

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".

"Etichette su immagine (Pannello grafico)" è una attività che serve per identificare gli elementi che appaiono in un'immagine (*figura 1*):

Individua le Regioni italiane

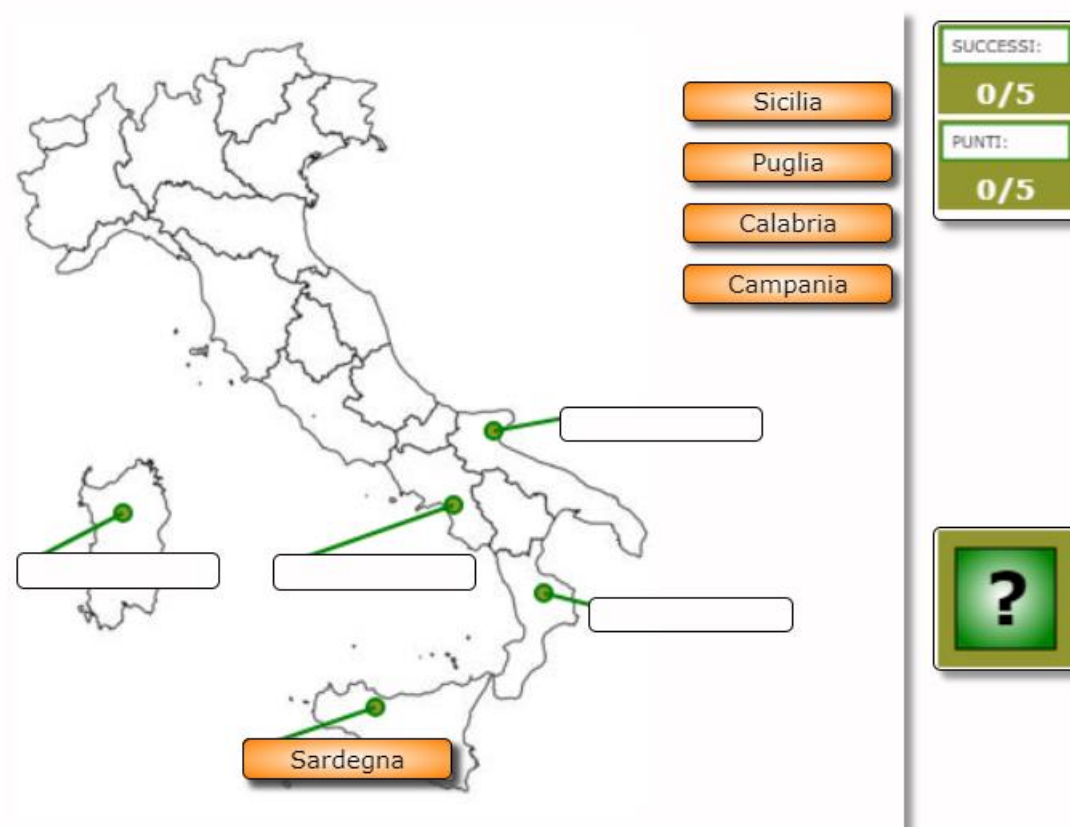


Figura 1

I seguenti elementi vengono visualizzati nella scheda "Attività":

