

Figura 1

In tutte le attività interattive che puoi creare con Ardora ci sono tre "schede" nelle quali si possono impostare diversi parametri come, per esempio, la limitazione entro certi limiti di tempo per l'esecuzione degli esercizi, i messaggi da inviare agli

studenti in caso di errore oppure di completamento corretto, etc.

Nella prima scheda (1.- Attività), oltre ad altri parametri, vi è sempre anche una sezione nella quale indicare **quanti punti assegnare** sia alle risoluzioni corrette degli esercizi che a quelle sbagliate (figura 2).



Figura 2

Questa funzionalità può essere interessante quando si crea un pacchetto di attività, in quanto il "pacchetto" conterrà i punti in base alla prestazione fornita dallo studente; ciò ci darà l'opportunità di creare una valutazione dettagliata nella "classe virtuale (Moodle)", usando i parametri "scorm" (c'è un tutorial su questi aspetti).

2.- Opzioni di esecuzione

Anche questa scheda, presente in tutte le attività interattive, ci consente di impostare molti parametri.

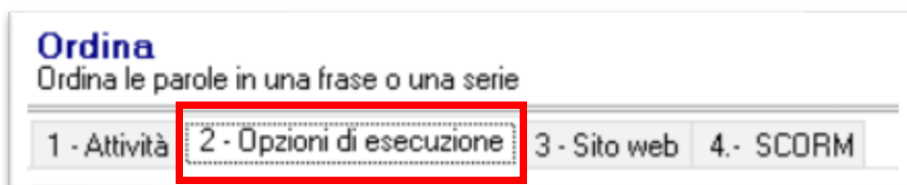


Figura 3

2.1.- Tempo

Praticamente tutte le attività interattive danno l'opportunità di indicare un limite di tempo per la risoluzione degli esercizi (selezionare la casella "Limite di tempo"). Alla destra di questa casella è possibile indicare il numero di secondi che lo studente avrà a disposizione per fornire la soluzione.

Alcune attività dispongono anche dell'opzione "Bonus"; essa "regala" un numero di secondi aggiuntivi, pari a quelli impostati, per ogni risposta corretta, che viene fornita dall'alunno: in pratica, anche se il tempo scorre, rispondendo correttamente il timer si "resetta" e aggiunge dei secondi al "tempo trascorso".

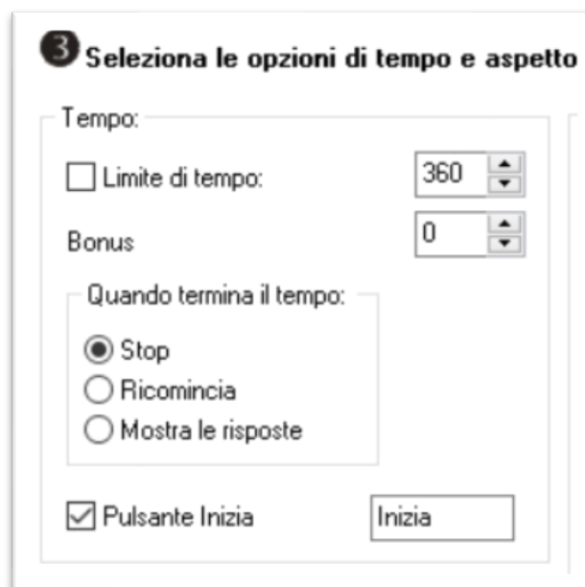


Figura 4

Nella sezione "Quando termina il tempo" è possibile indicare cosa deve accadere quando il tempo indicato termina e l'esercizio non è ancora stato risolto correttamente.

- "Stop": l'attività non viene eseguita di nuovo.
- "Ricomincia": l'attività continua, dopo che viene visualizzato il messaggio di "tempo scaduto".
- "Mostra le risposte": l'attività "si ferma" e mostra le risposte corrette.

In tutti e tre i casi, il software registra che l'attività non è stata risolta correttamente; questo è importante se essa verrà inclusa in un "Pacchetto di attività" o in uno Scorm, che prevedono un sistema di valutazione.

Selezionando la casella "Pulsante Inizia", quando viene caricato un esercizio, compare un pulsante, cliccando il quale si può iniziare l'esercizio; alla destra della casella c'è un campo nel quale possiamo stabilire cosa sarà scritto all'interno del pulsante: nel caso dell'immagine sopra riportata (figura 4), è stato deciso che il pulsante riporterà la dicitura "Inizia". La funzione di questo pulsante è quella di consentire allo studente di leggere con calma le indicazioni e le consegne, effettuare le consultazioni che ritiene opportune, etc. prima di iniziare l'attività. Dal momento in cui si preme il pulsante, compare l'esercizio e il tempo inizia a scorrere.

