

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".

"Test" è un'attività in cui l'alunno deve rispondere a un questionario; si possono creare diversi tipi di test: quiz "Vero/Falso"; domanda con risposta a scelta multipla (chiamato anche "test chiuso singolo", perché si può scegliere solo una risposta fra quelle indicate); domanda con risposte multiple (chiamato anche "test chiuso multiplo", perché si può scegliere più di una risposta fra quelle indicate); un esempio di questionario in *figura 1*.

## Quiz sul Friuli Venezia Giulia

**Il luogo rappresentato in foto si trova a...**  
(clicca sul testo per ascoltare un piccolo aiuto)...

- Pordenone
- Udine
- Trieste
- Gorizia



SUCCESSI:  
0/6

PUNTI:  
0/6



Figura 1

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

**1** Doppio clic per inserire i dati

Domanda	Corretto	Sbagliato	Errore	Immagine	mp3	ogg
Il luogo rappresentato in foto si trova a Trieste.	Udine, Gorizia, Pordenone.	Si tratta della Riserva di San Daniele (Daniele).				
Città che fanno parte della Provincia di Trieste.	Tolmezzo, Lignano.	Grado, Trieste, Pordenone.				
Città che fanno parte della Regione del Friuli Venezia Giulia.	Grado, Lignano.	Lignano, Trieste, Latisana.				
Stati che confinano con il Friuli Venezia Giulia.	Austria, Slovenia.	Croazia, Svizzera.				
Stati o Regioni che confinano con il Veneto.	Veneto, Austria, Slovenia.	Trentino, Alto Adige, Lombardia.				

**2** Scegli i diversi parametri dell'attività

Font: Verdana, Geneva, sans-serif (22)

Risposta: Verdana, Geneva, sans-serif (20)

**3** Grandezza immagine: 600 x 400 pixels

Larghezza area di testo: 650 pixels

2 Colonne: Corretto + Sbagliato > (4)

**4**

Figura 2

## ZONA 1

Facendo doppio clic sulla prima riga della tabella (figura 3) appare la finestra di "pop-up" per inserire i dati (figura 4, nella prossima pagina).

Domanda	Corretto	Sbagliato	Errore	Immagine	mp3	ogg

Figura 3

**Ardora**

**Domanda** Il luogo rappresentato in foto si trova a... <br><span style="font-size: 14px">(clicca sul testo per ascoltare un piccolo aiuto)...</span> **1**









Corretto	Sbagliato	Errore
Trieste <b>2</b>	Udine <b>3</b>	Si tratta della Risiera di San Sabba <b>4</b>
	Gorizia	<b>File grafico</b>
	Pordenone	 D:\Daniele\Desktop\software-didattic 
		<b>File audio</b>
		 mp3 D:\Daniele\Desktop\Ardora7_! 
		 ogg <input type="text"/> 
		

Figura 4

Nel campo "Domanda" (numero 1, figura 4) si inserisce la domanda cui l'alunno dovrà rispondere.

Nei campi "Corretto" (numero 2, figura 4) si inseriscono le risposte corrette alla domanda formulata nel campo individuato dal numero 1.

La risposta corretta può essere una sola (come si vede in figura 4): in questo caso stiamo creando un esercizio del tipo "domanda con risposta a scelta multipla" (test chiuso singolo, perché si può scegliere solo una risposta fra quelle indicate).

Figura 5

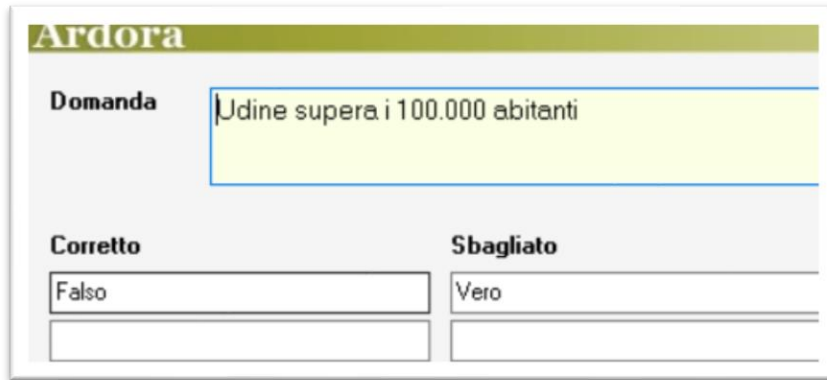
Le risposte corrette però possono essere anche più di una (come si vede in *figura 5*): in questo caso stiamo creando un esercizio del tipo “domanda con risposte multiple (test chiuso multiplo, perché si può scegliere più di una risposta fra quelle indicate).

Figura 6

I parametri impostati in *figura 5* danno origine ad un quiz come quello che si può osservare in *figura 6*; le risposte corrette sono più di una (Veneto, Austria e Slovenia) e se non si selezionano tutte e tre le soluzioni il software darà “risposta errata”.

Se si vuole impostare un esercizio del tipo “Vero/Falso” allora le due “etichette” dovranno essere scritte una nella colonna “Corretto” e l’altra nella colonna “Sbagliato” (un esempio si può vedere in *figura 7*).

**Nota bene:** Ardora mescola in modo automatico le risposte per cui in fase di risoluzione del quiz il loro ordine sarà sempre diverso.



The screenshot shows a web interface titled "Ardora". It features a question field labeled "Domanda" containing the text "Udine supera i 100.000 abitanti". Below the question, there are two columns of answer options. The left column is labeled "Corretto" and contains a radio button next to the text "Falso". The right column is labeled "Sbagliato" and contains a radio button next to the text "Vero".

