

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".

Questa attività prevede che l'alunno debba colorare un'immagine secondo quanto previsto e indicato da una "legenda", cliccando con il mouse sulle aree richieste (*figura 1*).



Figura 1

NOTA: A causa delle operazioni "pixel per pixel" che il programma deve svolgere, è consigliabile utilizzare un computer dotato di processore relativamente moderno per la creazione dell'attività, per non rallentare eccessivamente la macchina. Una volta creata, però, l'attività può essere eseguita senza problemi con qualsiasi computer, anche meno potente.

L'immagine da colorare

La prima cosa da fare è ottenere un'immagine nel formato "RGB- 32 bit - Jpg" in cui le zone a colori siano dipinte di bianco e i bordi, che le delimitano, siano neri a tratto "continuo". Il colore viene applicato per "riempimento" di aree contigue vuote, per cui agiremo sul "canale alfa" (vedi oltre).

Ottenere un'immagine RGB a 32 bit con i programmi di "modifica delle immagini" è assai semplice, poichè è un formato molto comune.

Con il programma GIMP2 (<https://www.gimp.org/downloads/>) accedere al menù "immagine" e poi al sottomenù "modalità"; da qui scegliere l'impostazione "RGB" (figura 2).

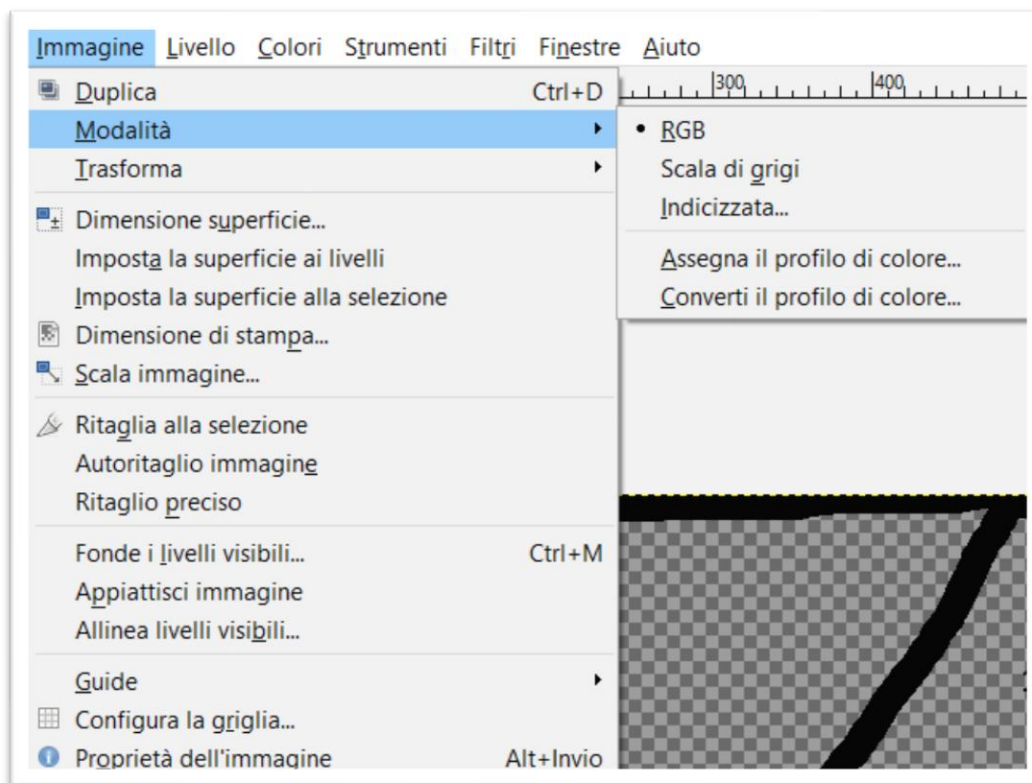


Figura 2

Con questo stesso programma è possibile modificare le immagini che ci servono per l'attività.