2.2.- Tentativi

La finestra che si intitola "Tentativi" fornisce altre impostazioni interessanti.

Selezionando la casella "Finisce dopo" stabiliremo che l'attività termina nel caso in cui venga raggiunto un numero predeterminato di risposte sbagliate.

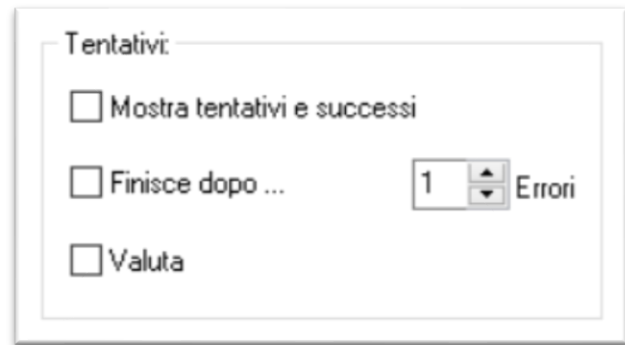


Figura 5

"Mostra tentativi e successi" inserisce nell'attività un display (figura 6, num. 1) che indica il numero di risposte corrette (in questo software definiti "tentativi").

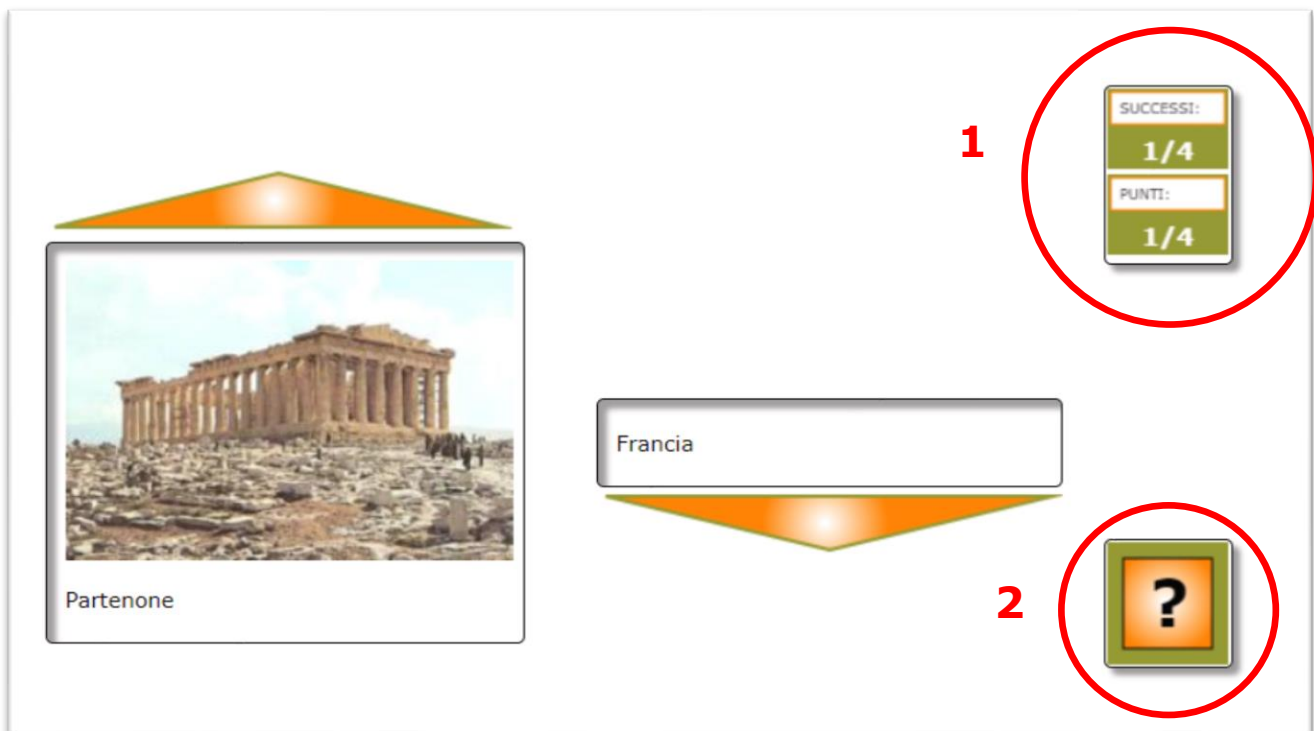


Figura 6

Selezionando la casella "Valuta" inseriamo nell'attività un pulsante (figura 6, num. 2), cliccando il quale il software calcola il punteggio; senza tale impostazione il display mostrerà il numero di risposte corrette, ma non il punteggio totalizzato.

