

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 richiede all'alunno di completare il classico "gioco dell'impiccato", esercizio nel quale dobbiamo indovinare una parola, trovando ad una ad una le lettere che crediamo siano in essa contenute (*figura 1*):

Se vuoi vedere un film puoi andare al...

C I E

À È Ì Ò Ù A B C D E F G
H I J K L M N O P Q R S
T U V W X Y Z

SUCCESSI:
9/10
PUNTI:
9/10

Figura 1

Nella scheda "Attività" vengono visualizzati i seguenti elementi (figura 2):

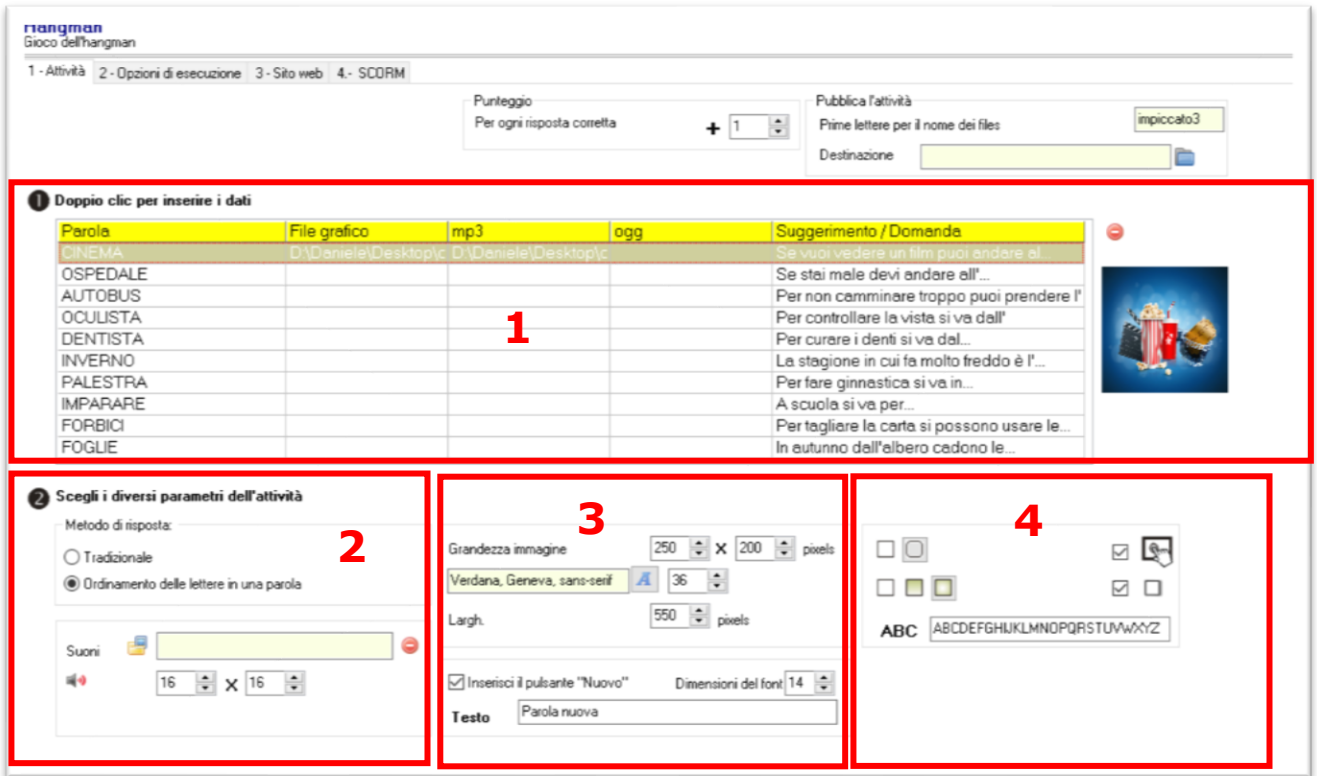


Figura 2

ZONA 1

Faremo, come sempre, "doppio clic" all'interno della tabella in modo da far apparire una finestra di "pop-up" (figura 3) per l'inserimento dei dati:

