

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".

"Seleziona punti in un'immagine" è un'attività in cui l'alunno deve selezionare una serie di zone in un'immagine in base a vari criteri precedentemente stabiliti (*figura 1*).

Seleziona alcune delle province del Friuli Venezia Giulia, secondo le indicazioni fornite.

CARTINA MUTA DEL FRIULI-VENEZIA GIULIA

SUCCESSI:
1/3

PUNTI:
1/3

Provincia di Trieste

Provincia dove è situata Lignano

Le indicazioni appaiono in basso, sotto l'immagine

Figura 1

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

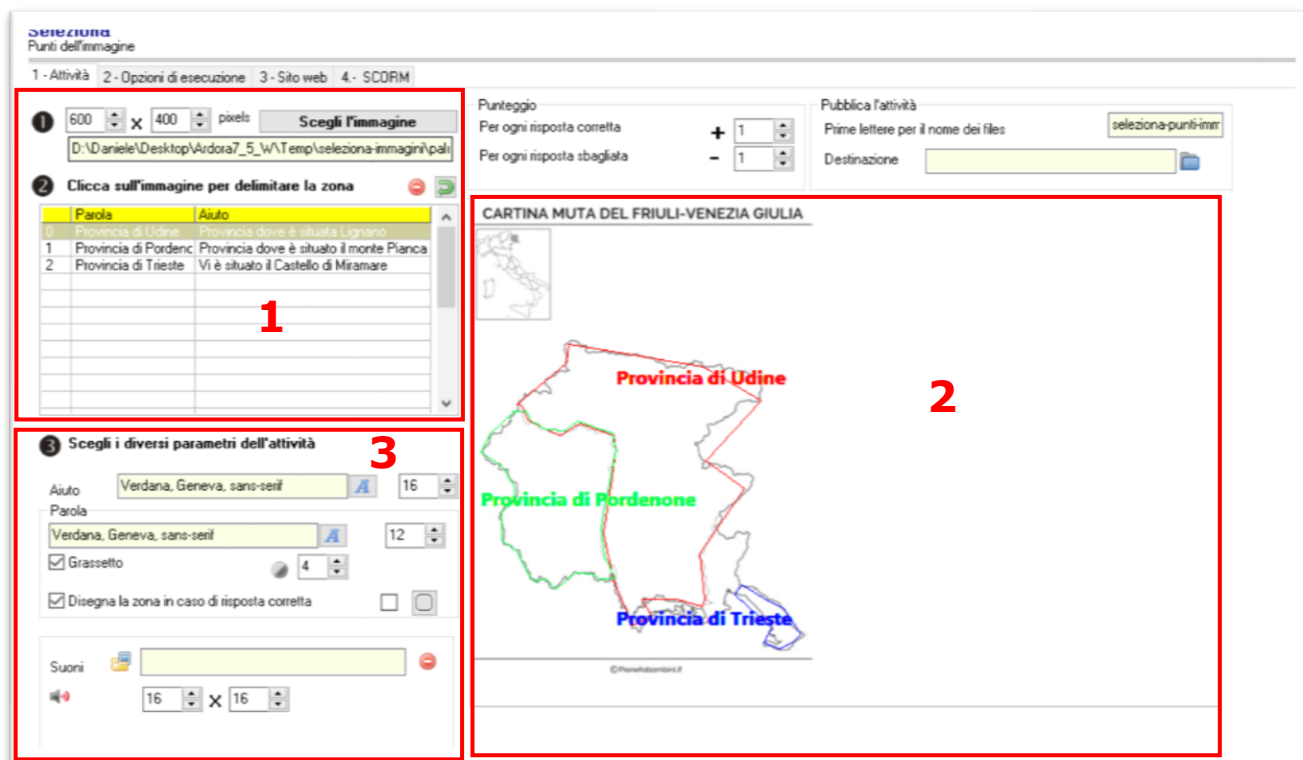


Figura 2

ZONA 1

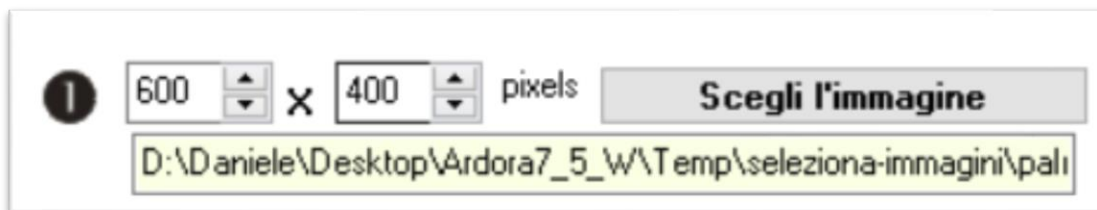


Figura 3

La prima operazione da fare è cliccare sul pulsante "Scegli l'immagine" (*figura 3*) e importare un file JPG (immagine) che si trova nel nostro computer (non sono supportati altri tipi di file, se non JPG).