Display con la sola casella "Mostra tentativi e successi" selezionata (*figura 7*).



Figura 7

Display con entrambe le caselle selezionate: "Mostra tentativi e successi" e "Valuta" (*figura 8*).

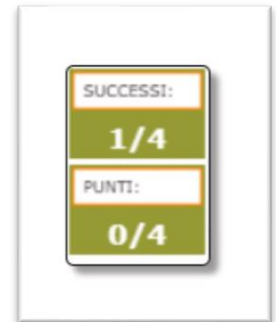


Figura 8

Analizziamo ora più da vicino le informazioni che si possono dedurre dal display posto qui a fianco (*figura 8*).

I "successi", cioè le risposte corrette, sono 1/4 (uno su quattro) mentre i punti sono 0 (zero), come è possibile? Per ogni risposta corretta era stato attribuito un punteggio di "+1", mentre per ogni risposta errata era stato attribuito un punteggio di "-1"; se ne deduce che l'alunno ha fornito una risposta corretta (+1) ma ha anche commesso un errore (-1) per cui il punteggio si è "annullato", segnando 0 (zero) punti totalizzati, anche se una risposta corretta era stata fornita.

2.3.- Messaggi

The screenshot shows a configuration window titled "Messaggi". It contains four sections: "Congratulazioni", "Limite di tempo", "Limite di tentativi", and "Errore". Each section has a text input field (labeled 1), a URL input field with a dropdown menu (labeled 2), and two audio file selection options for "mp3" and "ogg" (labeled 3). To the right of each section is a checkbox (labeled 4). At the bottom, there is a "Tempo di attesa nei messaggi" field with a numeric spinner (labeled 5), a font selection dropdown (labeled 6), and a font size spinner.

Figura 9

In base alle diverse situazioni che possono verificarsi nella risoluzione di un'attività è possibile determinare una serie di messaggi e azioni che verranno visualizzati sullo schermo.

Le situazioni contemplate sono le seguenti:

- Congratulazioni: l'attività è stata risolta correttamente.
- Limite di Tempo: limite di tempo, tempo scaduto.
- Limite di Tentativi: limite dei tentativi, è stato raggiunto il numero massimo di risposte errate concesse.
- Errore: è stata fornita una risposta errata.

Nel campo contrassegnato dal n. 1 (figura 9) si inserisce il testo che deve apparire in caso di risoluzione corretta ("Congratulazioni"); ovviamente ogni campo deve essere compilato, se lo si desidera ("Limite di Tempo", "Limite di tentativi", "Errore").

Il campo contrassegnato dal n. 2 (figura 9) permette di caricare una pagina web nel caso si verifichi la situazione specifica ("Congratulazioni",

“Limite di Tempo”, “Limite di tentativi”, “Errore”); ad esempio, immagina che l'attività che viene svolta richieda di individuare la posizione di determinati punti geografici; può essere interessante che, dopo un errore commesso (oppure alla conclusione dell'esercizio per raggiunto limite di tempo o tentativi) appaia "Google maps" per aiutare l'alunno a ricercare le risposte corrette.

Nel caricamento della pagina web si può specificare se la pagina si aprirà in una “nuova finestra” oppure nella “stessa finestra”, sostituendosi alla visualizzazione del nostro esercizio; quest'ultima è a mio parere una modalità da sconsigliare (figura 10).

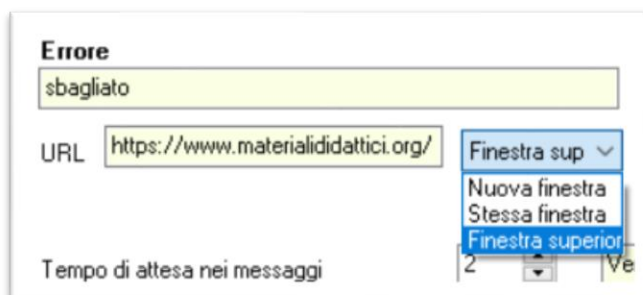


Figura 10

Per ottenere l'URL della pagina web desiderata, aprire la pagina che interessa, “copiare” nella barra in alto l'indirizzo e quindi “incollare” quei dati nel campo URL di Ardora (figura 11).