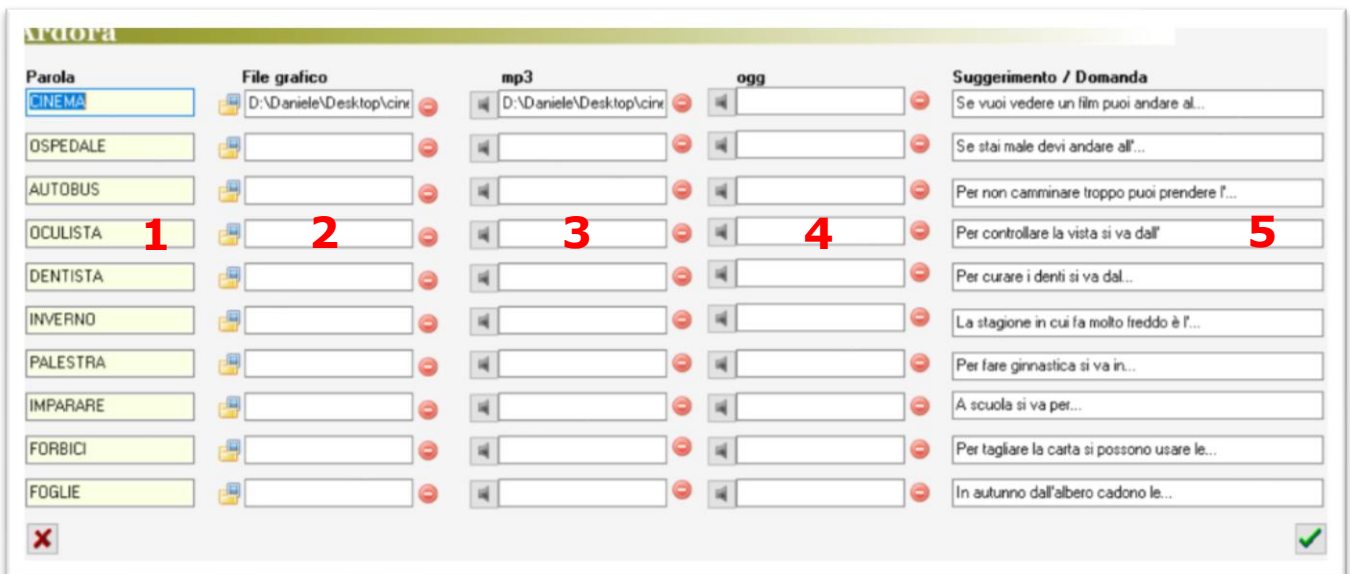


Figura 3

Nella tabella di inserimento dati (*figura 3*) vi sono 10 righe, quindi nella stessa attività possiamo includere fino ad un massimo di 10 parole diverse che l'utente dovrà indovinare una per una.

Numero 1- Nella prima colonna introdurremo la serie di parole che l'utente dovrà scoprire (massimo 10). Il programma per default le scrive automaticamente in lettere maiuscole. Sono consentite parole con caratteri speciali, ma questi devono essere immessi nell'area apposita (se ne parla più avanti in questo tutorial); si può anche inserire una breve frase o una locuzione formata da più di una parola; in quest'ultimo caso però l'utente, in fase di risoluzione, deve introdurre, oltre alle lettere, anche gli spazi tra le parole (*vedi immagine sottostante*).

serve per navigare

B	A	R	C	A		A		V	E	L	A			
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	À			



Numero 2- Nella colonna 2 faremo clic sull'icona della piccola cartella gialla per cercare nel nostro computer i file-immagine da associare a ciascuna delle parole. Queste immagini appariranno nella parte superiore dell'esercizio, sopra alla parola da scoprire, come si può vedere nella *figura 1* di questo manuale.



