

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 immagini/suoni" è un'attività in cui l'alunno deve selezionare una serie di immagini e/o suoni all'interno di un insieme più grande, in base a uno o più criteri (*figura 1*).

Gioco di selezione

Luoghi di Francia

Criterio di selezione ("Luoghi di Francia").
Cliccando sulle immagini sottostanti si selezionano gli elementi che si reputano rispondere al criterio

SUCCESSI:
0/3
PUNTI:
0/3

?



Figura 1

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

1 Doppio clic per inserire i dati

N°	Testo	File grafico	mp3	ogg
1	Arco di trionfo	D:\Daniele\Desktop\Ardora7_5_W\Temp\sele		
2	Big ben	D:\Daniele\Desktop\Ardora7_5_W\Temp\sele		
3	Colosseo	D:\Daniele\Desktop\Ardora7_5_W\Temp\sele		
4	Notre Dame	D:\Daniele\Desktop\Ardora7_5_W\Temp\sele		
5	Partenone	D:\Daniele\Desktop\Ardora7_5_W\Temp\sele		
6	Piazza San Marco	D:\Daniele\Desktop\Ardora7_5_W\Temp\sele		
7	Piazza Syntagma	D:\Daniele\Desktop\Ardora7_5_W\Temp\sele		

2

N°	Domanda	Mostra:	Corretto	mp3	ogg	File grafico
1	Luoghi di Francia	1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7	1 - 4 - 9 -			
2	Luoghi d'Italia	1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7	3 - 6 - 8 -			
3	Luoghi di Grecia	1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7	5 - 7 -			
4						
5						

3

Dimensioni
Largh. 800 Alt. 500

4

Grandezza immagine 150 x 100 pixels
 ABC solid
 ABC dashed
 Verdana, Geneva, sans-serif 12 8

5

Domanda
Verdana, Geneva, sans-serif 22
 Grandezza immagine 150 x 100
 Suoni
 Verdana, Geneva, sans-serif 16 x 16

Figura 2

ZONA 1

Facendo doppio clic sulla tabella (*figura 3*) appare una finestra di "pop-up"; tale finestra (*figura 4*) serve per inserire le immagini o i suoni i quali appariranno sullo schermo e che dovranno essere selezionati dall'alunno, secondo i criteri dati.

1 Doppio clic per inserire i dati

N°	Testo	File grafico	mp3	ogg
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				

Figura 3

Identificativo	Testo	Immagine	Audio
1	Arco di trionfo		
2			
3			
4	Big ben		
5			
6	Colosseo		
7			
8	Piazza Syntagma		
9			
10	Torre pendente		
11			
12	Torre Eiffel		
13			
14	Notre Dame		
15			
16	Tower bridge		
17			
18	Partenone		
19			
20	Piazza San Marco		
21			

Figura 4- tabella di inserimento dati

Nello svolgimento dell'attività apparirà un insieme di caselle, all'interno del quale l'utente dovrà selezionare uno o più elementi; terminata l'operazione dovrà fare clic sul pulsante di verifica. È concesso inserire fino a un massimo di 12 immagini e/o suoni che possono eventualmente essere accompagnati da un testo (didascalia); un esempio è visibile in *figura 1*.

Nella finestra di inserimento dati (*figura 4*) vi sono gli spazi per inserire i diversi elementi; come dicevamo precedentemente, è possibile inserire un massimo di 12 item.

Nel campo individuato dal numero 1 (*figura 4*) si inseriscono i testi.



Cliccando sul pulsante individuato dal numero 2, *figura 4* (icona di una cartella gialla) si cercherà nel proprio computer un'immagine da inserire (sono supportati solo file Jpg).



Cliccando sul pulsante individuato dal numero 3, *figura 4* (vedi icona qui a fianco) si cercherà nel proprio computer un file audio da inserire.

È possibile inserire per ogni casella tutti e tre i tipi di risorse insieme (testo- immagine- audio) o una loro combinazione.

Si noti che se si inseriscono dei suoni, questi verranno riprodotti ogni volta che l'utente fa clic sulla casella.

Se desideriamo creare un esercizio in cui vi siano da selezionare solo delle caselle contenenti dei suoni, sarà conveniente inserire in ognuna di esse l'immagine di un altoparlante o un testo allusivo associato, in modo che le caselle stesse non appaiano vuote; un esempio è riportato in *figura 5*.

Esempio di figura 5 Cliccando sulle caselle individuate da un altoparlante si attiva un audio in Inglese; tenere presente che un clic serve per selezionare una casella, un secondo clic serve per deselegzionarla.