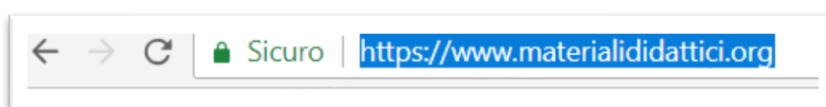


Figura 11

Un altro esempio didattico dell'utilizzo del campo “URL”: nel caso di un esercizio di grammatica, dopo un errore commesso, si potrebbe caricare una pagina web che ricorda all'alunno la regola da applicare per la risoluzione corretta.

Nelle sezioni "mp3 e ogg" (figura 9, num. 3) è possibile scegliere un audio che si avvierà nel caso si verifichi la situazione specifica (“Congratulazioni”, “Limite di Tempo”, “Limite di tentativi”, “Errore”); un esempio: "suono di applausi" in caso di risposta corretta (“Congratulazioni”).

I file da allegare possono essere di due tipi ("mp3" oppure "ogg") ma non è necessario includerli entrambi (di solito è sufficiente utilizzare il file "mp3"; per ulteriori informazioni consulta il tutorial che si intitola "ArdoraTutorials_M2AudioVideo_it").

Per cancellare il file audio inserito, utilizzare il pulsante con il simbolo di “divieto” (figura 12).



Figura 12

Cliccando sui quadrati colorati (figura 9, num. 4) si può impostare il colore che avranno i bordi dei messaggi.

“Tempo di attesa dei messaggi” (figura 9, num. 5) specifica per quanto tempo il messaggio sarà visibile a schermo; si consiglia di impostare il tempo a 2 secondi.

Il selezionatore contrassegnato dal numero 6 (figura 13) permette di impostare il tipo di font e le sue dimensioni, per quanto riguarda i pulsanti e la grafica dell'attività.



Figura 13

La sezione "Colori" (figura 14) imposta la grafica dei pulsanti; tieni presente che se l'attività sarà parte di un "Pacchetto di attività", questi colori saranno cambiati in accordo con il tema (layout- skin) prescelto per il pacchetto (vedi il manuale che si intitola "ArdoraTutorials_M4Pacchetto_it").