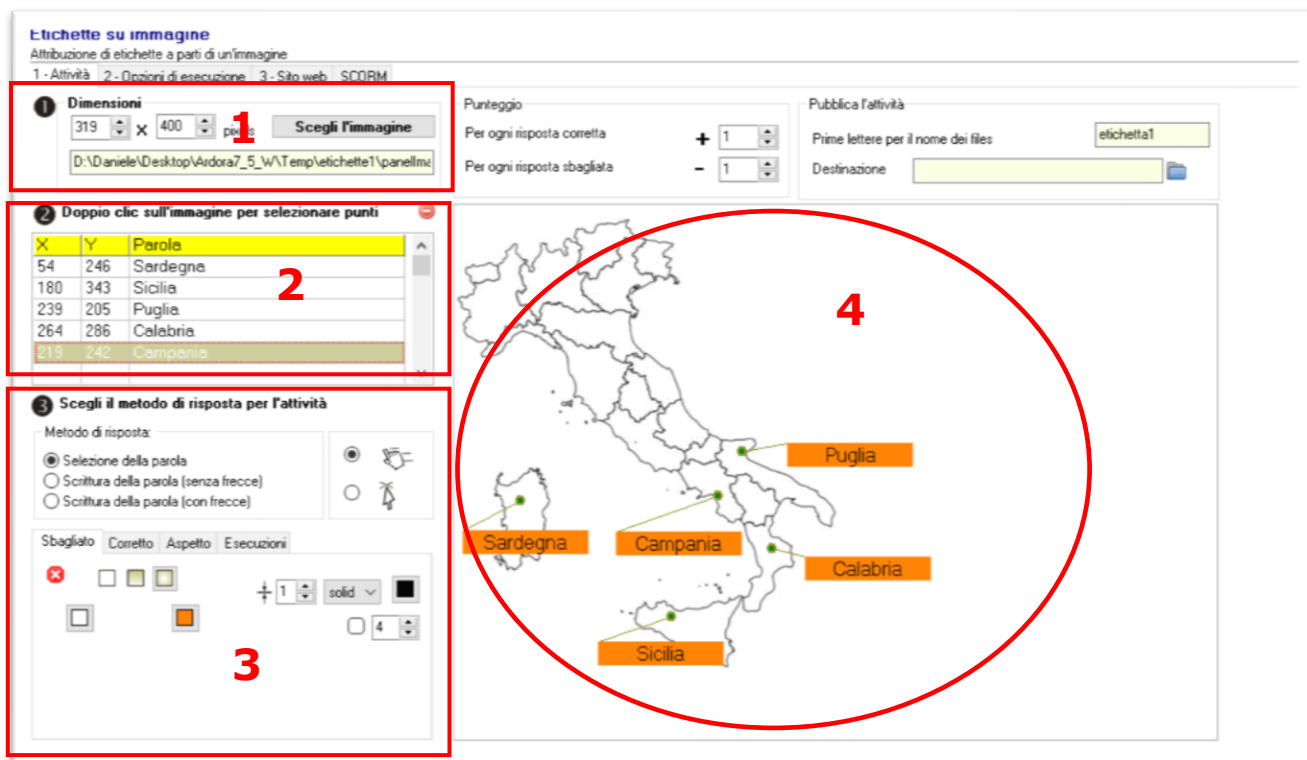


Figura 2

ZONA 1

Innanzitutto fai clic sul pulsante "Scegli l'immagine" (figura 2, zona 1 oppure figura 3) e apri un file JPG

(non sono supportati altri tipi di

file); il file verrà visualizzato nella casella sul lato destro (figura 2, zona 4).

È molto importante fare un'anteprima dell'attività una volta inserita la grafica.

Se l'immagine non è di nostro gradimento o non si adatta all'area di lavoro, dobbiamo ridimensionarla con qualche software di "editing immagini" e caricarla di nuovo (GIMP è un ottimo editor di immagini gratuito, scaricabile all'indirizzo <https://www.gimp.org/downloads/>).

È anche possibile modificare le dimensioni dell'immagine attraverso "i controlli" forniti in questa area (figura 3), ma vi sono diverse controindicazioni: non esiste la possibilità di "vincolare le dimensioni" per cui il software non calcola in automatico il ridimensionamento; se riduco un'immagine di 100px in larghezza, quanto dovrò ridurla in altezza?

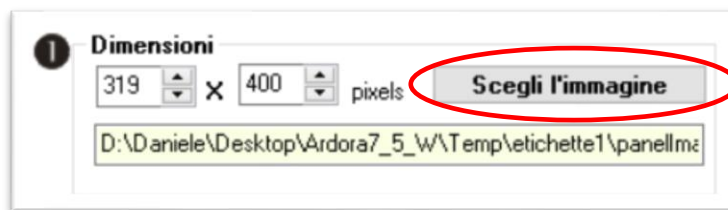


Figura 3

Il software non calcola in automatico il “ridimensionamento in proporzione” per altezza e larghezza, ma neppure “distorce” l’immagine, semplicemente non applica le modifiche; si dovrebbe dunque utilizzare la calcolatrice per individuare le dimensioni corrette e immetterle manualmente.

Come si intuisce, è un’operazione troppo “macchinosa”: molto meglio affidarsi ad un software di “editing immagini” e preparare eventualmente foto con diverse dimensioni e grandezze, utilizzando alla fine quella che ci soddisfa di più.

Ricordarsi che è fondamentale avere l’immagine di partenza delle giuste proporzioni; se dovessimo andare avanti con l’editing, inserendo le etichette, ma decidendo in un secondo tempo di sostituire l’immagine di partenza con un’altra, perderemmo tutto il lavoro fatto sino a quel punto (vedi *figura 4*).

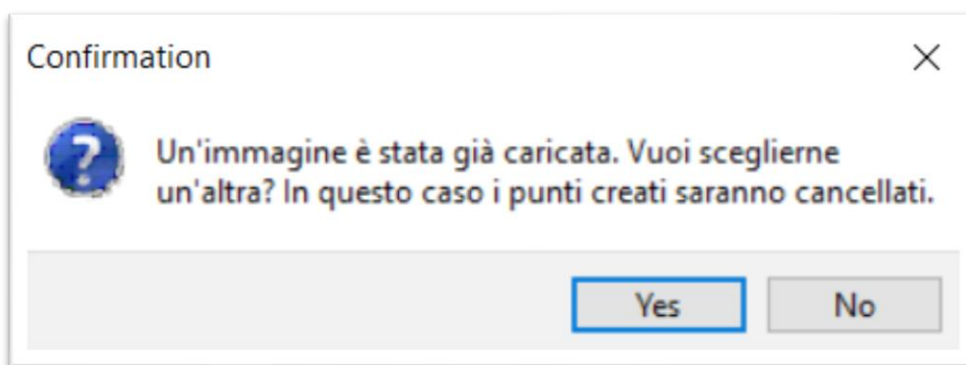


Figura 4

Per default il programma propone un’immagine che dovrebbe avere dimensioni di 600px (larghezza) per 400px (altezza); inserendo un’immagine più grande il software calcola le dimensioni in modo che entrambe rientrino in questo “range”.