Figura 7

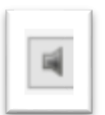
Ritorniamo ora ad analizzare la finestra di "pop-up" per l'inserimento dei dati (figura 4).

Nei campi che si intitolano "Sbagliato" (numero 3, figura 4) scriveremo la risposta o le risposte errate, che l'utente dovrà lasciare deselezionate.

Nel campo che si intitola "Errore" (numero 4, figura 4) è possibile scrivere un messaggio che apparirà sullo schermo, quando l'utente sceglie una risposta sbagliata. Questa opzione consente la presentazione di messaggi personalizzati per ciascuna delle domande 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".



Cliccando sull'icona raffigurante una cartella gialla (numero 5, figura 4) si può importare un'immagine residente nel proprio computer; Ardora regola automaticamente le dimensioni dell'area di lavoro e posizionerà l'immagine a destra dei testi.



Con i pulsanti individuati dal numero 6 (figura 4) è possibile incorporare una traccia audio; in questa attività, però, a differenza del solito, non apparirà alcun altoparlante che segnala la presenza di un file sonoro: per ascoltare l'audio l'utente dovrà fare clic sul testo della domanda. Poiché la procedura non è per nulla intuitiva, se si utilizza un audio, è altamente consigliabile segnalarlo all'interno del testo della domanda (esempio: "clicca all'interno di questa area per avviare un audio").

Il campo ove si inserisce il testo della domanda (numero 1, figura 4) accetta la formattazione tramite il linguaggio html; ciò potrebbe essere molto utile qualora si volesse impostare solo una parte di testo in modo diverso da come stabilito tramite i comandi presenti nella finestra apposita (numeri 1 e 2, figura 10-vedi oltre nel presente tutorial).

Per selezionare una parte di testo con il linguaggio html, si utilizzano i tag **<span>** e **</span>**: ciò che è compreso tra i due tag è suscettibile di modifica; con il comando **style="font-size: 14px"** si può impostare la dimensione del testo.

Osservando la *figura 8* si noterà che una parte del testo della domanda appare scritta con un font decisamente più piccolo; questo effetto è stato ottenuto digitando il codice che si può vedere in *figura 9*; i comandi del codice html sovrascrivono ciò che era stato impostato con i pulsanti numero 1 e 2 (*figura 10*).

Figura 8

Il luogo rappresentato in foto si trova a... <br><span style="font-size: 14px">(clicca sul testo per ascoltare un piccolo aiuto)...</span>

Figura 9

**P.s.** il codice **<br>** inserisce un "a capo" nel testo.

## ZONA 2

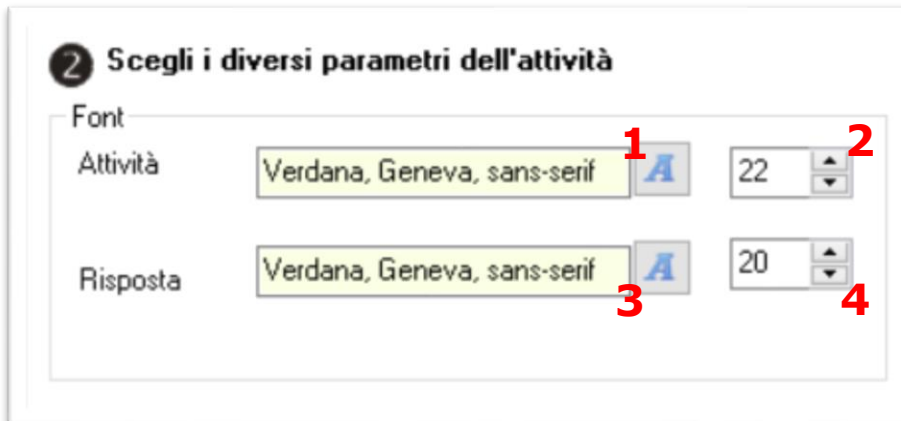


Figura 10



Con il pulsante individuato dal numero 1 (figura 10) si può scegliere il tipo di font da utilizzare per la domanda del test.

Con i cursori individuati dal numero 2 (figura 10) si imposta la dimensione del font da utilizzare per la domanda.



Con il pulsante individuato dal numero 3 (figura 10) si può scegliere il tipo di font da utilizzare per le risposte del test.

Con i cursori individuati dal numero 4 (figura 10) si imposta la dimensione del font da utilizzare per le risposte.

## ZONA 3



Figura 11

Con i cursori individuati dal numero 1 (*figura 11*) si impostano la larghezza e l'altezza delle eventuali immagini inserite nel quiz.

Con i cursori individuati dal numero 2 (*figura 11*) si imposta la larghezza dell'area di lavoro.

Se si desidera che le risposte si dispongano su due colonne, selezionare la casella che si intitola "2 Colonne" (numero 3, *figura 11*).

Con i cursori individuati dal numero 4 (*figura 11*) si imposta un numero il quale deve essere inferiore alla somma di tutte le risposte (giuste e sbagliate).

Esempio: abbiamo 9 risposte, allora scriverò 5 con il selezionatore (numero 4, *figura 11*) in modo tale che le risposte si posizioneranno su due colonne, 5 da una parte e 4 dall'altra (totale 9).

#### **ZONA 4**



*Figura 12*

Con il pulsante individuato dal numero 1 (*figura 12*) possiamo fare in modo che i quadrati abbiano o meno gli angoli arrotondati.

La casella di controllo individuata dal numero 2 (*figura 12*) rende l'attività compatibile con dispositivi touch screen.