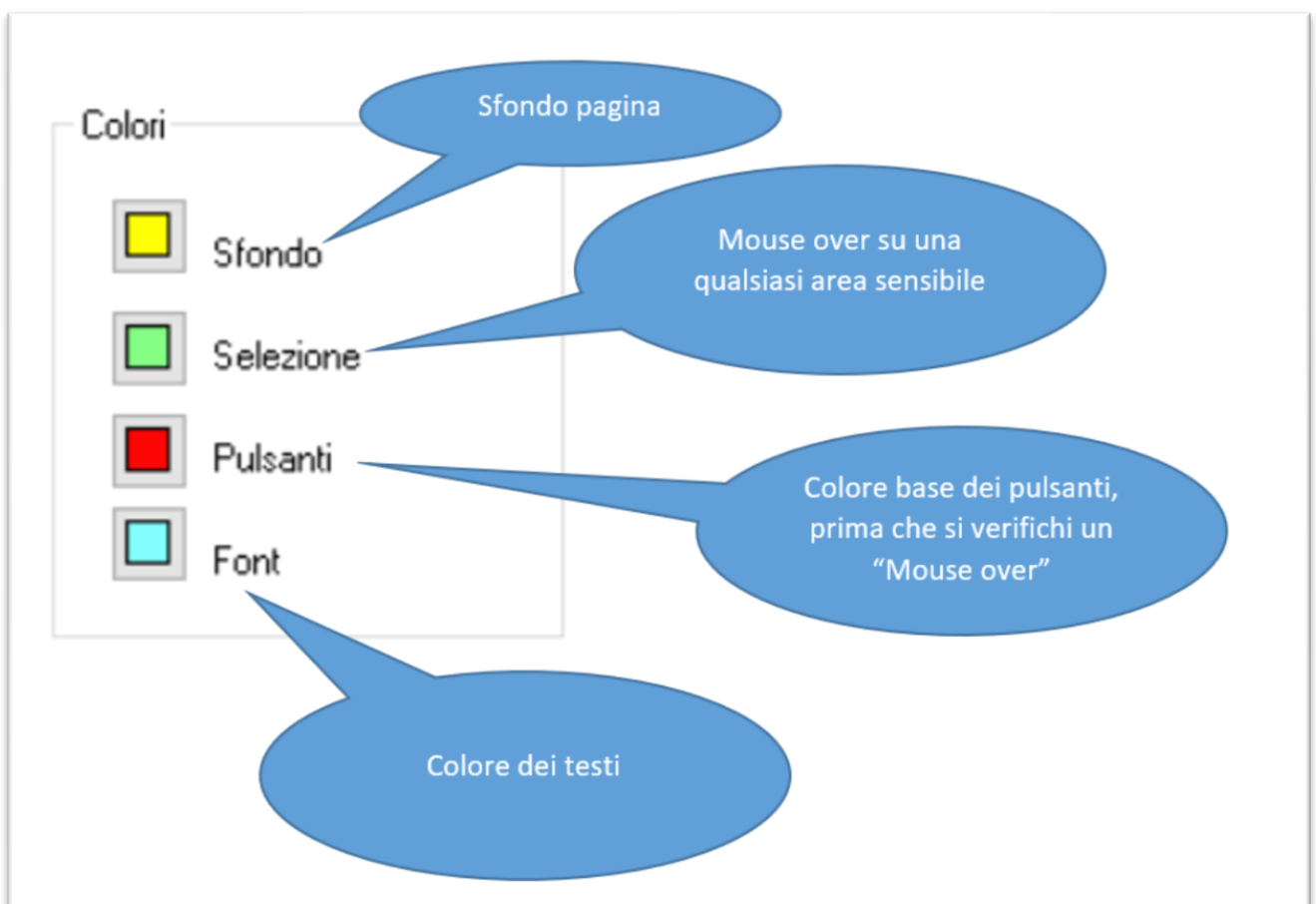


Figura 14

3.- Sito web

In questa scheda si impostano i contenuti della pagina web, nella

quale è inserita l'attività; si tratta di una "intestazione" (figura 16, num. 1) che appare sopra l'area dell'esercizio (figura 16, num. 3) e di un eventuale "piè di pagina" (figura 16, num. 3).

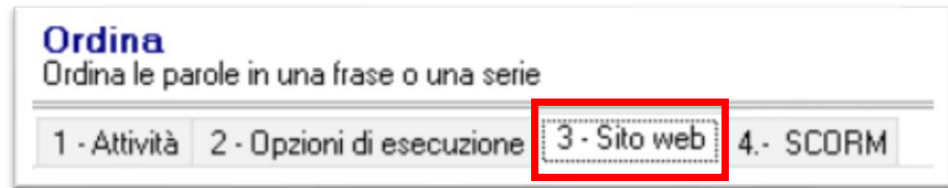


Figura 15

Esercizio

file:///D:/Daniele/Desktop/Ardora7_5_W/Temp/inAlbum12052

Collega **immagini e testi** ← **1** Intestazione

Colosseo Partenone

Piazza Syntagma Piazza San Marco

SUCCESSI: 0/4
TENTATIVI: 0/1
PUNTI: 0/1

3 Area esercizio

Daniele ← **2** Piè di pagina

Figura 16

3.1.- Scrivi un titolo per l'attività



Figura 17

Questa è l'area dell'intestazione; può essere sfruttata per inserire un titolo oppure per dare istruzioni per la risoluzione dell'esercizio.

È possibile scegliere il tipo di carattere e impostare le sue dimensioni, oltre che applicare il "Grassetto" (N), il "Corsivo" (I) e il "Sottolineato" (S).

Naturalmente prima si deve selezionare il testo e poi applicare le impostazioni.

Come si può osservare, non vi sono comandi per gestire i colori del testo (N.B. le impostazioni per i colori, che si trovano nella scheda "Opzioni di esecuzione", non hanno alcun effetto su questa area).

Per gestire i colori del testo si deve fare ricorso al linguaggio HTML; come nell'esempio presente nella *figura 17* (pagina precedente), è possibile selezionare una parte di testo utilizzando i tag `` `` (tutto ciò che è compreso tra `` e `` è selezionato e suscettibile di "ricevere" dei comandi).

Il comando per impostare il colore è `style="color: #ff0000"` (il colore si indica con un codice "esadecimale"; `#ff0000` corrisponde al colore rosso; per ottenere la lista dei colori in codice esadecimale ci si può collegare al sito https://www.w3schools.com/colors/colors_picker.asp).

Risultato del codice presente nella *figura 17* è una scritta come nella *figura 18*: colore rosso per la parola "immagini" mentre il resto del testo appare in colore nero.