ZONA 2

A questo punto facciamo doppio clic su un'area della immagine (figura 2, zona 4), nel punto esatto dove vogliamo inserire l'etichetta: si aprirà una piccola finestra (figura 5) dove scriveremo il testo da associare al punto individuato sull'immagine; notare che il punto è individuato dalle sue coordinate "x"= posizione orizzontale e "y"= posizione verticale (figura 5, num. 3).

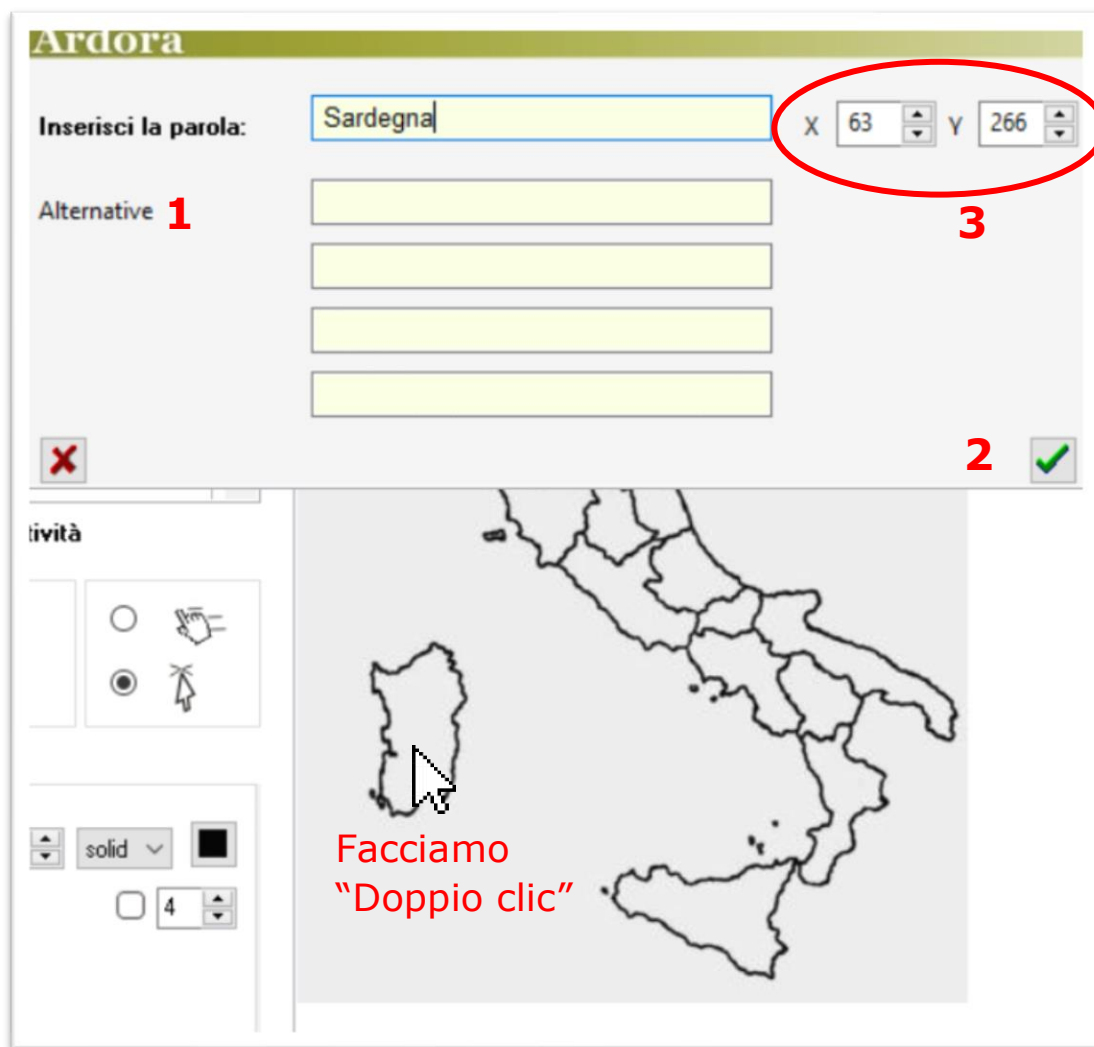


Figura 5

È possibile inserire tre alternative alla parola prescelta (figura 5, num. 1); ciò sarà utile nella modalità di esecuzione denominata "Scrittura della parola" poiché l'alunno dovrà scrivere una parola e in alcuni casi è pensabile accettare come "corrette" anche delle parole che sono sinonimi (un esempio: immaginiamo che la risposta corretta ad un quesito sia "casa"; saranno accettati, come corretti, anche "abitazione", "dimora", "edificio", se inseriti nei campi "Alternative").

