

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".

"Album" è un'attività in cui dobbiamo mettere in relazione una serie di immagini con le corrispondenti parole associate. L'utente deve selezionare un'immagine o un testo e trascinarli nella posizione corretta.

Collega immagini e testi

		SUCCESSI: 0/4 PUNTI: 0/1
Piazza Syntagma	Partenone	
		?
Colosseo	Piazza San Marco	

Figura 1

Nella scheda "**Attività**" abbiamo 6 zone o aree:

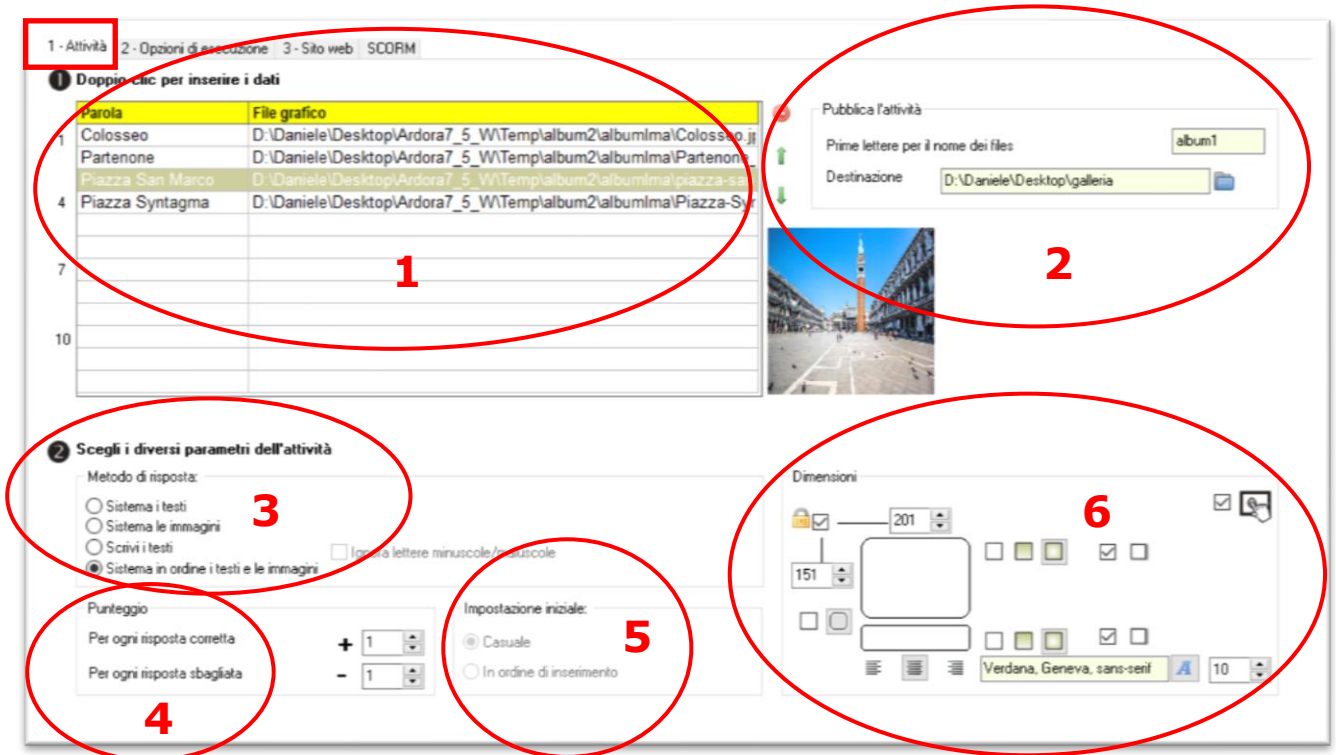


Figura 2

Zona 1


Per inserire i testi e le immagini, facciamo doppio clic sulla tabella (figura 2, zona 1); in questo modo apparirà la finestra sottostante (vedi prossima pagina, figura 3):