In questo esercizio, dunque, l'alunno cliccherà su una casella per ascoltare l'audio; se il testo ascoltato corrisponde a un cibo che si consuma a colazione, l'utente lascerà la casella selezionata, altrimenti effettuerà un secondo clic sulla medesima casella per deselegzionarla (*figura 5*).

The image shows a screenshot of an interactive exercise interface. It is divided into two main areas, labeled 1 and 2. Area 1 (top) contains a photograph of a breakfast spread (pancakes, eggs, toast, fruit, juice) on the left, and a text prompt "Seleziona tutto ciò che riguarda la colazione" with a speaker icon on the right. A red number "1" is centered below the text. Area 2 (bottom) contains six empty boxes, each with a speaker icon, arranged in two rows of three. A red number "2" is centered below the second row. On the right side of the interface, there is a score display showing "SUCCESS: 0/1" and "PUNTI: 0/1", and a question mark icon in a green box.

Figura 5

Nel caso si volesse inserire delle immagini accompagnate da didascalie, c'è la possibilità di applicare una certa trasparenza ai testi in modo da non coprire completamente la parte dell'immagine sottostante, come vedremo in seguito in questo tutorial.

In figura 5: area 1 (area della "domanda/indizio" corredata da una foto e da un audio); area 2 (area delle "risposte/item da selezionare" consistenti in audio da ascoltare).

ZONA 2

Dopo aver inserito tutti gli elementi dell'insieme (immagini- suoni- testi) è giunto il momento di creare la "domanda" o meglio il "criterio" secondo il quale l'alunno dovrà selezionare le caselle.

Per fare ciò si deve cliccare sulla finestra (*figura 6*) che è comparsa solo dopo che abbiamo inserito i diversi elementi (all'apertura del programma la finestra non era ancora visibile perché non esistevano elementi su cui creare "domande").



N°	Domanda	Mostra:	Corretto	mp3	ogg	File grafico
1	Seleziona tutto ciò che riguarda la col	1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 -	1 - 4 - 5 -	D:\Daniele\Desktop\A		D:\Daniele\Desktop\Ardo
2						
3						
4						
5						

Figura 6

Facendo doppio clic su questa tabella (*figura 6*) apparirà una nuova finestra di "pop-up" in cui scriveremo la "domanda/criterio di selezione" e indicheremo al programma quali sono le immagini o i suoni che verranno presentati sullo schermo (*figura 7*).

È possibile inserire più domande, cliccando sulla riga numero 2, poi sulla riga numero 3, sulla riga numero 4, etc.

Così facendo andremo a creare più "esercizi" diversi sul medesimo set di "immagini/suoni/testi".

Come vedremo più avanti, anche se è stato creato un set di 12 item (immagini/suoni/testi) NON è necessario che siano utilizzati tutti quanti in ogni "domanda".

Per fare un esempio: l'insegnante potrebbe creare un'attività impostata su 5 domande a difficoltà crescente; la prima domanda richiederà di selezionare delle immagini, dato un criterio, ma solo tra 5 foto, quindi non tutte le immagini inserite nel set verranno utilizzate; la seconda domanda, leggermente più difficile, richiederà di selezionare delle immagini, dato un criterio, tra un numero di 7 foto, e così via, aumentando di volta in volta il numero di immagini/suoni/testi tra cui scegliere ed eventualmente anche incrementando la difficoltà del criterio di selezione.

Figura 7

Nel campo individuato dal numero 1 (*figura 7*) scriveremo la domanda o l'indizio che l'utente dovrà tenere in considerazione per selezionare gli item (immagini/suoni/testi).

Questa domanda può essere accompagnata da un'immagine (pulsante numero 2, *figura 7*) e/o da un audio (pulsante numero 3, *figura 7*).

Il simbolo, che indica la presenza di un audio, sarà posizionato nella parte in alto dell'area di lavoro e, se la domanda è accompagnata da un'immagine, essa sarà posta sul lato sinistro, rispetto al testo (vedi *figura 5*).

Tutte le altre opzioni presenti nella finestra servono per personalizzare il set delle "immagini/suoni/testi", che dovranno essere selezionati dall'utente.

Il campo individuato dal numero 4 (*figura 7*) serve per inserire il testo che apparirà nelle caselle.

Le due caselle individuate dal numero 5 (*figura 7*) servono per indicare ad Ardora se inserire o meno il testo e l'immagine; va da sé che se non selezioniamo né l'opzione "testo" né l'opzione "immagine" quell'item sarà escluso dall'esercizio; come abbiamo già detto precedentemente, è possibile che un item sia presente nelle domande numero 1 e 2, ma escluso nelle

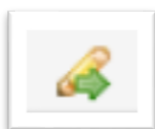
domande numero 3 e 4: insomma vi è il massimo di libertà nella personalizzazione e creazione dell'esercizio.