Ogni volta che abbiamo inserito un punto nell'immagine, facendo doppio clic su di essa, e abbiamo compilato i campi "etichetta", dobbiamo "Convalidare" utilizzando il pulsante verde in basso a destra (*figura 5*, num. 2).

Facciamo quindi la stessa operazione con il resto degli elementi grafici che vogliamo inserire.

Tenere presente che il "punto" sull'immagine si crea facendo "doppio clic" su di essa; in automatico vengono generate le coordinate ("x" e "y"); il punto può essere spostato, magari per individuarlo in modo più preciso, solamente utilizzando i pulsanti di controllo (*figura 6*) poiché esso non è trascinabile con il mouse.

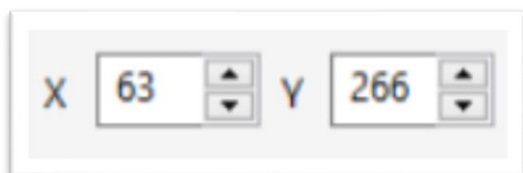



Figura 6

Le etichette invece sono trascinabili con il mouse e quindi si possono posizionare agevolmente sull'immagine a seconda delle esigenze.

Una volta che il lavoro è finito, tutti i punti appariranno elencati nella tabella a sinistra (*figura 2*, zona 2 e *figura 7*).

Se vogliamo possiamo eliminare alcuni elementi selezionando il nome nella tabella e facendo clic sul pulsante 



X	Y	Parola
54	246	Sardegna
180	343	Sicilia
239	205	Puglia
264	286	Calabria
219	242	Campania

Figura 7

ZONA 3

Nella finestra "Metodo di risposta" (*figura 2, zona 3*) abbiamo tre modalità di esecuzione dell'esercizio tra cui scegliere:

- Selezione della parola;
- Scrittura della parola (senza frecce);
- Scrittura della parola (con frecce).

Selezione della parola

L'alunno deve trascinare con il mouse le etichette nella posizione corretta oppure cliccarci sopra quando il punto lampeggia (*figura 8*)