Numeri 3 e 4- Nelle colonne 3 e 4 cliccare sui piccoli pulsanti grigi (icona di un altoparlante) per cercare nel proprio computer dei file-audio da inserire in formato MP3 o OGG; naturalmente ciò assocerà dei suoni a ciascuna delle parole da cercare. In tal caso nell'area dell'attività in alto a sinistra dovrebbe apparire un piccolo pulsante per riprodurre il suono (*figura 4*):

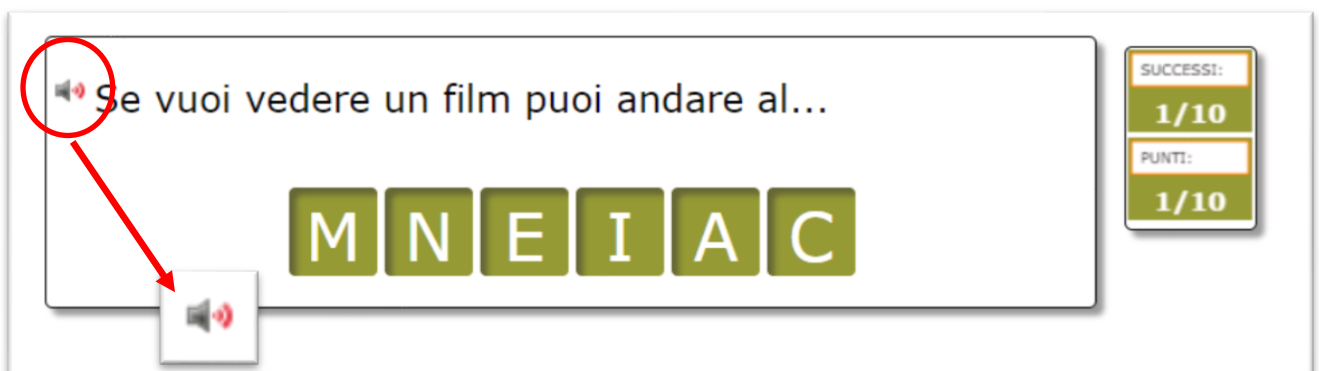


Figura 4

Numero 5- Nella colonna 5, denominata "Suggerimento/Domanda" scriveremo un indizio o una domanda che aiuti a indovinare la "parola nascosta". Questo campo numero 5, come i campi delle colonne 2, 3 e 4 non sono obbligatori, si può decidere, parola per parola, quali elementi mettere a disposizione dell'alunno e quali no.

Naturalmente la natura dell'attività cambierà a seconda degli elementi messi a disposizione: si può decidere di creare un esercizio che utilizzi solo "suggerimenti/domande" di tipo iconografico (un'immagine) per alunni che prediligono il canale visivo; si può pensare ad un esercizio che utilizzi solo un file-audio come "suggerimento/domanda", per sviluppare abilità di ascolto o per creare un'attività di tipo metafonologico o linguistico (apprendimento delle Lingue straniere); si possono creare, infine, esercizi che utilizzino tutti gli elementi per dare il maggior numero di informazioni agli alunni, soprattutto quelli che necessitano di maggior aiuto.

Hangman
Gioco dell'hangman

1 - Attività 2 - Opzioni di esecuzione 3 - Sito web

3 Selezione le opzioni di tempo e aspetto

Tempo:

Limite di tempo: 360

Bonus: 0

Quando termina il tempo:

Stop
 Ricomincia
 Mostra le risposte

Pulsante Inizia

Tentativi:

Mostra tentativi e successi

Finisce dopo ... 1 Errori

Valuta

Figura 5

È importante sottolineare che il numero di lettere che l'utente può sbagliare, prima che l'attività abbia termine, si imposta nella scheda 2 "Opzioni di esecuzione" (figura 5).

Selezionare la casella evidenziata in figura 5 ("Finisce dopo...") e indicare il numero massimo di errori concessi.

Se non mettiamo una "spunta" su questa casella, il numero di tentativi sarà illimitato.

