

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".

"Gioco del memory" è una tipica attività di memoria prevalentemente visuo-spaziale, anche se vi possono essere coinvolte componenti linguistiche e di working memory (memoria di lavoro).

All'inizio del gioco l'utente ha a disposizione delle carte, per un massimo di otto coppie; il contenuto delle carte è nascosto alla vista del giocatore poiché le carte sono voltate con il lato "privo di informazioni" verso l'alto.

Il gioco consiste nello scoprire le carte che si abbinano tra di loro a formare una coppia: cliccare su una carta, la quale si gira; cliccare su un'altra carta per vedere se essa è quella che "fa coppia" con la prima; se le due carte si abbinano allora esse diventeranno inattive (non più giocabili) e resteranno visibili al giocatore; se le due carte cliccate non formano una coppia allora torneranno a girarsi nascondendo il proprio contenuto. Il giocatore a forza di tentativi ed errori, ricordando la posizione delle carte, cercherà di individuare tutte le coppie di carte messe a disposizione (*figura 1*).



Figura 1

Il gioco può avere diverse varianti in quanto oltre al testo si possono inserire anche immagini e audio (vedremo più avanti quali sono i possibili utilizzi alternativi di questa attività).

I seguenti elementi vengono visualizzati nella scheda "Attività" (figura 2):

1 Doppio clic per inserire i dati

Parola	Immagini	mp3	ogg	Parola	Immagini	mp3	ogg
Torre Eiffel	D:\Daniele\Deskto			Roma	D:\Daniele\Deskto		
Big Ben	D:\Daniele\Deskto			Parigi	D:\Daniele\Deskto		
Sagrada Familia	D:\Daniele\Deskto			Londra	D:\Daniele\Deskto		
Porta di Brandebur	D:\Daniele\Deskto			Barcellona	D:\Daniele\Deskto		
				Berlino	D:\Daniele\Deskto		

2 Scegli i diversi parametri dell'attività

Dimensioni: 130

Font: Verdana, Geneva, sans-serif 18

Ritardo nei tentativi: 1

Figura 2

ZONA 1

Per cominciare, faremo doppio clic sulla tabella (*figura 3*):

1 Doppio clic per inserire i dati

Parola	Immagini	mp3	ogg	Parola	Immagini	mp3	ogg

Figura 3

In questo modo si aprirà la finestra per l'inserimento dei dati (*figura 4*):

Ardora

Parola 1				Parola 2			
1	1	3	mp3 D:\Daniele\Desktop\Aur	1	Torre Eiffel	4	6
2	2	mp3	ogg	2	Colosseo	5	mp3
3	mp3	ogg	ogg	3	mp3	ogg	ogg
4	mp3	ogg	ogg	4	mp3	ogg	ogg
5	mp3	ogg	ogg	5	mp3	ogg	ogg
6	mp3	ogg	ogg	6	mp3	ogg	ogg
7	mp3	ogg	ogg	7	mp3	ogg	ogg
8	mp3	ogg	ogg	8	mp3	ogg	ogg

X ✓

Figura 4

Il campo individuato dal numero 1 (*figura 4*) serve per inserire un testo;
il campo individuato dal numero 2 (*figura 4*) serve per inserire un'immagine;
il campo individuato dal numero 3 (*figura 4*) serve per inserire un audio.

Se volessimo creare una coppia di elementi sarà sufficiente inserirli con i pulsanti numero 1 (un testo), numero 2 (un'immagine) e numero 3 (un audio) nella colonna di sinistra della tabella; Ardora automaticamente duplica gli elementi e li inserisce anche nella colonna di destra, creando dunque la coppia di elementi (non è necessario inserire il medesimo elemento nelle due colonne, il processo avviene in automatico).

Se volessimo creare una coppia di parole, ad esempio, sarà sufficiente utilizzare il pulsante numero 1.

Se volessimo creare una coppia di immagini sarà sufficiente utilizzare il pulsante numero 2, e così via.

È possibile utilizzare contemporaneamente anche tutti e tre i pulsanti in modo che un elemento sia rappresentato contemporaneamente da un testo, un'immagine e un audio.