Una volta importata l'immagine, essa apparirà visibile in zona 2 (vedi *figura 2*).

È molto importante stabilire a priori quali debbano essere le dimensioni ottimali dell'immagine perché, una volta che le abbiamo impostate, si deve procedere con l'individuazione al suo interno delle "aree da selezionare": dovessimo in corso d'opera cambiare le dimensioni dell'immagine, le aree da selezionare al suo interno non corrisponderebbero più e quindi perderemmo tutto il lavoro svolto.



Il consiglio, dunque, è quello di effettuare diverse anteprime, prima di scegliere le dimensioni ottimali dell'immagine e solo in un secondo tempo procedere con l'individuazione al suo interno delle aree da selezionare (per l'anteprima utilizzare il pulsante che vedi rappresentato qui a fianco).

La seconda operazione da fare è quella di inserire nell'immagine le aree che l'utente dovrà selezionare.

Creeremo un poligono sull'immagine per delimitare su di essa l'area che l'utente dovrà individuare (zona 2, *figura 2*).

Si opera direttamente sull'immagine che si vede in zona 2 (*figura 2*) facendo un primo clic (apparirà un punto); un altro clic e apparirà un secondo vertice (comparirà un altro punto e una linea in mezzo tra questo punto e il precedente); un altro clic sul vertice successivo (apparirà un triangolo che unisce i tre punti) e così via in successione fino al posizionamento dell'ultimo vertice del poligono, su cui, invece di fare un clic semplice, faremo un doppio clic per chiudere la figura; un esempio della procedura la si può vedere nella *figura 4* (prossima pagina).

Quando si fa il doppio clic per chiudere il poligono (area di selezione) si apre una finestra di "Popup" per inserire i dati (vedi *figura 5*).