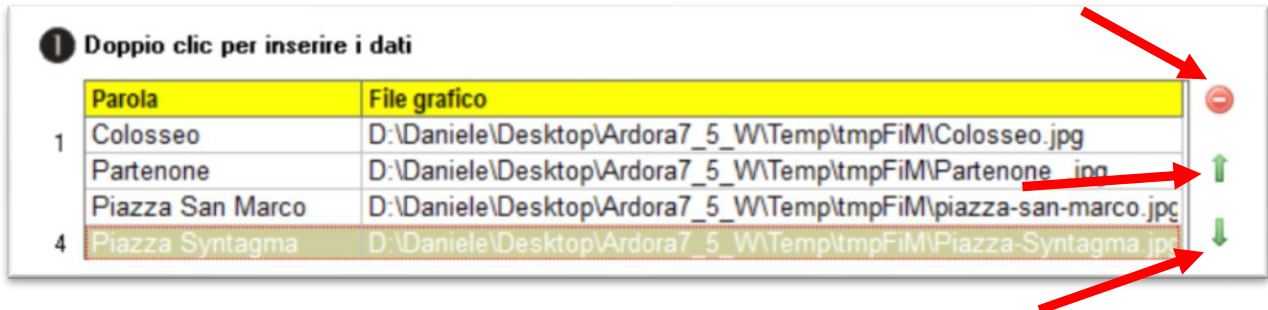
	Parola	File grafico
1	Colosseo	D:\Daniele\Desktop\Ardora7_5_WTemp\album2\albu
2	Partenone	D:\Daniele\Desktop\Ardora7_5_WTemp\album2\albu
3	Piazza San Marco	D:\Daniele\Desktop\Ardora7_5_WTemp\album2\albu
4	Piazza Syntagma	D:\Daniele\Desktop\Ardora7_5_WTemp\album2\albu
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		

Figura 3

Nei campi a sinistra (*figura 3*, num. 1) inseriamo i nomi (le parole) che vogliamo associare al file grafico; a destra del campo "parola" facciamo clic sulla cartella gialla (*figura 3*, num. 2) e cerchiamo nel nostro computer un file JPG che vogliamo associare alla parola del campo di sinistra.

Ripetiamo queste azioni fino ad un massimo di 12 volte, quindi accettiamo, cliccando sul pulsante con segno verde in basso a destra (*figura 3*, num. 3). Se vogliamo sostituire una qualsiasi immagine (file grafico), che abbiamo appena inserito, basta premere il pulsante rosso corrispondente sul lato destro (*figura 3*, num. 4): il campo sarà svuotato per cui potremo inserire tranquillamente una nuova immagine.

Una volta chiusa la finestra a comparsa, abbiamo la possibilità di cambiare l'ordine delle immagini e dei testi ad esse associati (entrambi contemporaneamente); ciò si può ottenere selezionando la riga nella tabella e usando le piccole frecce verdi sul lato destro. Se vogliamo invece eliminare le immagini e il testo associato selezioneremo la riga con i dati da cancellare e useremo il piccolo pulsante rosso (simbolo di "divieto"). 