Tipicamente si utilizzano cartine mute (Geografia) o immagini che hanno uno sfondo omogeneo e quindi facilmente cancellabile, perché si devono eliminare tutti i colori originali, lasciando solo i bordi.

Se ci si avvale del software GIMP2 la procedura sarà la seguente:

- Caricare e aprire l'immagine con il software (cliccare su "File" e poi su "Apri");
- Aggiungere un "canale alfa" (trasparenza) all'immagine (cliccare su "Livello", poi su "Trasparenza" e infine su "Aggiungi canale alfa"); vedi *figura 3*;

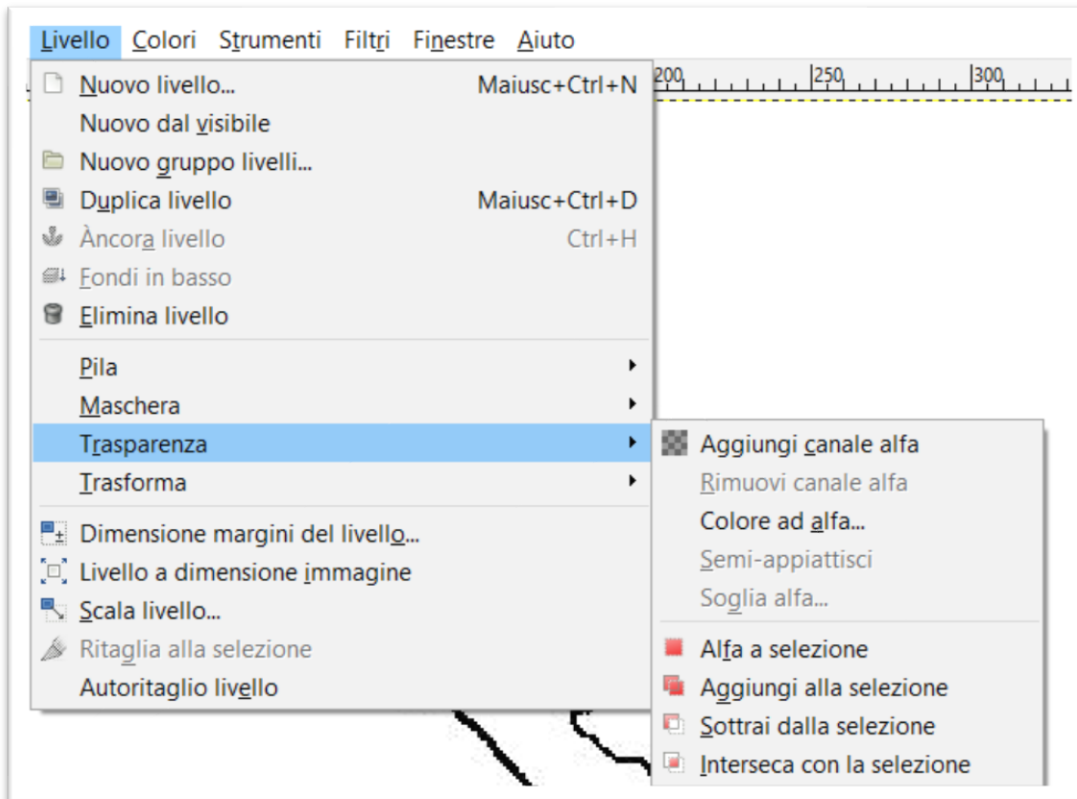


Figura 3

- Selezionare i colori di sfondo (strumento "bacchetta magica") e cancellarli premendo "Canc" o "Del" da tastiera; vedi *figure 4 e 5*;