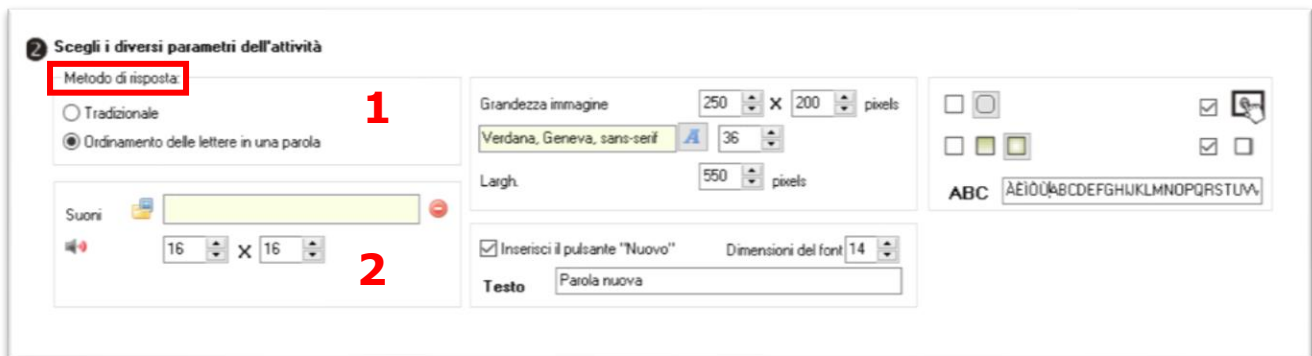
ZONA 2

Figura 6

In "Metodo di risposta" (figura 6, numero 1) indicheremo se l'attività sarà risolta con il metodo "Tradizionale" oppure con il metodo "Ordinamento delle lettere in una parola".

“Metodo tradizionale” (figura 7): l'utente sceglie le lettere da inserire, cliccandoci sopra; se sono corrette verranno inserite nella griglia, altrimenti saranno evidenziate come errate da un riquadro rosso.