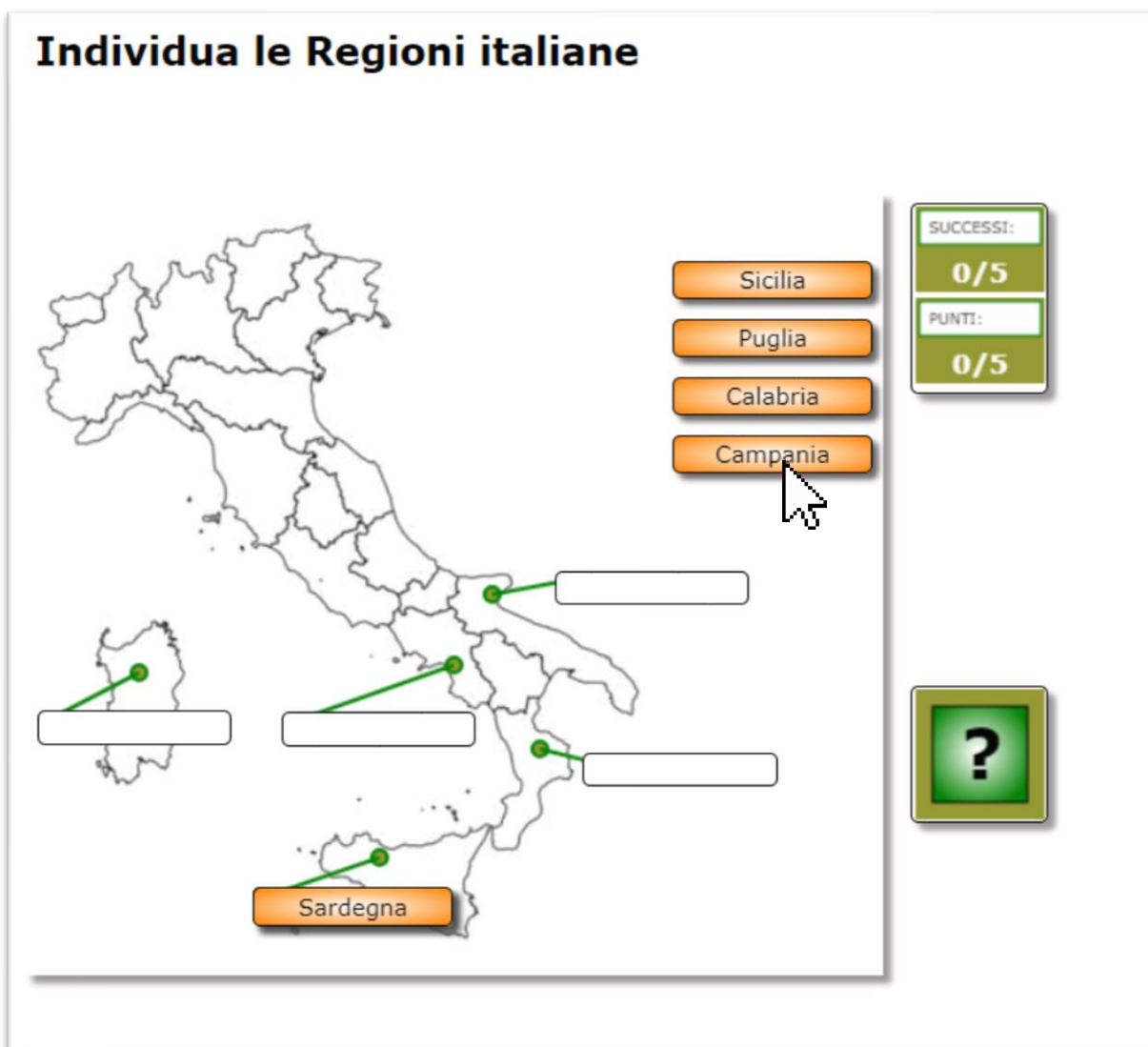


Figura 8

Il trascinamento tramite mouse oppure con un clic sull'etichetta si imposta con i pulsanti che si possono vedere in *figura 9 e 10*.

3 Scegli il metodo di risposta per l'attività

Metodo di risposta:

- Selezione della parola
- Scrittura della parola (senza frecce)
- Scrittura della parola (con frecce)



Trascinamento con il mouse

Figura 9

3 Scegli il metodo di risposta per l'attività

Metodo di risposta:

- Selezione della parola
- Scrittura della parola (senza frecce)
- Scrittura della parola (con frecce)



Clic sull'etichetta

Figura 10

Scrittura della parola (senza frecce)

L'alunno deve scrivere all'interno dei campi presenti nell'immagine (*figura 11*); per questa modalità di risoluzione è attiva l'opzione per cui saranno accettate dal software anche risposte alternative, impostate dall'insegnante (vedi *figura 5*).