Il pulsante individuato dal numero 6 (*figura 7*) è una scorciatoia per selezionare con un clic solo contemporaneamente sia il "testo" che "l'audio".



Il pulsante individuato dal numero 7 (*figura 7*) serve per indicare ad Ardora quali sono le caselle che l'utente dovrà selezionare (risposta corretta) e quali caselle NON dovrà selezionare (risposta errata); il pulsante è di tipo on-off: un clic e il pulsante si posiziona su "corretto" (verde), un altro clic e il pulsante si posiziona su "errato" (rosso).



Il pulsante individuato dal numero 8 (*figura 7*) è una scorciatoia che permette di selezionare l'opzione "testo" e l'opzione "immagine" per tutti gli item del set, in un clic solo.

Una volta terminato l'inserimento dei dati, ricordiamoci di cliccare sul pulsante "Accetta", individuato dal numero 9, *figura 7*.

La tabella riassuntiva, che possiamo vedere in *figura 8*, riporta tutti i dati inseriti.

N°	Domanda	Mostra:	Corretto	mp3	ogg	File grafico
1	Luoghi di Francia	1-2-3-4-5-6-7	1-4-9-			
2	Luoghi d'Italia	1-2-3-4-5-6-7	3-6-8-			
3	Luoghi di Grecia	1-2-3-4-5-6-7	5-7-			
4						
5						

Figura 8

Dalla tabella possiamo notare come sono state inserite 3 domande.

Domanda 1: "Luoghi di Francia"; immagini corrette da selezionare (1- 4- 9).

Domanda 2: "Luoghi d'Italia"; immagini corrette da selezionare (3- 6- 8).

Domanda 3: "Luoghi di Grecia"; immagini corrette da selezionare (5- 7).



Volendo eliminare una domanda, è sufficiente selezionare la riga corrispondente nella tabella e cliccare sul simbolo di "divieto" (*figura 8*).

Volendo cambiare l'ordine delle domande è sufficiente selezionare una riga e agire utilizzando le due frecce verdi (*figura 8*).

ZONA 3

Figura 9

Con i cursori individuati dal numero 1 e 2 (figura 9) è possibile regolare la larghezza e l'altezza dell'area di lavoro dell'attività; giostrando con queste misure e con la dimensione delle immagini (vedi "zona 4") faremo in modo che tutte le caselle si adattino perfettamente all'area visibile su schermo.

I pulsanti individuati dal numero 3 (figura 9) servono per fare in modo che tutte le caselle abbiano gli angoli arrotondati oppure "squadrate" (ad angolo retto).

Selezionando la casella di controllo individuata dal numero 4 (figura 9) renderemo l'attività compatibile con i dispositivi touch screen.

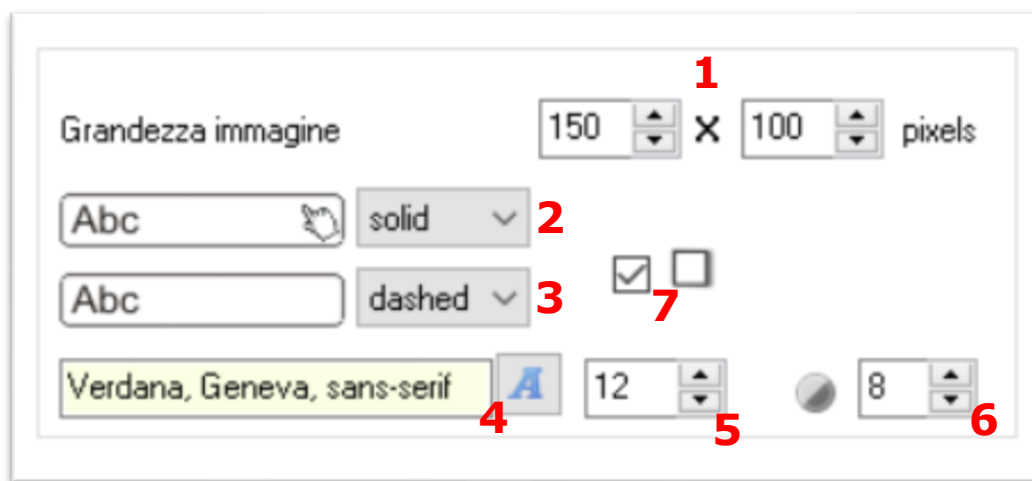
ZONA 4

Figura 10

Con i cursori individuati dal numero 1 (figura 10) si impostano la larghezza e l'altezza delle immagini che appariranno nelle caselle da selezionare da parte dall'utente. Ricordarsi che Ardora prende come punto di riferimento la dimensione più piccola (nel caso della figura 10, sono 100 px) e modifica in proporzione entrambe le misure, le quali però devono comunque rientrare nel range specificato (immagine non più larga di 150 px, non più alta di 100 px).