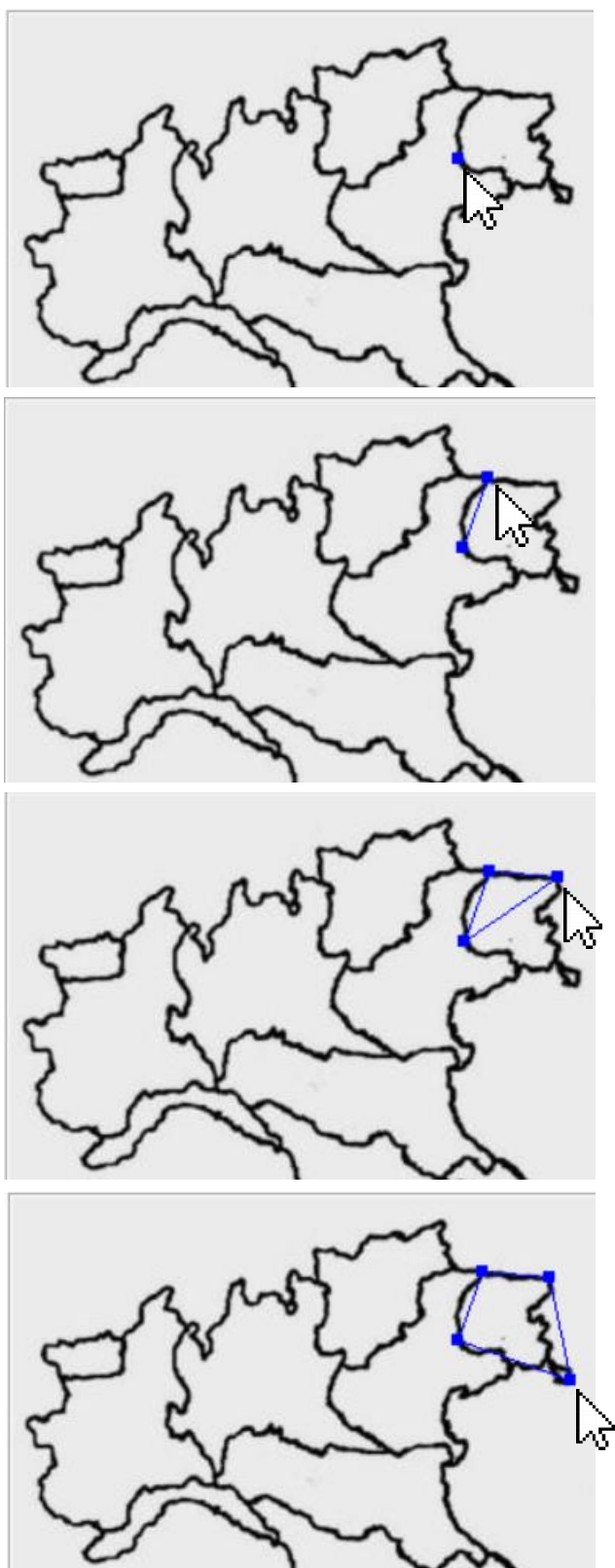


Figura 4

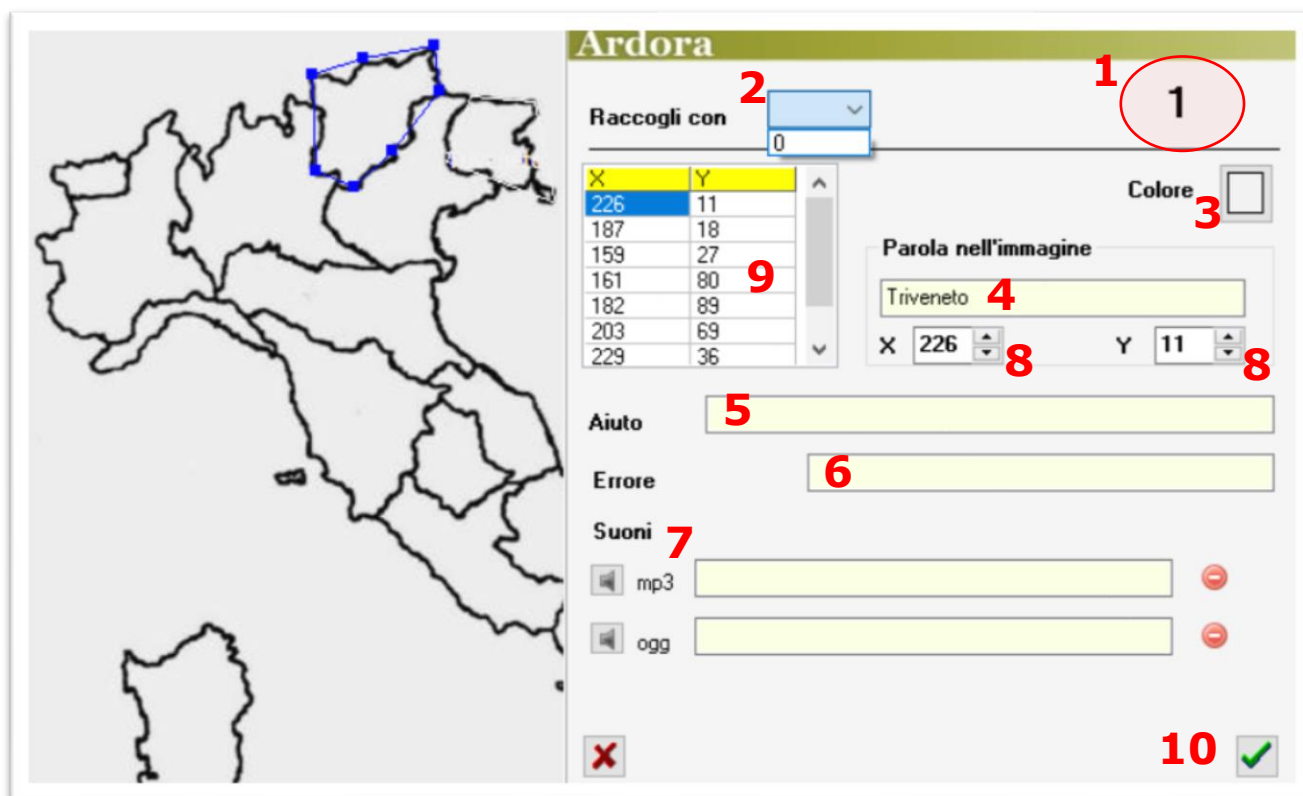


Figura 5

Ogni area creata sull'immagine è individuata da un numero, che compare in alto a destra, nella finestra di immissione dati (vedi *figura 5*, numero 1); la numerazione inizia dallo zero, per cui il numero 0 individua la prima area, il numero 1 individua la seconda area, il numero 2 la terza area, etc.

Con l'elenco a discesa "Raccogli con" (numero 2, *figura 5*) possiamo raggruppare l'area che abbiamo appena finito di creare con qualche altra area che è già stata creata precedentemente sull'immagine.