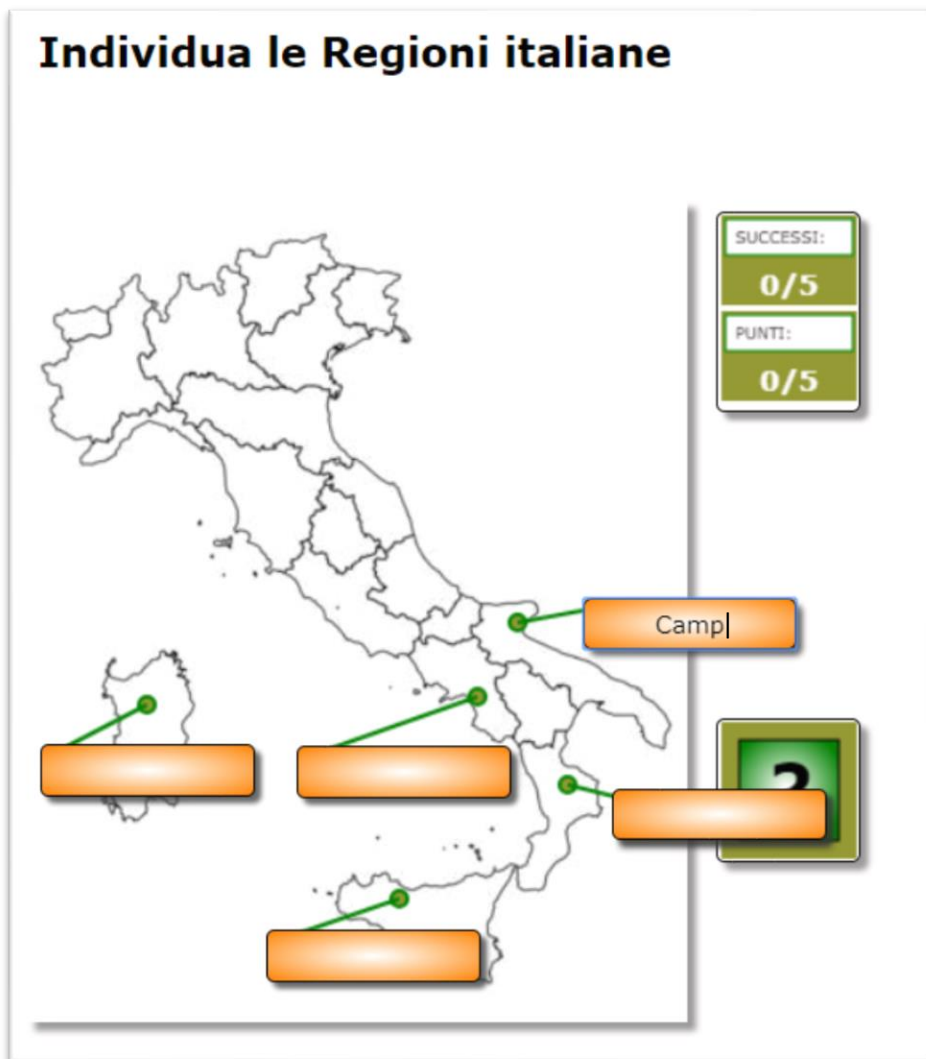


Figura 11

Scrittura della parola (con frecce)

L'alunno deve scrivere all'interno dei campi presenti nell'immagine (*figura 12*); i campi di testo si posizionano a lato dell'immagine e una freccia lampeggiante indica il "punto" per il quale si deve fornire la risposta.

Si tratta di una semplice variazione grafica rispetto all'impostazione precedente; può essere utile se l'area dell'immagine risulta troppo "affollata" per inserire le etichette.

Anche per questa modalità di risoluzione è attiva l'opzione per cui saranno accettate dal software risposte alternative, impostate dall'insegnante (vedi figura 5).



Figura 12

Vi sono diverse altre impostazioni cui si accede tramite le finestre, poste in basso a sinistra nella scheda "Attività" (figura 2, zona 3): "Sbagliato"- "Corretto"- "Aspetto"- "Esecuzioni".

Sbagliato

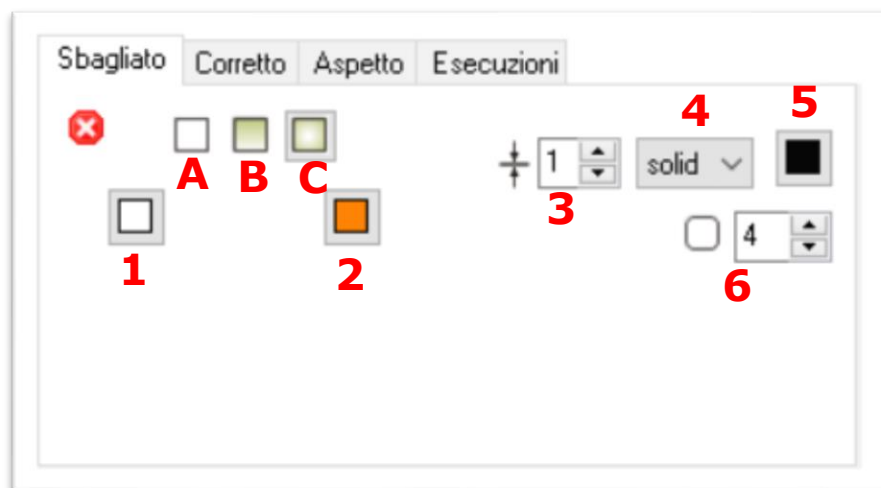


Figura 13

Le opzioni presenti nella scheda "Sbagliato" (figura 13) impostano l'aspetto grafico che le etichette assumono in due situazioni differenti: "risposta sbagliata-errore" ma anche "grafica di inizio dell'esercizio".

I pulsanti A- B- C regolano la modalità con cui il colore riempie le etichette (riempimento-colore):

- A) modalità "colore a tinta unita"; il colore si imposta con il pulsante num. 1 (se si sceglie questa opzione il colore num. 2 non è disponibile; il pulsante num. 2 viene nascosto e non è visibile);
- B) modalità "riempimento sfumato dall'alto in basso"; i due colori da utilizzare per creare la sfumatura si impostano con il pulsante num. 1 e num. 2;
- C) modalità "riempimento radiale" (dal centro verso i bordi); i due colori da utilizzare per creare la sfumatura si impostano con il pulsante num. 1 e num. 2.

Il pulsante num. 3 imposta lo spessore del bordo delle etichette.

Il pulsante num. 4 imposta lo stile del bordo: 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).

Il pulsante num. 5 imposta il colore del bordo delle etichette.

Il pulsante num. 6 imposta il grado di arrotondamento dei bordi dell'etichetta (non sarà una etichetta con forma quadrata/rettangolare ma con bordi arrotondati).

Corretto

Le opzioni presenti nella scheda "Corretto" (figura 14) impostano l'aspetto grafico che le etichette assumono in caso di risoluzione corretta dell'esercizio.