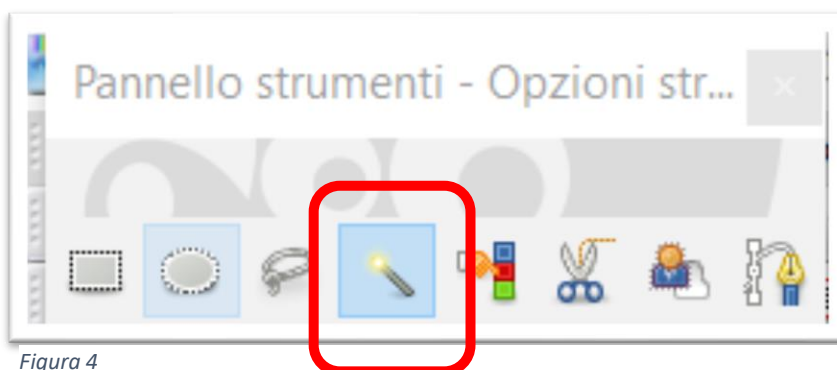


Figura 4

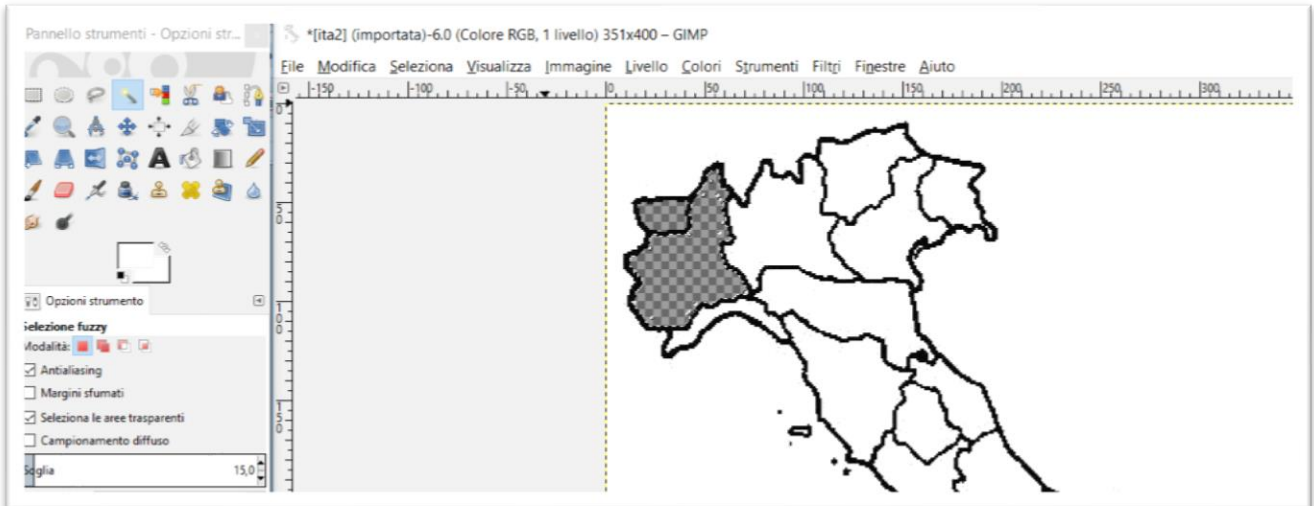


Figura 5

- Eliminare tutti i colori, lasciando solo i bordi neri (figura 5b);



Figura 5b

- Esportare l'immagine in formato JPG (cliccare su "File" e poi su "Esporta come..."); vedi *figure 6 e 7*;