In altri casi, invece, si potrebbe creare una coppia che sia formata da elementi diversi: un testo nella colonna di sinistra, un'immagine nella colonna di destra; per fare un esempio potremmo avere il testo "Londra" a sinistra e nell'altra colonna l'immagine del "Big Ben" da accoppiare.

ATTENZIONE: se si inserisce un'immagine essa sarà sempre visibile: non viene nascosta all'inizio dell'esercizio, come accade con il testo.

L'utilizzo dell'immagine dunque potrebbe avere due finalità:

- creare un layout più gradevole (evitare di avere una cella senza alcun colore o immagine); vedi *figura 5*;
- creare un esercizio che richieda all'alunno non solo uno sforzo di memoria visuo-spaziale ma anche un processo cognitivo di tipo inferenziale (se il compito consiste nel collegare un'immagine a un testo nascosto, da trovare all'interno di una matrice, devo ovviamente capire/inferire qual è l'aspetto che li accomuna) vedi *figura 6*.



Figura 5- utilizzo di un'immagine per migliorare il layout dell'esercizio

Collega i monumenti alle città

		Italia	
 Colosseo			

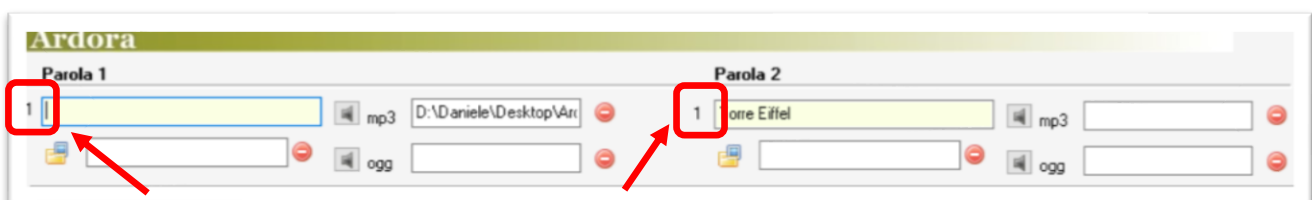
Figura 6

Come dicevamo prima, si potrebbe creare una coppia che sia formata da elementi diversi.

Se vogliamo che il programma associ un'immagine a un testo, un suono a un'immagine, un testo a un altro testo diverso, etc. dovremo agire come di seguito specificato:

includere gli elementi nei campi numero 1 e/o numero 2 e/o numero 3 e poi gli elementi che vogliamo associare nei campi numero 4, numero 5 o numero 6.

I dati da associare devono essere nella stessa riga (le righe sono separate da linee orizzontali e i campi hanno lo stesso numero a sinistra e a destra); vedi qui sotto *figura 7*.



The screenshot shows the Ardora interface with two rows of fields. The first row is labeled 'Parola 1' and the second 'Parola 2'. Each row has a field numbered '1' highlighted with a red box and a red arrow pointing to it. The 'Parola 2' field '1' contains the text 'Torre Eiffel'. There are also fields for audio files (mp3, ogg) and a minus sign button next to each field.

Figura 7



Una volta inseriti tutti gli elementi, confermiamo cliccando il pulsante verde, situato in basso a destra.

Quando torniamo alla schermata di “modifica principale”, possiamo sempre eliminare una qualsiasi delle coppie semplicemente facendo clic sulla riga corrispondente della tabella e quindi utilizzando il pulsante rosso in alto a destra (figura 8).