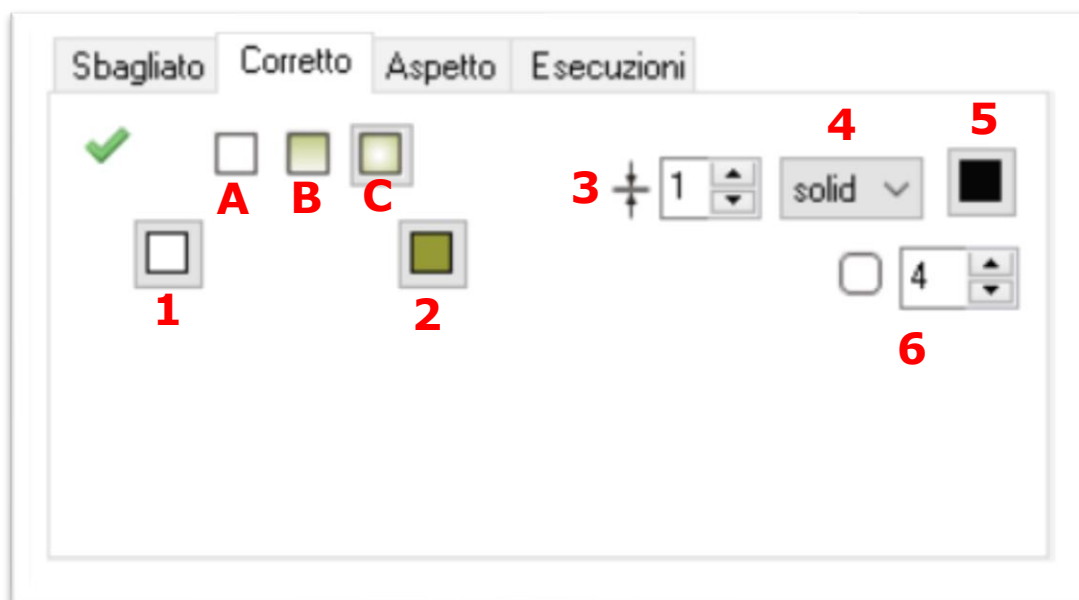


Figura 14

I pulsanti A- B- C regolano la modalità con cui il colore riempie le etichette (riempimento-colore):

- A) modalità "colore a tinta unita"; il colore si imposta con il pulsante num. 1 (se si sceglie questa opzione il colore num. 2 non è disponibile; il pulsante num. 2 viene nascosto e non è visibile);
- B) modalità "riempimento sfumato dall'alto in basso"; i due colori da utilizzare per creare la sfumatura si impostano con il pulsante num. 1 e num. 2;
- C) modalità "riempimento radiale" (dal centro verso i bordi); i due colori da utilizzare per creare la sfumatura si impostano con il pulsante num. 1 e num. 2.

Il pulsante num. 3 imposta lo spessore del bordo delle etichette.

Il pulsante num. 4 imposta lo stile del bordo: 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).

Il pulsante num. 5 imposta il colore del bordo delle etichette.

Il pulsante num. 6 imposta il grado di arrotondamento dei bordi dell'etichetta (non sarà una etichetta con forma quadrata/rettangolare ma con bordi arrotondati).

Aspetto

Le opzioni presenti nella scheda "Aspetto" (figura 15) controllano l'aspetto grafico generale delle etichette.

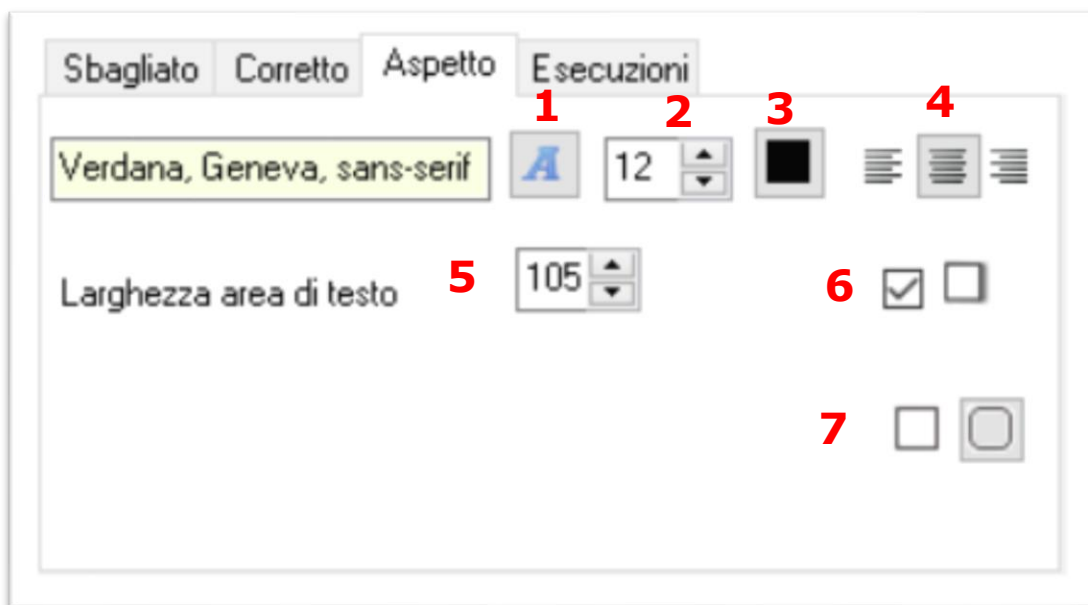


Figura 15

Il pulsante *numero 1* imposta il tipo di carattere (font).