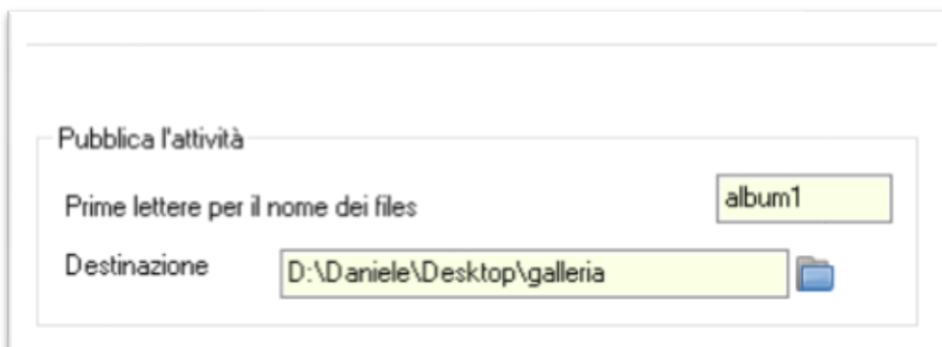


	Parola	File grafico
1	Colosseo	D:\Daniele\Desktop\Ardora7_5_W\Temp\tmpFiM\Colosseo.jpg
	Partenone	D:\Daniele\Desktop\Ardora7_5_W\Temp\tmpFiM\Partenone.jpg
	Piazza San Marco	D:\Daniele\Desktop\Ardora7_5_W\Temp\tmpFiM\piazza-san-marco.jpg
4	Piazza Syntagma	D:\Daniele\Desktop\Ardora7_5_W\Temp\tmpFiM\Piazza-Syntagma.jpg

Figura 4

Zona 2

Una volta completato l'editing e il "settaggio" dell'attività nella sua interezza, è giunto il momento di pubblicarla. Nel pubblicare un'attività si genera un cartella che contiene tutti i file necessari in modo tale che essa possa essere visualizzata ed eseguita in qualsiasi browser. I campi sottostanti sono quelli dove indicheremo quale nome vogliamo dare alla cartella e dove vogliamo che venga creata (*figura 5*):



Pubblica l'attività

Prime lettere per il nome dei files

Destinazione

Figura 5

Faremo clic all'interno del campo "Prime lettere per il nome dei files" e scriveremo il nome che vogliamo dare alla cartella, la quale conterrà l'attività, una volta pubblicata (non usare spazi, accenti o caratteri speciali nel nome).

All'interno di questa cartella, tra le altre cose, comparirà un file HTML con lo stesso identico nome della cartella medesima (nell'esempio, sopra riportato in *figura 5*, il nome prescelto è "album1"): questo file HTML sarà quello che dovremo eseguire per avviare l'attività in un qualsiasi browser (il browser da preferire è Mozilla Firefox, ma vanno bene anche Safari e Chrome; evitare Internet Explorer).

Esempio di pubblicazione e creazione di una attività:

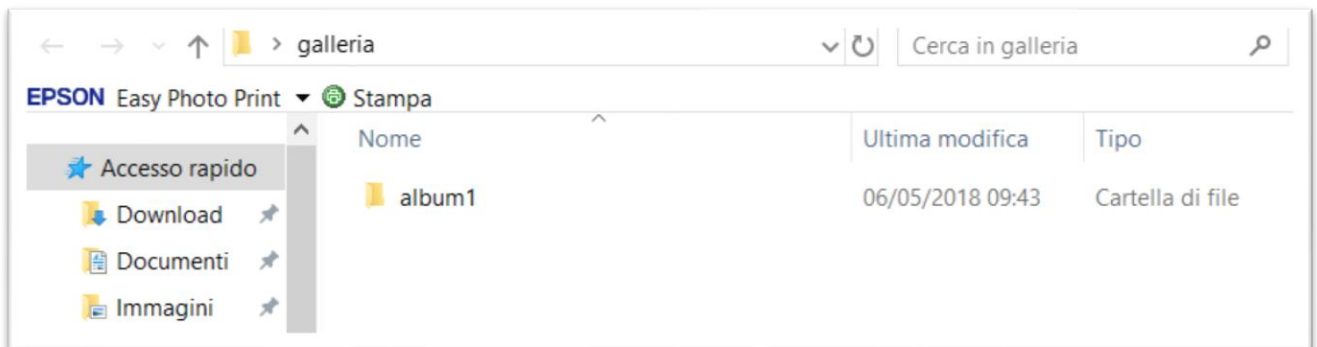


Figura 6

Come dichiarato nella destinazione del file (D:\Daniele\Desktop\galleria) è stata creata una cartella con il nome "album1" sul desktop, dentro ad un'altra cartella che si intitola "galleria" (figura 6).