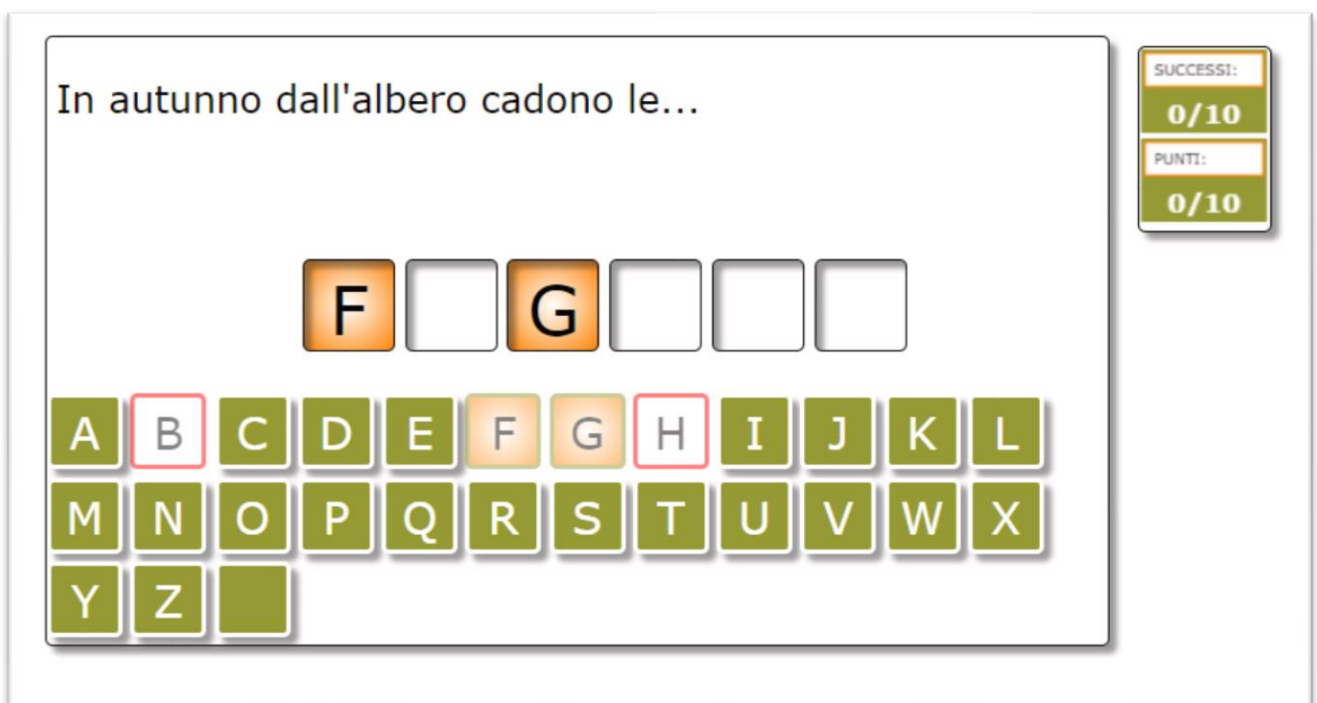


Figura 7

“Ordinamento delle lettere in una parola” (figura 8): in questo caso la parola apparirà con le lettere posizionate in disordine (mescolate) e l'utente dovrà usare il mouse per spostarle nelle posizioni corrette.

Questo è un esercizio abbastanza diverso dal precedente: mentre nel primo esercizio il focus è posto principalmente su un'attività inferenziale e in

seconda battuta sull'accesso al "magazzino lessicale", il secondo esercizio pone l'accento su aspetti linguistici (ortografici- metafonologici) poiché si devono riordinare delle lettere già presenti sullo schermo (ovviamente anche in questo caso è necessario accedere al "magazzino lessicale", anche se in modo più semplice, agevolato dalla presenza delle lettere).

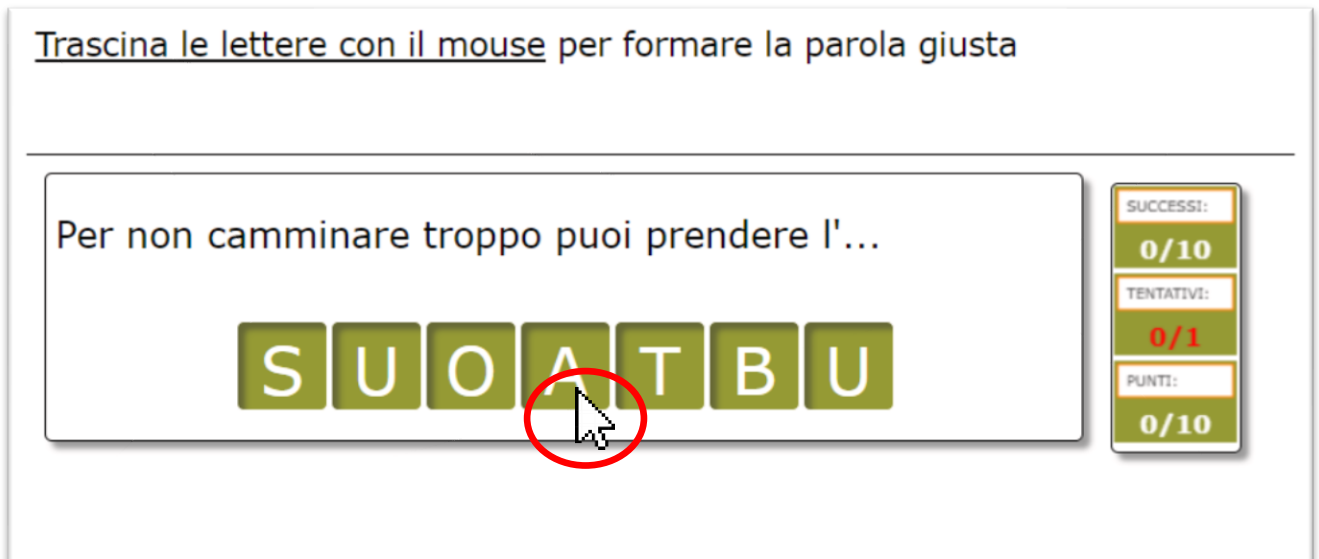


Figura 8

Nell'area individuata dal numero 2 della *figura 9* (sezione denominata "Suoni") abbiamo la possibilità di sostituire l'immagine dell'altoparlante, fornito di default dal programma, per visualizzare la presenza di un audio nell'esercizio.