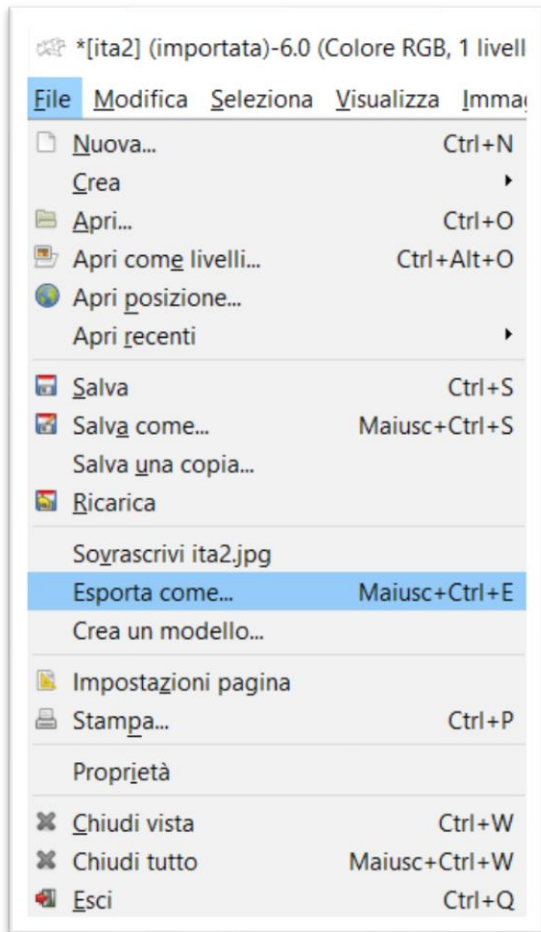


Figura 6

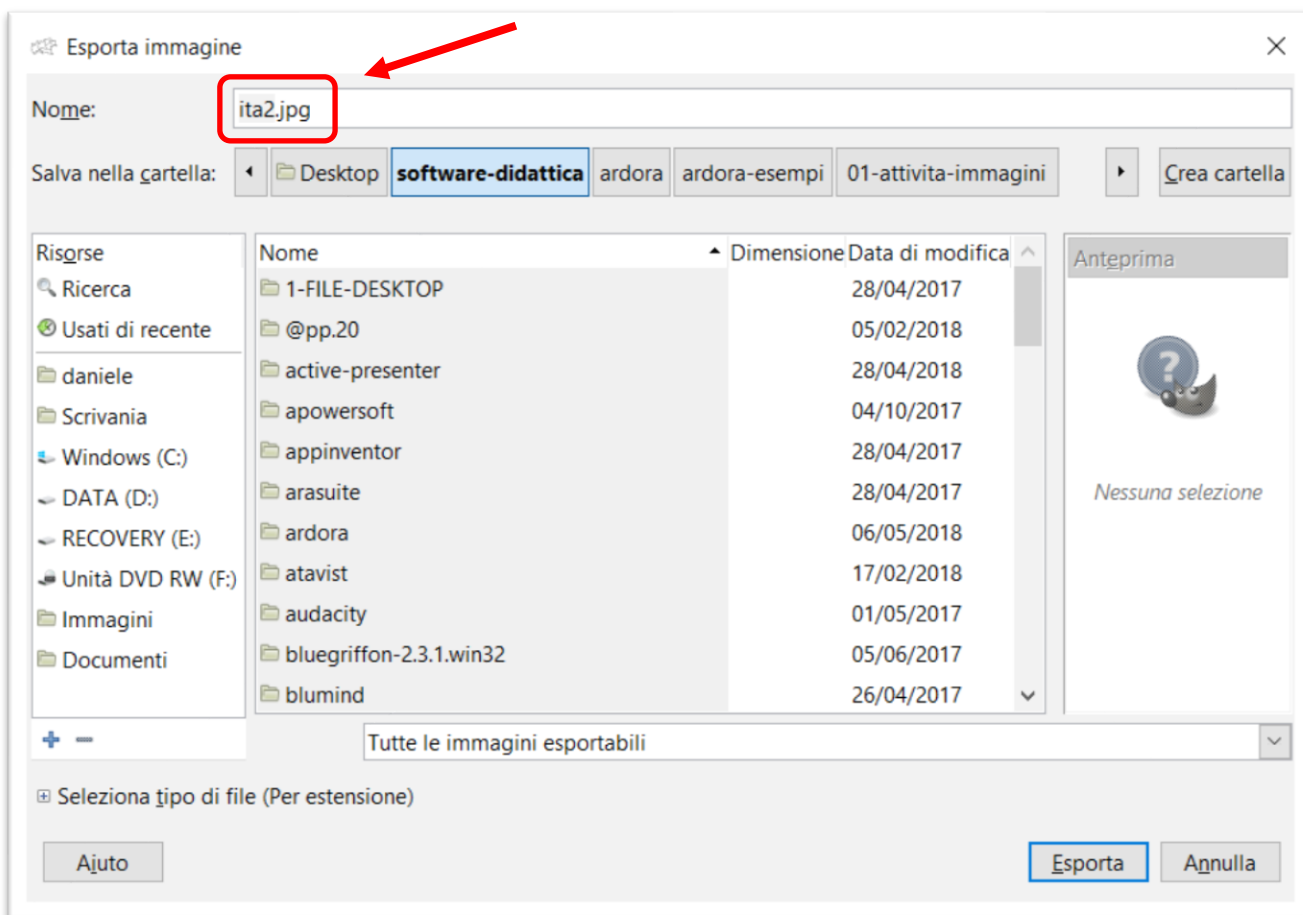


Figura 7

- Esportare come formato "jpg" (vedi figura 7).

Una volta creata l'immagine, secondo le caratteristiche richieste, si può iniziare a configurare l'attività.

Scegliere l'immagine, caricandola dal proprio computer (figura 8, numero 2)



Figura 8

Stabilire la larghezza e l'altezza che dovrà avere l'immagine da colorare (vedi figura 8, numero 1); tenere presente che, se il file che forniamo è più

grande dei valori impostati, essi verranno ridotti in proporzione in modo tale che entrambi siano inferiori o uguali a quelli indicati.

Con lo slider apposito ("figura 8, numero 3") determineremo il "livello di conversione del grigio"; molte immagini, infatti, possono essere composte da aree dove apparentemente c'è un colore bianco o nero, ma ciò nonostante esso in verità è un colore "grigio".

Ardora può trasformare questi "grigi" in "bianco" o "nero".

Spostando il cursore (figura 8, numero 3) verso destra otterremo un bianco più pronunciato, spostandolo verso sinistra il colore nero diventerà più intenso (se le linee nere dovessero essere molto tenui probabilmente spostando lo slider a sinistra otterremo un colore più definito).

La cosa migliore è fare vari test poiché tutto dipende dall'immagine con cui si sta lavorando.

Una volta caricata l'immagine, noterai che essa appare di un colore malva, quando originariamente era bianca; ciò è del tutto normale (figura 9).



Figura 9

A seconda delle dimensioni dell'immagine e della potenza del processore del computer, il caricamento potrebbe richiedere alcuni secondi.