Il pulsante *numero 2* imposta la dimensione del carattere (font).

Il pulsante *numero 3* imposta il colore del carattere (font).

Il pulsante *numero 4* imposta l'allineamento del carattere (a sinistra- centrato- a destra).

Il pulsante *numero 5* imposta la larghezza dell'area di testo/etichetta (utile soprattutto se il testo è lungo e fuoriesce dai bordi della etichetta).

Il pulsante *numero 6* imposta un'ombreggiatura attorno all'etichetta.

Il pulsante *numero 7* imposta il bordo dell'etichetta (bordi quadrati- bordi arrotondati).

Esecuzioni

Le opzioni presenti nella scheda “Esecuzioni” (*figura 16*) controllano alcuni aspetti del layout dell’esercizio e della disposizione delle etichette.

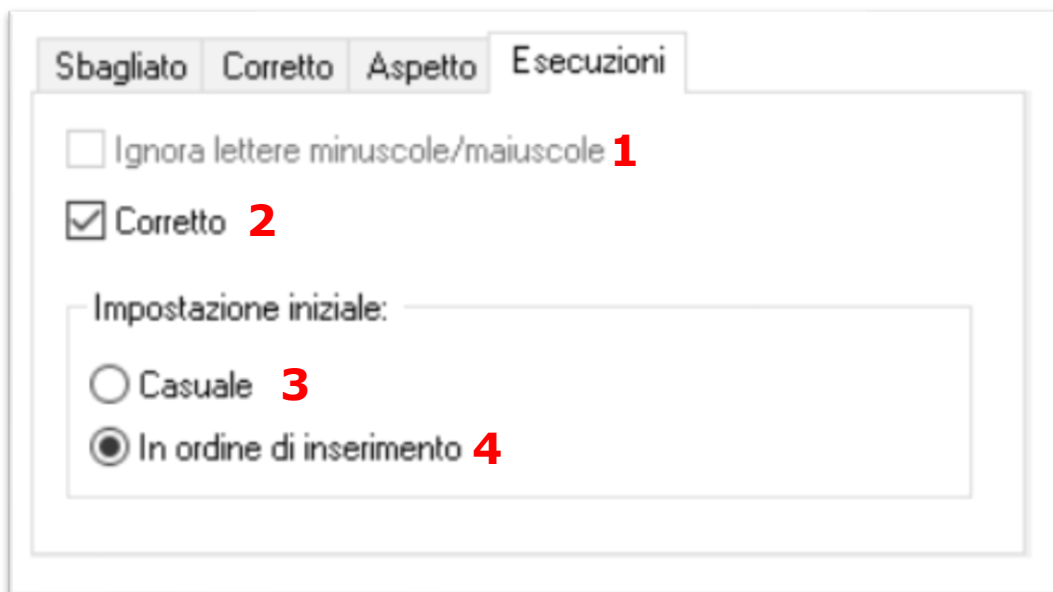


Figura 16

Il pulsante *numero 1* diventa attivo solamente se la modalità di esecuzione dell’esercizio è impostata su “Scrittura della parola”; se selezionato, questo pulsante fa in modo che sia indifferente scrivere le risposte in maiuscolo o minuscolo.

Il pulsante *numero 2* “Corretto” è presente in molte attività di Ardora; esso fa sì che al secondo tentativo di risoluzione di un esercizio, le risposte corrette immesse al primo tentativo siano già “accettate dal software” e già inserite nei campi appositi (risultano visibili, ma inattive e non più modificabili, perché sono corrette e quindi non ha senso rimuoverle); in questo modo all’alunno rimangono a disposizione solo le risposte che erano state sbagliate al primo tentativo (questa ovviamente è una facilitazione perché vengono eliminate le risposte già risolte in modo corretto e all’alunno rimangono da posizionare solo le etichette che non avevano trovato la giusta collocazione).

Il pulsante *numero 3* “Casuale” fa in maniera di disporre le etichette in modo casuale sullo schermo: il risultato è che se si dovesse svolgere l’esercizio più volte esso apparirebbe ogni volta leggermente diverso e l’alunno non potrebbe dare le risposte confidando solamente sulla propria memoria visiva.

Il pulsante *numero 4* fa in maniera di posizionare le etichette sullo schermo rispettando esattamente l’ordine con cui esse sono state inserite nel software in fase di progettazione da parte dell’insegnante; il risultato è che se si dovesse svolgere l’esercizio più volte esso apparirebbe sempre uguale a se stesso.