Aperto l'elenco a discesa apparirà una serie di numeri che corrispondono ai numeri associati a ognuna delle aree già create.



Quando creiamo un'area, inserendo tutti i punti sull'immagine e compilando tutti i campi nella finestra di inserimento, dobbiamo ricordarci di confermare i dati cliccando sul pulsante individuato dal numero 10, *figura 5*.

Ogni area creata viene riportata nella tabella riassuntiva, che possiamo vedere sia in *figura 6* (vista ingrandita) che in *figura 2*, numero 1.

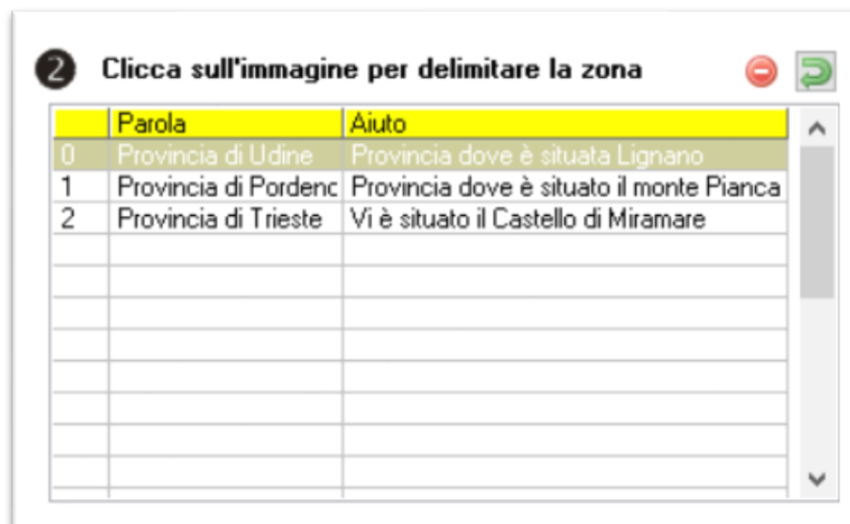


Figura 6

Quando usiamo la funzione "Raccogli con", di cui parlavamo precedentemente, stiamo comunicando al programma che non importa se l'utente fa clic su una qualsiasi delle aree appartenenti al gruppo; Ardora accetterà come risposta corretta un clic su qualsiasi area associata al gruppo (cluster di elementi). Qual è l'utilità di questa funzione? Illustriamola con un esempio.

Ipotizziamo che l'immagine rappresenti un corpo umano; si vuole che l'alunno indichi la "testa", il "tronco", le "braccia" e le "gambe"; se creiamo una zona per un braccio e la chiamiamo "braccio" e creiamo un'altra zona per l'altro braccio e la chiamiamo ugualmente "braccio", potrebbe accadere che durante lo svolgimento dell'attività compaia la parola "braccio"; lo studente farà clic su una delle due braccia ma il programma mostrerà un messaggio di errore. Questo accade perché, anche se le parole sono uguali, il programma discrimina tra la parola "braccio" associata al braccio sinistro e la parola "braccio" associata al braccio destro; se appare la parola "braccio", associata al braccio sinistro, e l'utente fa clic sul braccio destro il programma mostrerà un messaggio di errore che confonderà l'utente, perché in effetti la sua risposta era corretta. Così, se creiamo un'area per il braccio sinistro e poi creiamo un'altra area per quello destro e le associamo tra di loro, il programma interpreterà che sarà corretto sia che l'alunno faccia clic su l'una che sull'altra area, indistintamente.

Con il pulsante "Colore" (numero 3, figura 5) si può impostare il colore di sfondo del fumetto contenente il testo che apparirà sull'immagine, quando l'utente risponde correttamente; un esempio si può vedere in figura 7.

Seleziona alcune delle province del Friuli Venezia Giulia, secondo le indicazioni fornite.

The screenshot shows an interactive map titled "CARTINA MUTA DEL FRIULI-VENEZIA GIULIA". The map displays the outline of the region, with the "Provincia di Trieste" highlighted in blue. A score box in the top right indicates "SUCCESSI: 1/3" and "PUNTI: 1/3". A text input field at the bottom contains the text "Provincia dove è situata Lignano" and is circled with a red "1". A red "2" is placed over a speaker icon next to the text field. Two red callout boxes provide instructions: one points to the blue fill of the province, stating "Colore impostato con il pulsante numero 3, figura 5, applicato al fumetto", and the other points to the blue border, stating "Colore impostato con il pulsante numero 3, figura 5, applicato ai bordi del poligono".