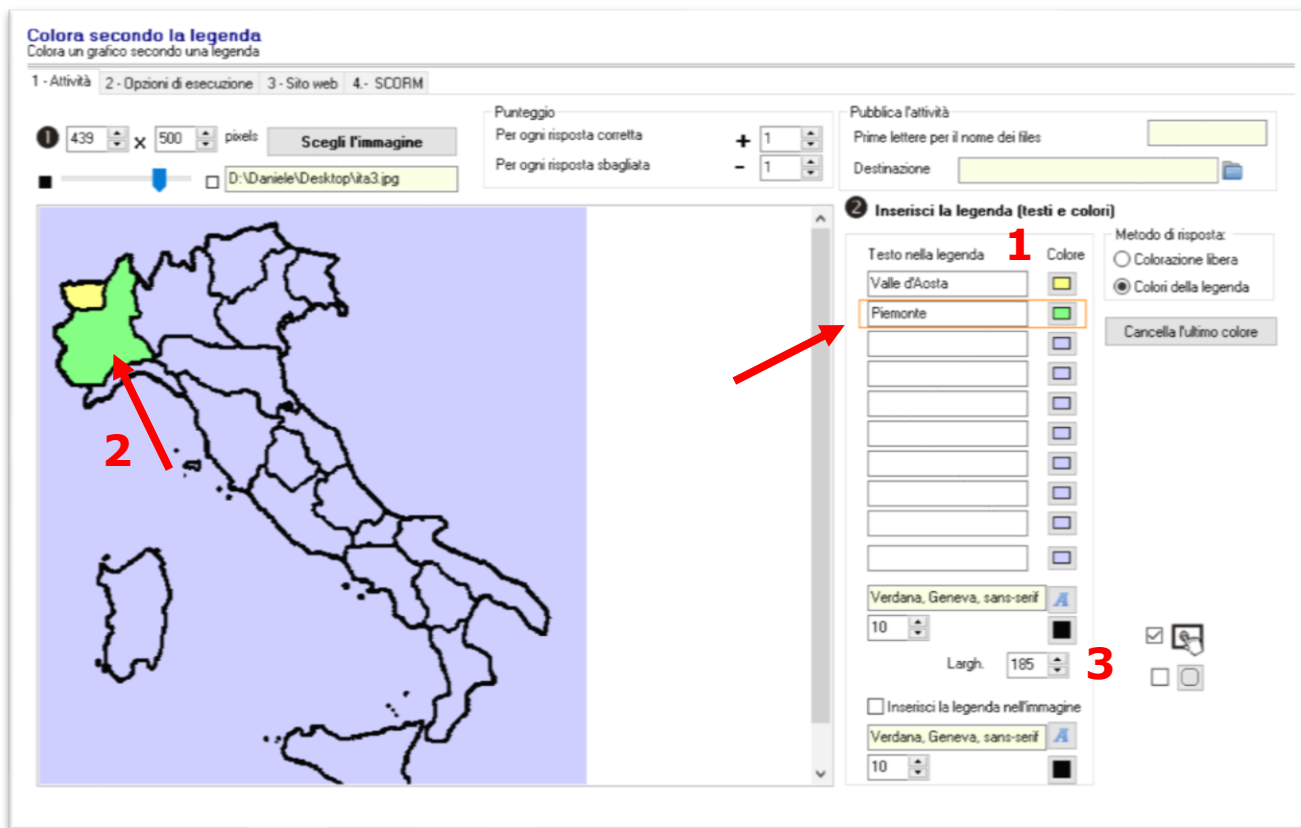


Figura 10

Selezionata l'immagine, dobbiamo impostare la "legenda": per questo dobbiamo inserire il testo e il colore nella sezione corrispondente (figura 10, numero 1).

Dopo aver impostato il colore numero 1 e il testo corrispondente, clicchiamo all'interno dell'immagine per assegnare il colore a quella specifica area (vedi figura 10, numero 2); procediamo nello stesso modo per il colore numero 2 e per tutti gli altri colori che desideriamo impostare.

Una volta che abbiamo inserito i testi e i colori nella legenda, potremo modificare il font, il colore del carattere, le sue dimensioni e la larghezza dell'etichetta (figura 10, numero 3).



Figura 11

La casella di controllo che si intitola “Inserisci la legenda nell’immagine” serve per introdurre una forte facilitazione nell’esercizio (*figura 11*, numero 1).

Prima si seleziona questa casella, poi si inseriscono i colori e i testi nell’area apposita (*figura 10*, numero 1).

Appena si cerca di applicare il colore all’immagine, si apre una nuova finestra (*figura 12*).

