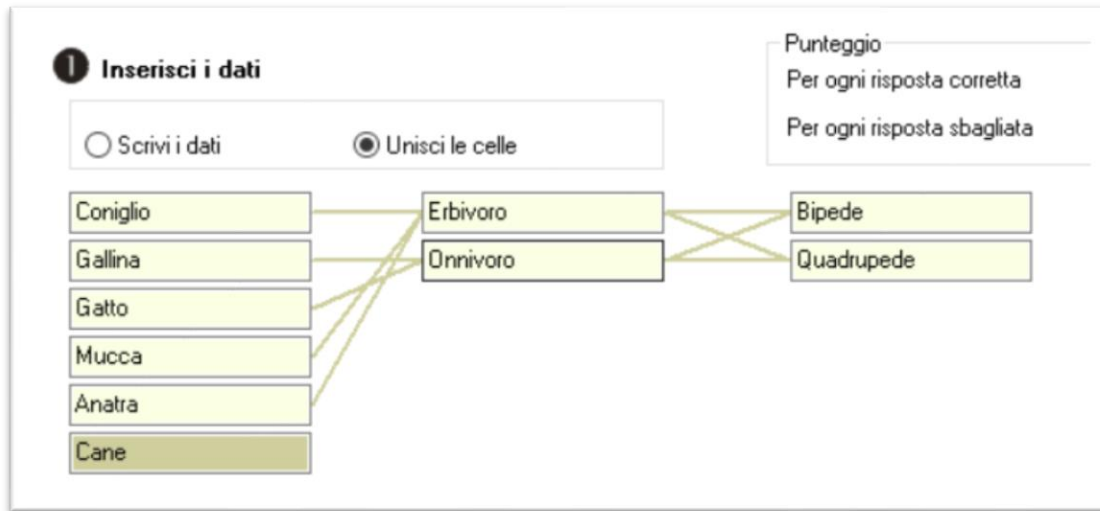


Figura 5

Qualora si volesse eliminare una delle relazioni stabilite, è sufficiente selezionare gli elementi all'interno della tabella posta appena sotto, facendo clic sulla riga corrispondente e utilizzando il pulsante rosso sul lato destro (figura 6).

Coniglio	Erbivoro	
Erbivoro	Quadrupede	
Gallina	Onnivoro	
Onnivoro	Bipede	
Gatto	Onnivoro	
Onnivoro	Quadrupede	
Mucca	Erbivoro	

Figura 6

## ZONA 2

Grandezza dell'attività

600 X 400 pixels

Figura 7

Con la finestra posta in basso a sinistra possiamo regolare la larghezza e l'altezza dell'attività (figura 7). Questo è utile perché a volte, a seconda delle dimensioni e del tipo di carattere, oppure del numero di elementi inseriti,

potrebbe accadere che alcune celle si trovino al di fuori dell'area di lavoro dell'attività; potrebbe inoltre accadere che in una cella il testo sia distribuito su due righe, etc. per cui questi comandi risulteranno molto pratici.

Un'altra finestra con diversi controlli è la seguente (*figura 8*):



Figura 8

I pulsanti individuati dal numero 1 (*figura 8*) servono per impostare gli angoli delle caselle di testo (arrotondati o meno).

Lettere A- B- C- Questi pulsanti segnalano se vogliamo che il riempimento sia a tinta unita, con sfumatura lineare dall'alto verso il basso o con sfumatura radiale dal centro verso i bordi; 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" o "sfumatura radiale" 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".

I pulsanti numero 2 e numero 3 (*figura 8*) servono per scegliere il tipo di font e la sua dimensione.

Il pulsante numero 4 (*figura 8*) serve per regolare la larghezza delle celle che conterranno i testi (l'altezza è impostata da Ardora automaticamente in base alla dimensione del carattere e al numero di caratteri).

Le caselle di controllo numero 5 e 6 (*figura 8*) si utilizzano per rendere compatibile il file con dispositivi touch screen e per creare un'ombreggiatura attorno alle celle.

Infine, sul lato destro abbiamo alcuni pulsanti di opzione che ci permettono di scegliere se vogliamo che il programma inserisca i testi in modo casuale (all'interno della medesima colonna) o se vogliamo che le celle vengano ordinate così come le abbiamo scritte durante la creazione dell'attività (*figura 9*).

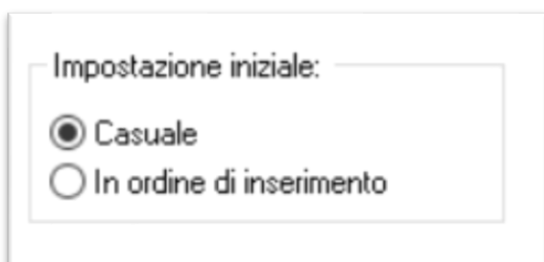


Figura 9