Figura 7

Lo stesso colore viene utilizzato per evidenziare i lati del poligono che delimitano l'area; ciò accade solo se attiviamo l'opzione "Disegna la zona in caso di risposta corretta", che analizzeremo più avanti nel tutorial.

Nel campo "Parola nell'immagine" (numero 4, *figura 5*) scriveremo il testo che vogliamo compaia sull'immagine, sopra all'area cliccata, se la risposta è corretta; in pratica è il testo che compare all'interno del fumetto di cui parlavamo prima; in *figura 7* il testo è "Provincia di Trieste".

Nel campo "Aiuto" (numero 5, *figura 5*) scriveremo una domanda, un indizio o un messaggio in base al quale l'alunno dovrà individuare l'area corretta sull'immagine. Questo messaggio apparirà nella parte inferiore dell'immagine, quindi dobbiamo considerare questo spazio extra, quando stabiliamo l'altezza, al momento della creazione dell'attività.

In *figura 7*, numero 1, possiamo vedere il testo "aiuto" posizionato sotto l'immagine (recita: "Provincia dove è situata Lignano").



Con i pulsanti "Suoni" (numero 7, *figura 5*) possiamo importare una traccia audio per ognuna delle aree. Una volta che l'utente clicca sopra all'area, il suono verrà riprodotto; nell'area di lavoro in basso a destra, inoltre, comparirà un piccolo altoparlante: sarà utile ogni volta che l'utente desidererà tornare a riprodurre il suono (vedi *figura 7*, numero 2).

Per quanto riguarda il campo "Errore" (numero 6, *figura 5*) è possibile scrivere un messaggio che apparirà sullo schermo quando l'utente dovesse fare clic su un'area sbagliata. Questa opzione consente la presentazione di messaggi personalizzati per ciascuna delle aree che compongono l'attività; questo messaggio ha la priorità e sovrascrive l'eventuale messaggio di errore che potremmo aver scritto nel campo della scheda "2-Opzioni di esecuzione".

I cursori, individuati dal numero 8 (*figura 5*), impostano la posizione del testo che appare sull'immagine, quando l'utente risponde correttamente.

Di default Ardora colloca i testi in un punto vicino all'area a cui sono associati, ma potrebbe accadere che la posizione individuata non ci soddisfi o, ancora peggio, fuoriesca dall'area di lavoro.

A questo proposito ricordiamo che la coordinata X indica il numero di pixel che separano il punto in alto a sinistra del "fumetto" dal bordo sinistro dell'immagine; la coordinata Y, invece, indica il numero di pixel che separano il punto in alto a sinistra del "fumetto" dal bordo superiore dell'immagine. Quindi, se aumentiamo il valore della coordinata X faremo muovere il testo verso destra e se lo diminuiamo ci sposteremo verso sinistra. Allo stesso modo, se aumentiamo il valore della coordinata Y, faremo muovere il testo verso il basso, mentre se lo diminuiamo, lo faremo risalire.

Nella tabella, individuata dal numero 9 (*figura 5*), sono riportate le coordinate di tutti i punti del poligono selezionato. Funziona esattamente come con le coordinate del fumetto di cui abbiamo parlato nel paragrafo precedente; se vogliamo, quindi, modificare le coordinate di uno qualsiasi dei vertici, faremo doppio clic sulla cella corrispondente così da aprire una piccola finestra di "Pop-up" (*figura 8*); da qui potremo modificare i valori X e Y.