Aprendo la cartella "album1" troviamo un file HTML, che si chiama con lo stesso nome (album1.html); vi sono inoltre altre cartelle, create automaticamente da Ardora, che contengono i files per il funzionamento dell'attività (in queste cartelle vengono copiati da Ardora anche tutti i files che sono stati utilizzati per realizzare l'attività; ad esempio in questo caso saranno stati copiati tutti i files immagine, per cui non ci si deve preoccupare di inserire alcunché nel lavoro finito, per distribuirlo: basterà copiare l'intera cartella "album1" e incollarla in altro computer, pendrive, cloud etc.).

Nella figura 7 si può vedere il contenuto della cartella "album1": il file "album1.html" è quello su cui si deve cliccare per vedere/avviare l'attività.

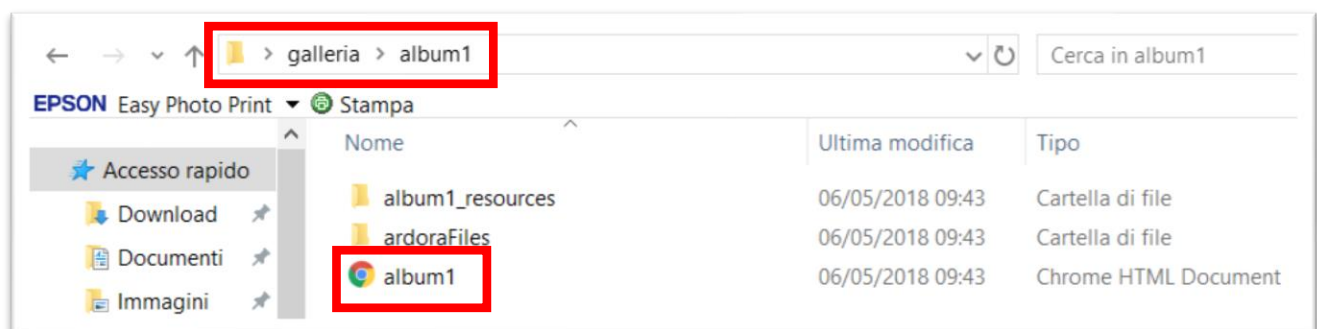


Figura 7

Per pubblicare un'attività si può fare in due modi:

1. cliccare su menù "File" e quindi su "Pubblica l'attività";
2. cliccare sull'icona che mostra un mondo/globo (*figura 8*).

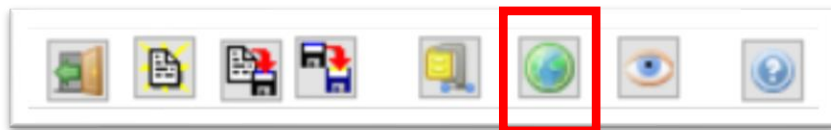


Figura 8

Tornando all'operazione di impostazioni del salvataggio...

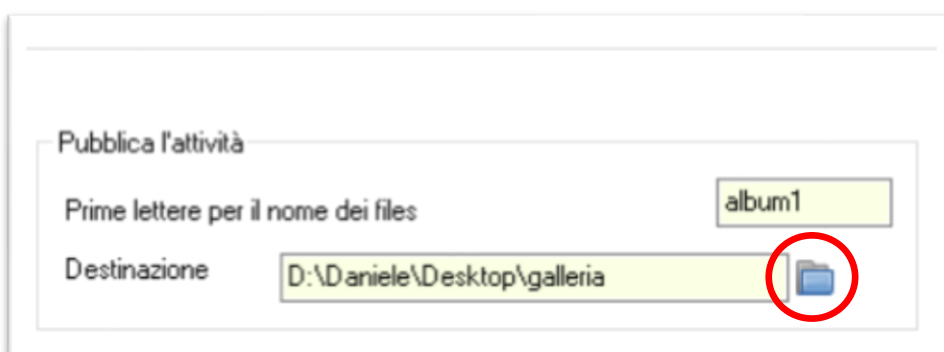


Figura 9

Nel campo "Destinazione" faremo clic sulla cartella blu a destra in modo da cercare e indicare il luogo del nostro computer in cui vogliamo che venga creata la cartella dell'attività (*figura 9*):