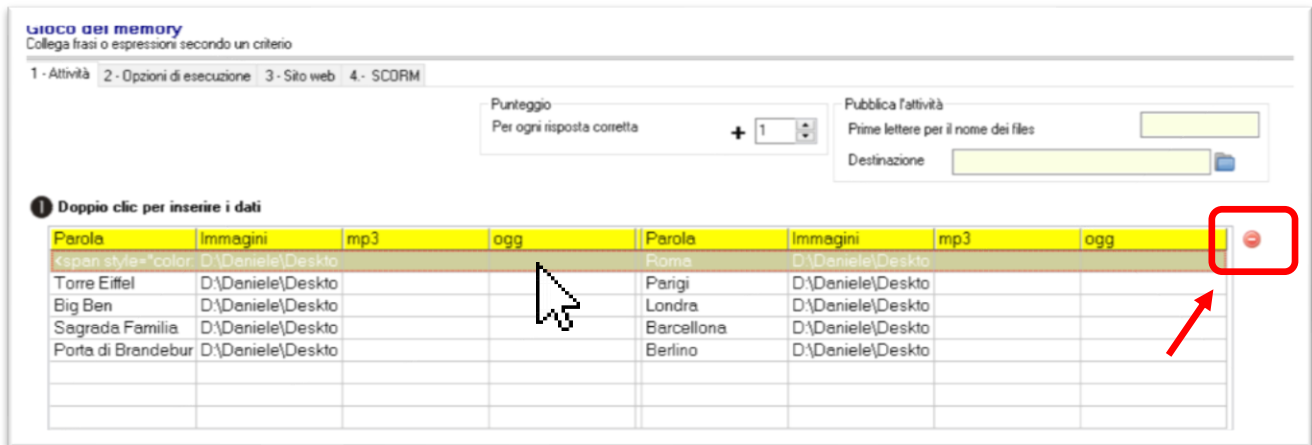


Figura 8

ZONA 2



Figura 9

Nella finestra denominata "Dimensioni" indicheremo la larghezza e l'altezza delle celle (carte da gioco). Se la casella a lato del lucchetto (figura 9, numero 1) è selezionata, aumentando o diminuendo una delle dimensioni aumenterà o diminuirà l'altra in modo

proporzionale; se si

“deseleziona” questa casella di controllo, l’immagine del lucchetto scomparirà e potremo regolare la larghezza e l'altezza in modo indipendente.

I pulsanti individuati dal numero 2 (figura 9) servono ad impostare dei bordi arrotondati oppure ad angolo retto attorno alle celle (carte da gioco).

I pulsanti individuati dal numero 3 (figura 9) servono per indicare il tipo di riempimento che avranno le celle/carte da gioco: tinta unita, sfumatura lineare o sfumatura radiale.

Il pulsante individuato dal numero 4 (figura 9) attiva un’ombreggiatura attorno alle celle/carte da gioco, attorno all’intera area di lavoro e agli eventuali riquadri informativi di riepilogo, se impostati (tempo, tentativi/successi).

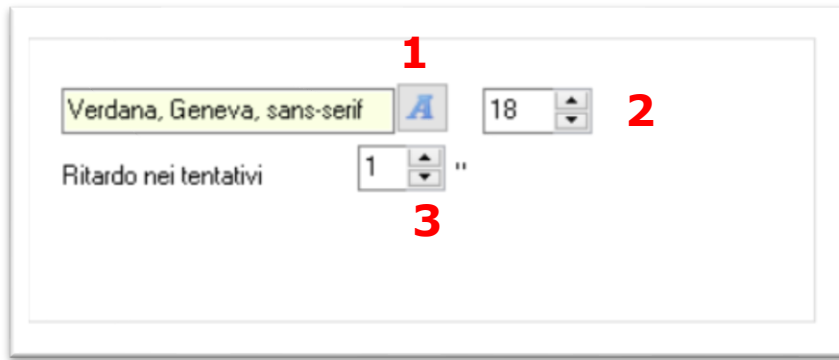


Figura 10

L'ultima finestra a disposizione permette i seguenti controlli (*figura 10*):

- pulsante numero 1 (*figura 10*) consente di scegliere il tipo di carattere/font da utilizzare all'interno della carta da gioco/cella;
- pulsante numero 2 (*figura 10*) consente di impostare la dimensione del carattere/font utilizzato all'interno della carta da gioco/cella;
- pulsante numero 3 (*figura 10*) consente di impostare i secondi, che devono trascorrere prima che il software nasconda una coppia di carte da gioco/celle, selezionate dall'utente, ma in modo errato (per cui vengono nuovamente nascoste).