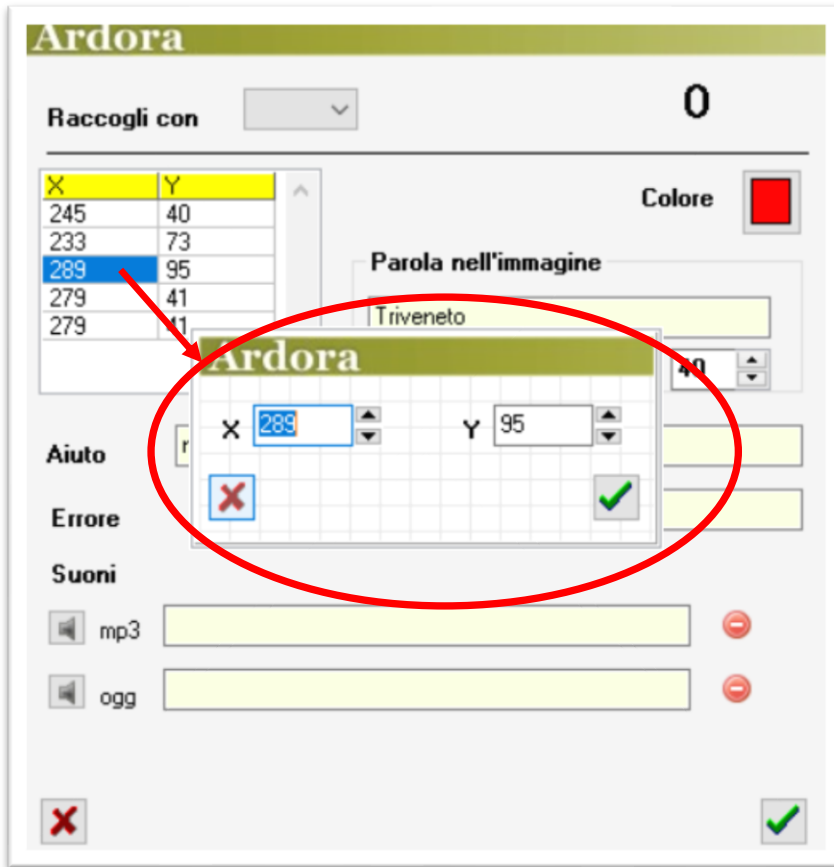


Figura 8

Infine spieghiamo la funzione dei pulsanti che compaiono nella parte in alto a destra della tabella (figura 9).

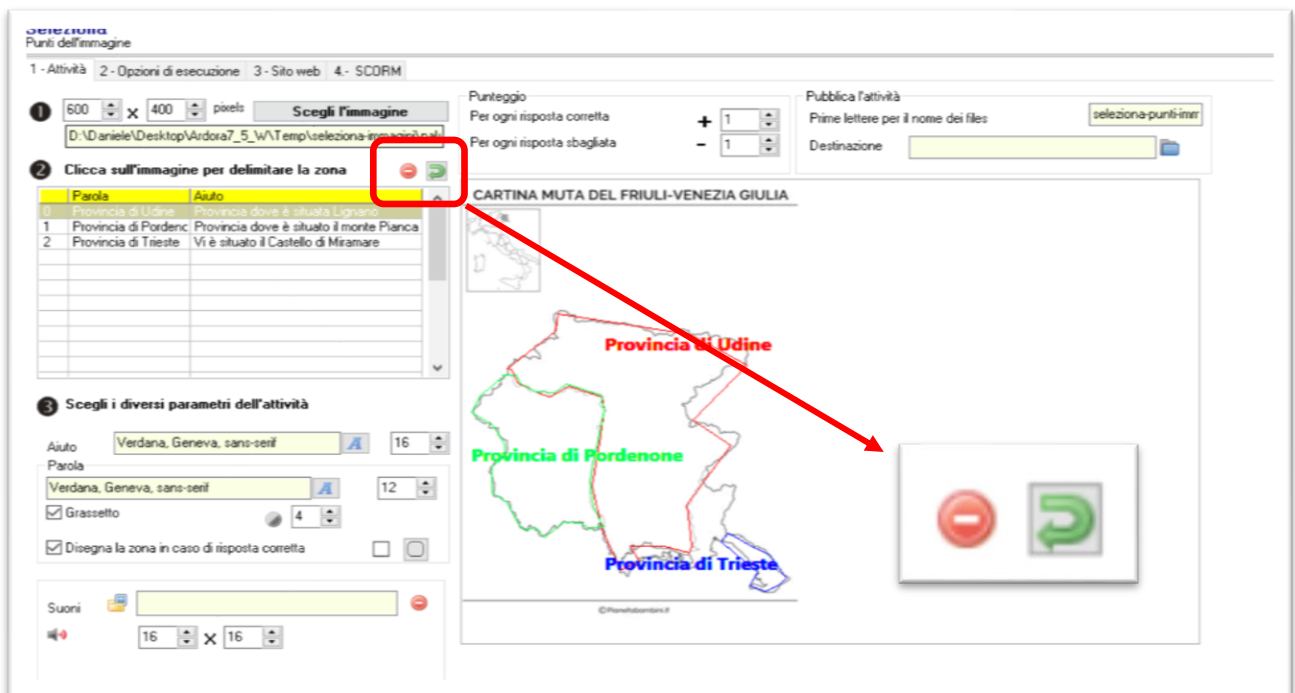


Figura 9



Selezionando una delle righe della tabella possiamo eliminare un'intera area, precedentemente creata; in questo caso si utilizzerà il pulsante rosso.