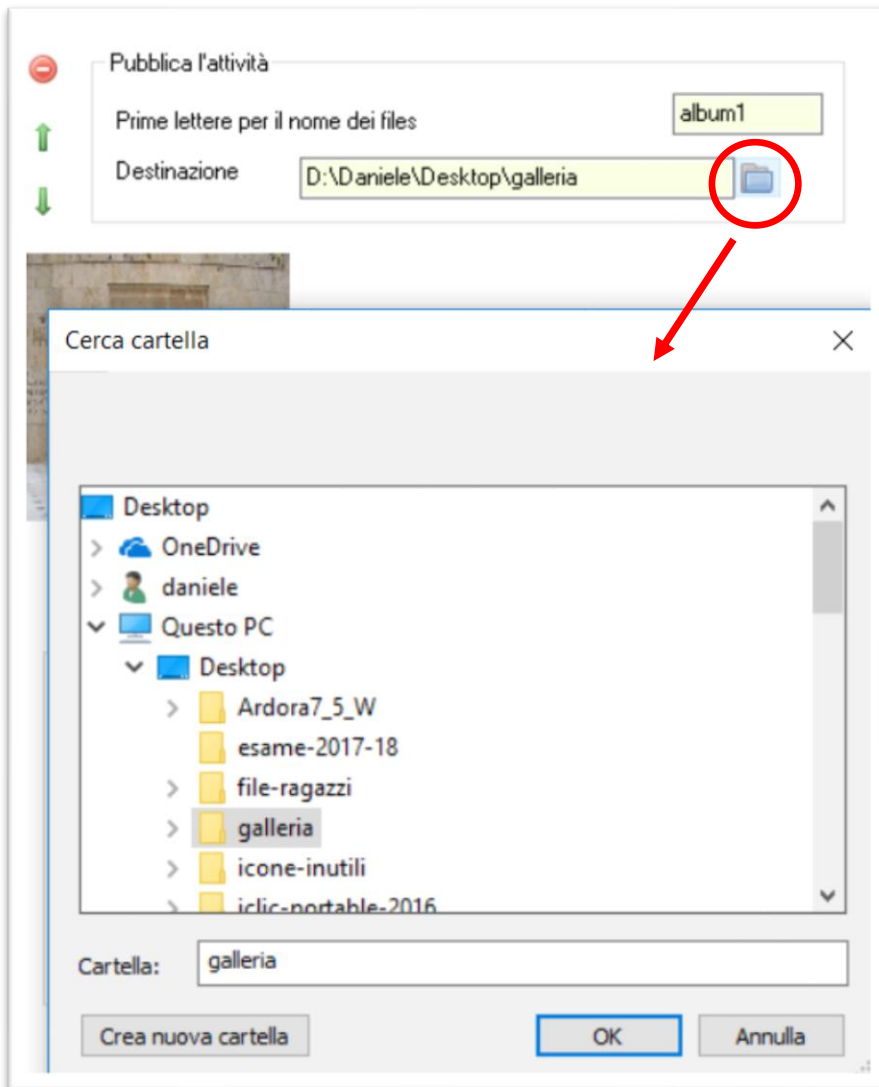


Figura 10

Zona 3

Nella finestra che si intitola "Scegli i diversi parametri dell'attività" (figura 11) indicheremo in che modo l'utente dovrà risolvere l'attività.



Figura 11

"Sistema i testi": la grafica, cioè le immagini, rimangono fisse mentre l'utente dovrà trascinare le etichette dei testi sotto alle immagini corrispondenti, per fare in modo che testo e immagini siano accoppiati correttamente.

"Sistema le immagini": i testi rimangono fissi mentre l'utente dovrà trascinare le immagini per fare in modo che si accoppino correttamente con i testi.

"Scrivi i testi": in questo caso sotto alle immagini ci sono dei campi di testo in cui l'utente dovrà scrivere i testi associati. L'attivazione di questo pulsante abilita anche una casella alla sua destra in cui contrassegneremo se ci interessa o meno che il programma discrimini tra maiuscolo/minuscolo.