Con il menù a tendina individuato dal numero 2 (*figura 10*) si imposta il tipo di bordo che avranno le caselle quando vengono selezionate: 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).



Con il menù a tendina individuato dal numero 3 (*figura 10*) si imposta il tipo di bordo che avranno le caselle quando NON sono selezionate: 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).



Con il pulsante individuato dal numero 4 (*figura 10*) si può scegliere il tipo di font che sarà utilizzato all'interno delle caselle.

Con i cursori individuati dal numero 5 (*figura 10*) si imposta la dimensione del font.

Il pulsante individuato dal numero 6 (*figura 10*) serve per impostare il grado di trasparenza del testo che compare all'interno delle caselle (valore inferiore, maggiore trasparenza); tale funzionalità può essere utile perché in alcuni casi il testo potrebbe nascondere in maniera eccessiva l'immagine sottostante per cui si dovrà agire sulla sua trasparenza. Un valore di "0" renderà il testo completamente trasparente e NON più visibile, un valore di "10" renderà il testo totalmente opaco e completamente visibile.

Il pulsante individuato dal numero 7 (*figura 10*) applica un'ombreggiatura a tutte le caselle.

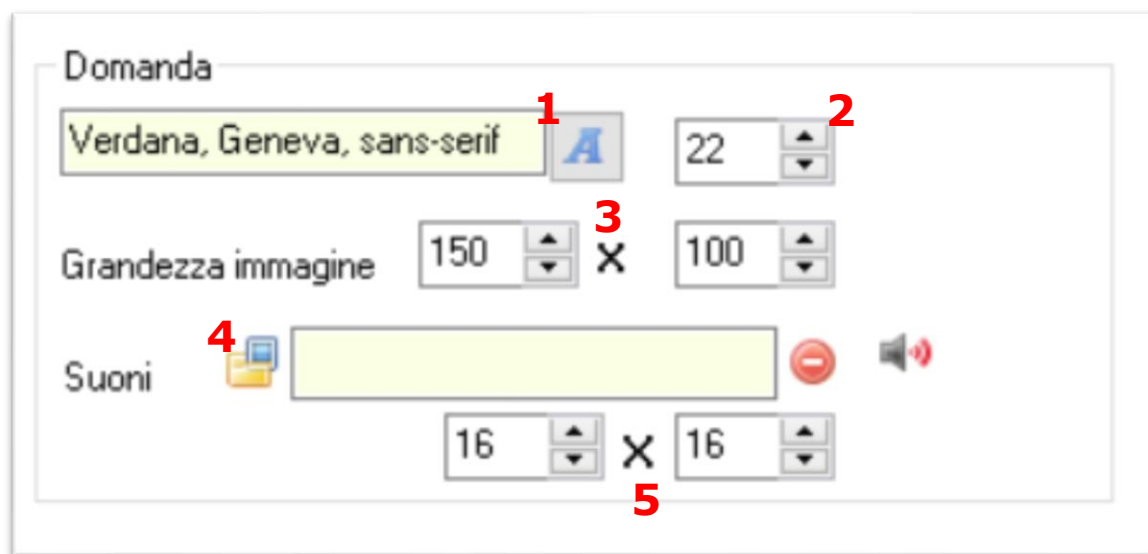
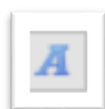
ZONA 5

Figura 11

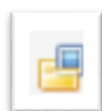
Con la finestra che si intitola "Domanda" (*figura 11*) si possono impostare le caratteristiche degli elementi che occupano la parte superiore dell'area di lavoro, dove si trova la domanda/indizio e i suoi elementi associati (eventuali immagine e audio).



Con il pulsante individuato dal numero 1 (*figura 11*) si può scegliere il tipo di font.

Con i cursori individuati dal numero 2 (*figura 11*) si può stabilire la dimensione del font utilizzato.

Con i cursori individuati dal numero 3 (*figura 11*) si impostano la larghezza e l'altezza dell'eventuale immagine inserita.



Ardora di default utilizza l'immagine di un piccolo altoparlante per segnalare la presenza di un audio; qualora, però, questa icona non ci soddisfi si può caricare un'immagine alternativa (jpg), da reperire nel proprio computer. Il pulsante individuato dal numero 4 (*figura 11*) si utilizza proprio per caricare tale file-immagine.

I cursori individuati dal numero 5 (*figura 11*) si utilizzano per impostare le dimensioni di tale icona (solitamente non si superano le dimensioni di 50 px per 50 px).