Il pulsante verde, invece, serve per eliminare uno ad uno i vertici del poligono dell'area selezionata nella tabella; ciò avviene a partire dall'ultimo vertice (quello su cui abbiamo fatto doppio clic per chiudere il poligono) e continua con il penultimo, il terzultimo, e così via. Se continuiamo a cliccare sul pulsante verde arriveremo a rimuovere sino all'ultimo vertice, tanto che alla fine l'area sparirà dalla mappa e dalla tabella stessa; il medesimo risultato lo avremmo ottenuto cliccando direttamente sul pulsante rosso, ma con un solo clic.

ZONA 2

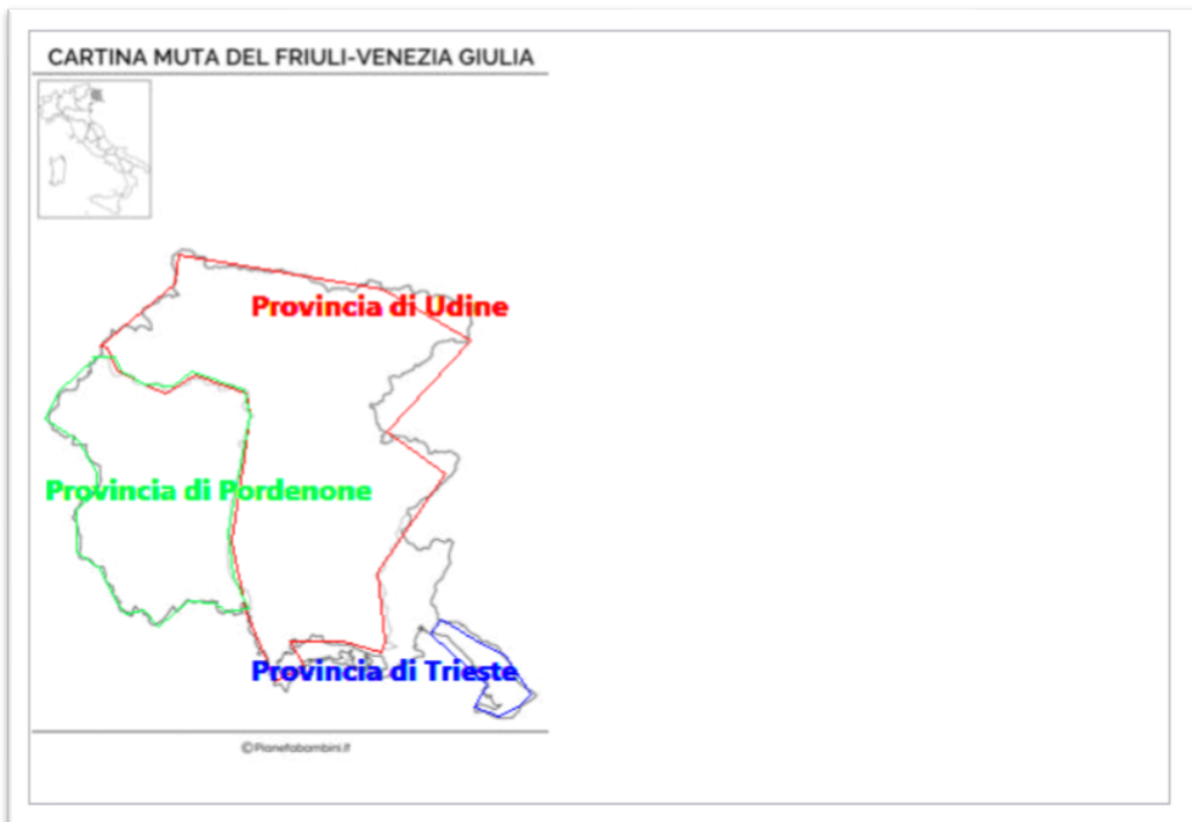


Figura 10

Nella zona 2 (figura 10), come abbiamo già visto, compare l'immagine che abbiamo importato e sulla quale dobbiamo cliccare per creare le diverse aree da selezionare.

Si opera direttamente sull'immagine che si vede in zona 2 (*figura 10*) facendo un primo clic (apparirà un punto); un altro clic e apparirà un secondo vertice (comparirà un altro punto e una linea in mezzo tra questo punto e il precedente); un altro clic sul vertice successivo (apparirà un triangolo che unisce i tre punti) e così via in successione fino al posizionamento dell'ultimo vertice del poligono, su cui, invece di fare un clic semplice, faremo un doppio clic per chiudere la figura; un esempio della procedura la si può vedere nella *figura 4*.

Quando si fa il doppio clic per chiudere il poligono (area di selezione) si apre una finestra di "Popup" per inserire i dati (vedi *figura 5*).