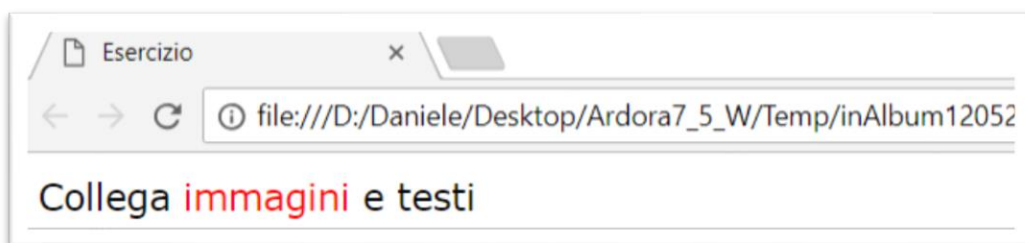


Figura 18

Altre impostazioni sono l'allineamento del testo e l'inserimento di un audio (*figura 19*).

Se si clicca sull'icona del megafono si può caricare un file audio ("mp3" oppure "ogg"); l'audio non si avvia in automatico; è necessario cliccare sul testo, presente nell'intestazione (il titolo o l'istruzione che abbiamo scritto), per ascoltarlo.

La sua utilità si nota soprattutto con bambini della scuola dell'Infanzia o con ragazzi con disabilità importanti, che non sono in grado di leggere; in questo caso possiamo chiedere loro di cliccare sulle lettere per "sapere cosa devono fare" dato che abbiamo creato un file sonoro nel quale con la nostra voce spieghiamo il lavoro da svolgere.

Per la registrazione audio si consiglia il software AUDACITY (<https://www.audacityteam.org/>)



Figura 19

Per ulteriori informazioni consulta il tutorial che si intitola "ArdoraTutorials_M2AudioVideo_it"

La finestra "Attività" (figura 20) ci permette di indicare se l'esercizio sarà graficamente contornato da un "riquadro" (1) e se attorno a questo riquadro vi sarà o meno un'ombreggiatura (2).



Figura 20

La finestra "Scegli l'aspetto del sito web contenitore"

permette di creare una linea di divisione tra l'area dell'intestazione e l'area ove è posto l'esercizio.



Figura 21

È possibile creare un'altra linea tra l'area dell'esercizio e il "Piè di pagina"; all'interno del campo "Autore" si scrive ciò che sarà contenuto nel "Piè di pagina".

Anche questo campo, come il campo del "Titolo" può essere personalizzato con il linguaggio HTML sia per il colore del carattere sia per eventuali spazi da inserire.

Il "Piè di pagina" infatti appare spesso troppo vicino all'area dell'esercizio, tanto da dare l'impressione di essere "appiccicato"; per separarlo basta inserire uno o due "a capo".

Nel linguaggio HTML l'istruzione `
` manda a capo il testo; osservare la figura 21 per notare che nel campo "Autore" è stato scritto "`
Daniele`"; ciò significa che la scritta "Daniele" apparirà leggermente staccata dall'area dell'esercizio perché è stato inserito un "a capo".

Tenere presente che le "linee di separazione" sono questioni puramente estetiche.

Alla destra del campo "Autore" si può impostare la dimensione del testo del "Piè di pagina".

“Titolo della finestra” è un piccolo titolo che sarà visualizzato nella finestra del browser (nella *figura 22* appare scritto il titoletto “Esercizio”).

The screenshot shows a web browser window with the following elements:

- Browser Tab:** A red box highlights the tab title "Esercizio".
- Address Bar:** Shows the file path: `file:///D:/Daniele/Desktop/Ardora7_5_W/Temp/inAlbum12052`.
- Page Title:** "Collega immagini e testi".
- Image Grid:** A 2x2 grid of images with labels below them:
 - Top-left: Image of the Parthenon in Athens, labeled "Partenone".
 - Top-right: Image of the Colosseum in Rome, labeled "Colosseo".
 - Bottom-left: Image of Piazza San Marco in Venice, labeled "Piazza San Marco".
 - Bottom-right: Image of Piazza Syntagma in Athens, labeled "Piazza Syntagma".
- Scoreboard:** A vertical panel on the right with the following data:
 - SUCCESSI: 0/4
 - TENTATIVI: 0/1
 - PUNTI: 0/1
- Question Mark:** A green square button with a white question mark, located below the scoreboard.
- User Name:** "Daniele" is displayed at the bottom left of the page content.

Figura 22