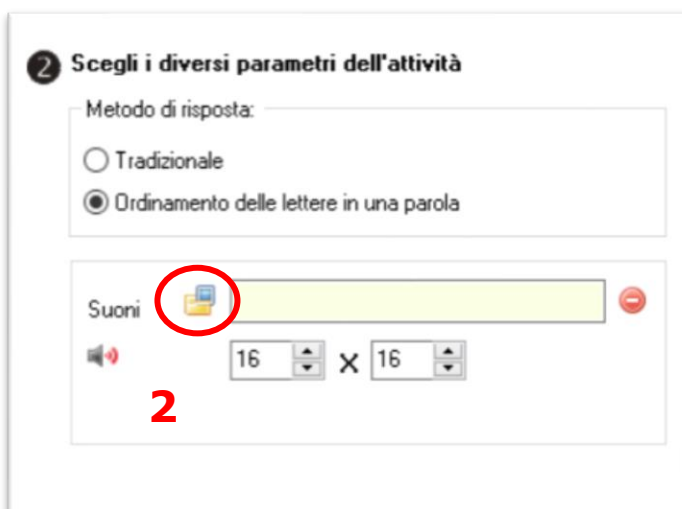


Figura 9

Per sostituire l'immagine dell'altoparlante, faremo clic sull'icona della cartella gialla in modo da importare un'immagine dal nostro computer; con i cursori sottostanti, invece, imposteremo le dimensioni della nuova immagine.

ATTENZIONE: se non incorporiamo suoni nell'attività, questa sezione ("Suoni") non è presente (non appare a schermo).

Tenere inoltre presente quanto segue: le immagini supportate sono solo di tipo JPG; la grandezza dell'immagine è ovviamente soggettiva, comunque si consiglia di inserire dimensioni non più grandi di 50-70 px.

In *figura 10* possiamo vedere un esercizio ove è stata sostituita l'immagine di default dell'altoparlante con un'altra immagine.

Trascina le lettere con il mouse per formare la parola giusta

Se vuoi vedere un film puoi andare al...



M A N E I C

SUCCESSI:
9/10

PUNTI:
9/10

?

Figura 10

ZONA 3

Figura 11

Nel caso siano state incluse delle immagini, le loro dimensioni si impostano con i controlli individuati dal numero 1 (figura 11).

Il pulsante individuato dal numero 2 (figura 11) serve per scegliere il tipo di carattere, mentre la dimensione viene decisa con il pulsante numero 3 (figura 11).

Il "controller" individuato dal numero 4 (figura 11) regola la larghezza del riquadro che conterrà l'intera attività.

Qualora il nostro esercizio sia composto da più di una parola da scoprire, esiste la possibilità di inserire un pulsante, che si deve cliccare, per dare accesso alla parola successiva; per attivare questo pulsante selezionare la casella individuata dal numero 5 (figura 11); senza questo pulsante il passaggio alla parola successiva avverrà in automatico, una volta che la parola precedente è stata risolta in modo corretto.

Il pulsante per l'avanzamento può essere personalizzato con una scritta; questo si ottiene scrivendo dentro al campo "Testo" individuato dal numero 6 (figura 11); nell'esempio in figura 11 è stato scritto "Parola nuova" (vedi anche figura 12).

Con "Dimensioni del font" (numero 7, figura 11) stabiliamo le dimensioni del testo del pulsante.