ZONA 3

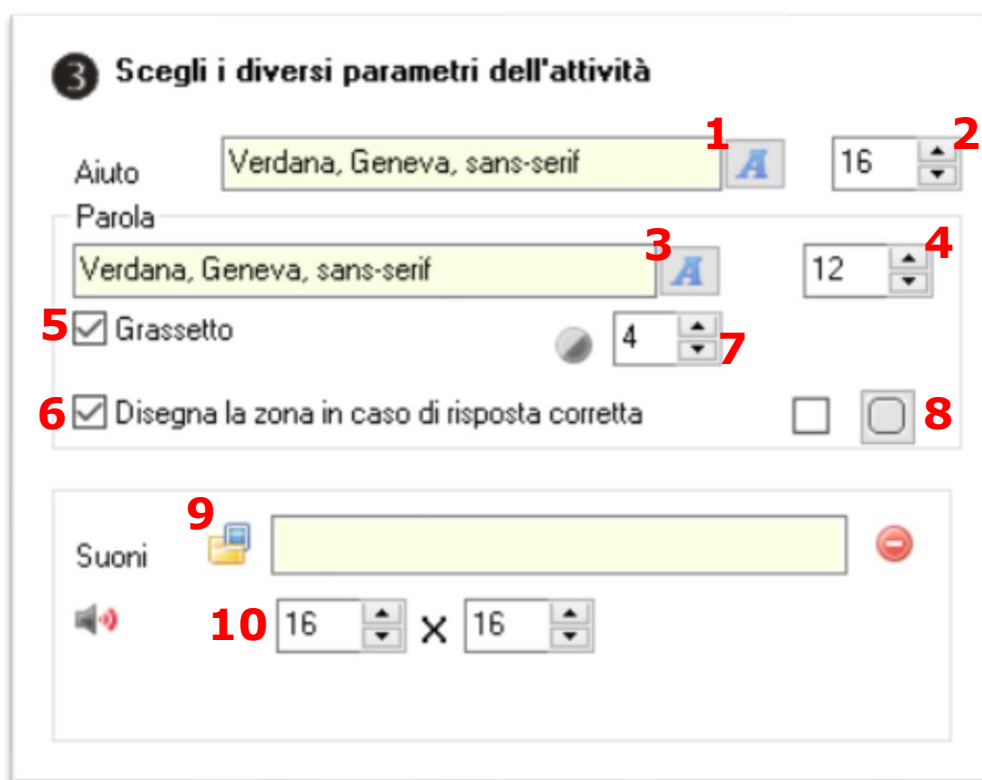


Figura 11

Il pulsante individuato dal numero 1 (*figura 11*) serve per impostare il tipo di carattere da utilizzare nel campo "Aiuto" (sono i testi che appaiono sotto l'immagine: una domanda, un indizio, un messaggio).

Il pulsante individuato dal numero 2 (*figura 11*) serve per impostare la dimensione del carattere utilizzato nel campo "Aiuto".

Il pulsante individuato dal numero 3 (*figura 11*) serve per impostare il tipo di carattere da utilizzare nel campo "Parola" (sono i testi che appaiono vicino ai poligoni, quando l'utente risponde correttamente).

Il pulsante individuato dal numero 4 (*figura 11*) serve per impostare la dimensione del carattere utilizzato nel campo "Parola".

Il pulsante individuato dal numero 5 (*figura 11*) serve per impostare il "grassetto" al font utilizzato nel campo "Parola".

Il pulsante individuato dal numero 6 (*figura 11*), che si intitola "Disegna la zona in caso di risposta corretta", serve per attivare l'opzione specifica: in caso di risposta corretta il poligono che delimita l'area sarà visibile (un esempio si può vedere in *figura 1* e in *figura 10*).

Il pulsante individuato dal numero 7 (*figura 11*) serve per impostare il grado di trasparenza dei fumetti entro ai quali compaiono i testi (valore inferiore, maggiore trasparenza).

Con i pulsanti individuati dal numero 8 (*figura 11*) si possono rendere i fumetti con angoli arrotondati o meno.



Nell'area individuata dal numero 9 della *figura 11* (sezione denominata "Suoni") abbiamo la possibilità di sostituire l'immagine dell'altoparlante, fornito di default dal programma, per riprodurre l'audio; è sufficiente cliccare sull'icona di una cartella gialla e cercare nel proprio computer l'immagine desiderata.

Con i cursori sottostanti (*figura 11*, numero 10) imposteremo le dimensioni della nuova immagine (solitamente non si superano le dimensioni di 50 px per 50 px).