"Sistema in ordine i testi e le immagini": le immagini e i testi possono essere spostati entrambi e dovranno essere posizionati secondo l'ordine che abbiamo stabilito quando abbiamo inserito i dati. Quest'ultima opzione può essere utile quando richiediamo all'utente di ordinare sequenze temporali.

ATTENZIONE: "sistema in ordine i testi e le immagini" significa che devi mettere testi e immagini nello stesso identico ordine che hai utilizzato per inserire i dati (non basta che testo e immagine siano accoppiati in modo corretto, devono esserlo secondo l'ordine di inserimento); questo esercizio quindi si farà con delle immagini che devono avere in sé un ordine implicito, facilmente deducibile da qualche criterio molto evidente (dal grande al piccolo, da nord a sud, etc.).

Zona 4

Tramite questi selezionatori (*figura 12*) stabiliremo il punteggio che verrà assegnato all'utente per ogni successo o per ogni errore commesso, durante lo svolgimento dell'attività.

Punteggio

Per ogni risposta corretta + 1

Per ogni risposta sbagliata - 1

Figura 12

Ciò è particolarmente utile se integriamo l'attività in un "pacchetto di attività di Ardora" e includiamo in esso l'opzione di "Autovalutazione" (confronta i tutorial che si intitolano "ArdoraTutorials_M4Pacchetto_it" e "ArdoraTutorials_M4BisPacchettoGesUtente_it"); in questo caso avremo accesso ad una tabella riepilogativa dei risultati (vedi *figura 13*).

Una volta terminata l'attività o il pacchetto di attività, infatti, l'insegnante avrà accesso a un registro/report dove potrà controllare quali sono state le prestazioni dell'utente.

Pacchetto attività						6 / 5 / 2018
						11:48 h
N.	Attività	Esecuzioni	Stato	tentativi:	punti:	
1	Album	<u>1</u>	✓	0	1	
2	Etichette	<u>1</u>	✓	0	5	
3	Parole-immagini	<u>1</u>	✓	1	3	
4	Diagramma	<u>1</u>	!	2	-2	
			3 / 4			7
						11:50 h

Figura 13

In questo caso specifico (vedi *figura 13*) e assumendo che all'utente venga conteggiato 1 punto per ogni successo e sottratto 1 punto per ogni errore, possiamo notare quanto segue:

- tutte le attività sono state affrontate dall'alunno una sola volta (esecuzioni 1);

- le prime tre attività sono state risolte, mentre la quarta attività non è mai stata risolta correttamente ("stato" con la spunta verde oppure rossa);
- l'esercizio 1 ("Album") è stato risolto correttamente senza errori (in questo report, il termine "tentativi" significa "errori commessi") e il punteggio è "1" perché abbiamo assegnato il valore "+1" nel campo "Per ogni risposta corretta";
- l'esercizio 2 ("Etichette") è stato risolto correttamente senza errori (in questo report, il termine "tentativi" significa "errori commessi") e il punteggio è "5" perché abbiamo assegnato il valore "+1" nel campo "Per ogni risposta corretta" e vi erano 5 etichette da sistemare;
- l'esercizio 3 ("Parole-immagini") è stato risolto correttamente con un errore (in questo report, il termine "tentativi" significa "errori commessi"); il punteggio è "3" perché abbiamo assegnato il valore "+1" nel campo "Per ogni risposta corretta" e "-1" nel campo "Per ogni risposta sbagliata"; vi erano 4 elementi da sistemare correttamente per cui la somma dei punti equivale a "4 punti" a cui si sottrae "-1 punto" per un errore commesso = 3 punti totalizzati;
- l'esercizio 4 ("Diagramma") non è mai stato risolto correttamente, con due errori commessi (in questo report, il termine "tentativi" significa "errori commessi") e il punteggio è "-2" perché abbiamo assegnato il valore "-1" nel campo "Per ogni risposta sbagliata".