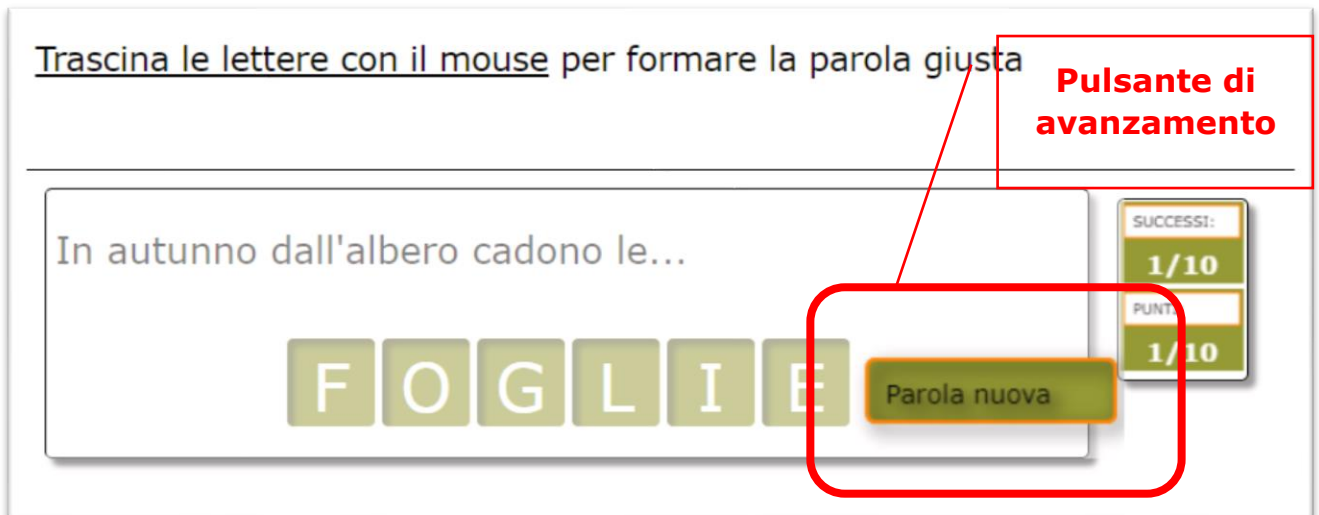


Figura 12

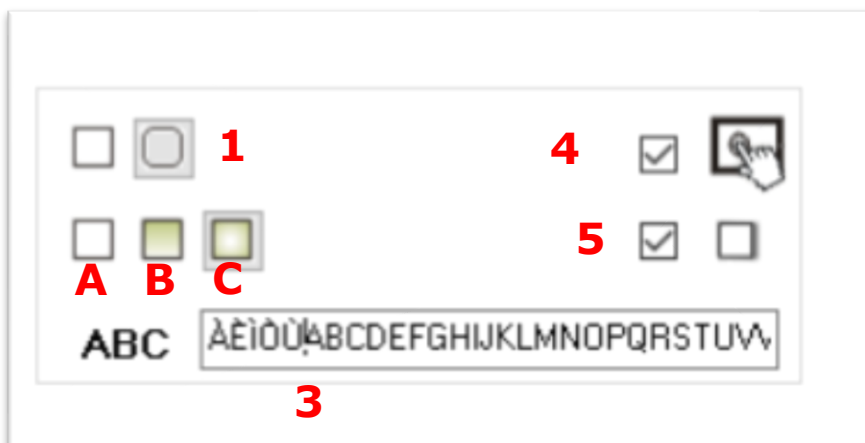
ZONA 4

Figura 13

Numero 1- Con questi pulsanti indicheremo se il rettangolo, che circonda l'area di lavoro dell'attività, e le caselle, contenenti le lettere, avranno gli angoli 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".

Numero 3- Facendo clic in questo campo possiamo cancellare le lettere che non vogliamo visualizzare nello svolgimento dell'esercizio. Ad esempio, se stiamo lavorando con parole in Inglese, sarebbe inutile che comparissero le

vocali accentate; allo stesso modo in questo campo si possono aggiungere lettere e simboli speciali, attraverso la modalità del “copia e incolla” da un qualsiasi software di videoscrittura (in *figura 13* si può notare che sono state aggiunte le vocali accentate).

Numero 4- Questa casella di controllo è già nota: con essa renderemo l'attività compatibile con dispositivi touch come tablet, cellulari, etc.

Numero 5- Con questa casella di controllo possiamo indicare se vogliamo che i riquadri, contenenti le lettere, abbiano un'ombreggiatura o meno.