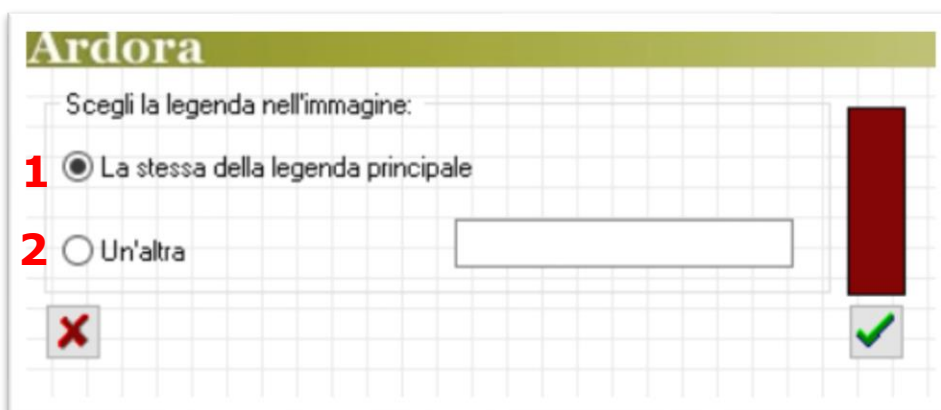


Figura 12

Con questa opzione selezionata, quando l’alunno cercherà di risolvere l’esercizio, troverà sull’immagine un’etichetta, che può senz’altro aiutarlo (*figura 13*).



Figura 13

Naturalmente dipende dalla fantasia dell'insegnante progettare l'esercizio in modo che sia più o meno sfidante (e difficile).

Scegli la legenda nell'immagine, "La stessa della legenda principale" (figura 12) ha come effetto quello che si può vedere in figura 13: l'aiuto è evidente perché etichetta della legenda ed etichetta posta sull'immagine sono le medesime.

Scegli la legenda nell'immagine, "Un'altra" (figura 12) ha come effetto quello di richiedere all'alunno un processo logico-inferenziale e di recupero di conoscenze (osserva figura 14).

The image shows an interactive coloring activity interface. On the left, there is a legend with colored squares next to the names of Italian regions: Friuli Venezia Giulia (red), Veneto (light green), Trentino Alto Adige (green), Lombardia (cyan), Piemonte (orange), Valle d'Aosta (blue), Liguria (purple), Emilia Romagna (light blue), and Sardegna (brown). The Sardegna entry is circled in red, and a red arrow points from it to the island of Sardinia on a map of Italy. The map shows the outline of Italy with its regions, and the island of Sardinia is labeled 'Capoluogo Cagliari' and circled in red. On the right side, there is a score panel with two sections: 'SUCCESSI:' showing '0/0' and 'PUNTI:' showing '0/1'. Below the score panel is a green square button with a white question mark.

Figura 14

2 Inserisci la legenda (testi e colori)

Testo nella legenda	Colore
Piemonte	
Lombardia	

Verdana, Geneva, sans-serif

10

Largh. 185

Inserisci la legenda nell'immagine

Verdana, Geneva, sans-serif

10

Metodo di risposta:

Colorazione libera

Colori della legenda

Cancella l'ultimo colore

Figura 15

Il "Metodo di risposta" denominato "Colorazione libera" (figura 15, numero 1) farà sì che l'attività non avrà alcun sistema di verifica: l'alunno potrà colorare l'immagine come meglio desidera e quindi si configura come una esercitazione libera.

Il pulsante "Cancella l'ultimo colore" (figura 15, numero 2) ci consente di rimuovere l'ultimo colore che abbiamo inserito nella legenda.

La casella di controllo, individuata dal numero 3 (figura 15), è già nota: con essa renderemo l'attività compatibile con dispositivi touch come tablet, cellulari, etc.

Con la casella di controllo, individuata dal numero 4 (figura 15), possiamo indicare se vogliamo che i riquadri della legenda abbiano bordi arrotondati o meno.

ATTENZIONE: l'attività interattiva, una volta conclusa, si può visualizzare correttamente solo con il browser MOZILLA FIREFOX.