Zona 5

Nella casella "Impostazione iniziale", se contrassegniamo l'opzione "Casuale" il programma inserirà immagini e testi in modo casuale, quale che sia la loro posizione nella tabella di inserimento dati.

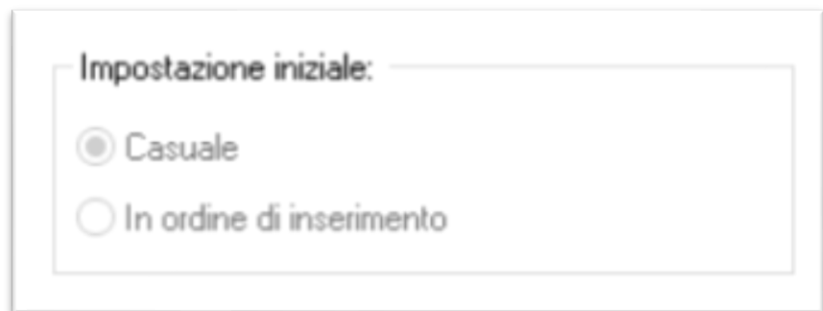


Figura 14

Se contrassegniamo l'opzione "In ordine di inserimento" il programma posizionerà le immagini o i testi all'inizio dell'attività nell'ordine in cui sono stati inseriti nella tabella; più precisamente, se nel metodo della soluzione abbiamo scelto l'opzione "Sistema i testi", quelli che appariranno in ordine di inserimento saranno le immagini, mentre i testi verranno mescolati in modo casuale; allo stesso modo, se nel metodo di soluzione abbiamo scelto l'opzione "Sistema le immagini", quelli che appariranno in ordine di inserimento saranno i testi, mentre le immagini verranno mescolate in modo casuale.

Zona 6

Figura 15

Marcando la casella contrassegnata dal simbolo del lucchetto (figura 15, num. 1) faremo in modo che le dimensioni dei contenitori delle immagini siano modificate proporzionalmente (mantenendo cioè le proporzioni); possiamo deseleggerlo se vogliamo aumentare o ridurre solo la larghezza o solo l'altezza del contenitore; Ardora continuerà a mantenere le proporzioni delle immagini, ma le caselle-contenitore, in cui le immagini sono inserite, si modificheranno aumentando o diminuendo di dimensioni secondo le proporzioni qui impostate.

Con i due pulsanti sottostanti (figura 15, num. 2) controlliamo le caselle-contenitore in cui sono inserite le immagini e i testi: tali caselle-contenitore possono assumere la forma di un normale rettangolo oppure la forma di un rettangolo con bordi arrotondati.

Se selezioniamo le caselle di controllo, individuate dai numeri 3 e 4 (figura 15), creeremo una ombreggiatura che andrà a circondare le immagini (num. 3) e i testi (num. 4).



Figura 16

A sinistra di queste caselle (*figura 16*) abbiamo tre opzioni per segnalare se vogliamo che il riempimento sia trasparente (A), graduato dall'alto verso il basso (B) o solido, occupando tutto lo spazio lasciato dalle immagini e dai testi (C).

Le aree all'interno delle caselle-contenitore saranno riempite con il colore specificato nella scheda 2 ("Opzioni di esecuzione"), presente in ogni attività interattiva; il colore viene impostato nella sezione "Selezione" della finestra "Colori" (*figura 17*).

Con i pulsanti contrassegnati dal numero 5 (*figura 15*), specificheremo se i testi sotto le immagini devono allinearsi a sinistra, al centro o a destra.

Con il pulsante contrassegnato dal numero 6 (*figura 15*) possiamo selezionare il tipo di font, mentre con il pulsante contrassegnato dal numero 7 (*figura 15*) stabiliremo le dimensioni del font.

Infine, se selezioniamo la casella contrassegnata dal numero 8 (*figura 15*), faremo in modo che l'attività sia compatibile con dispositivi touch, quali tablet, cellulari, etc.



Figura 17