

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".

"Orologio" è un'attività in cui l'alunno deve impostare un orologio analogico e/o digitale esattamente sull'ora che viene mostrata a schermo (*figura 1*).

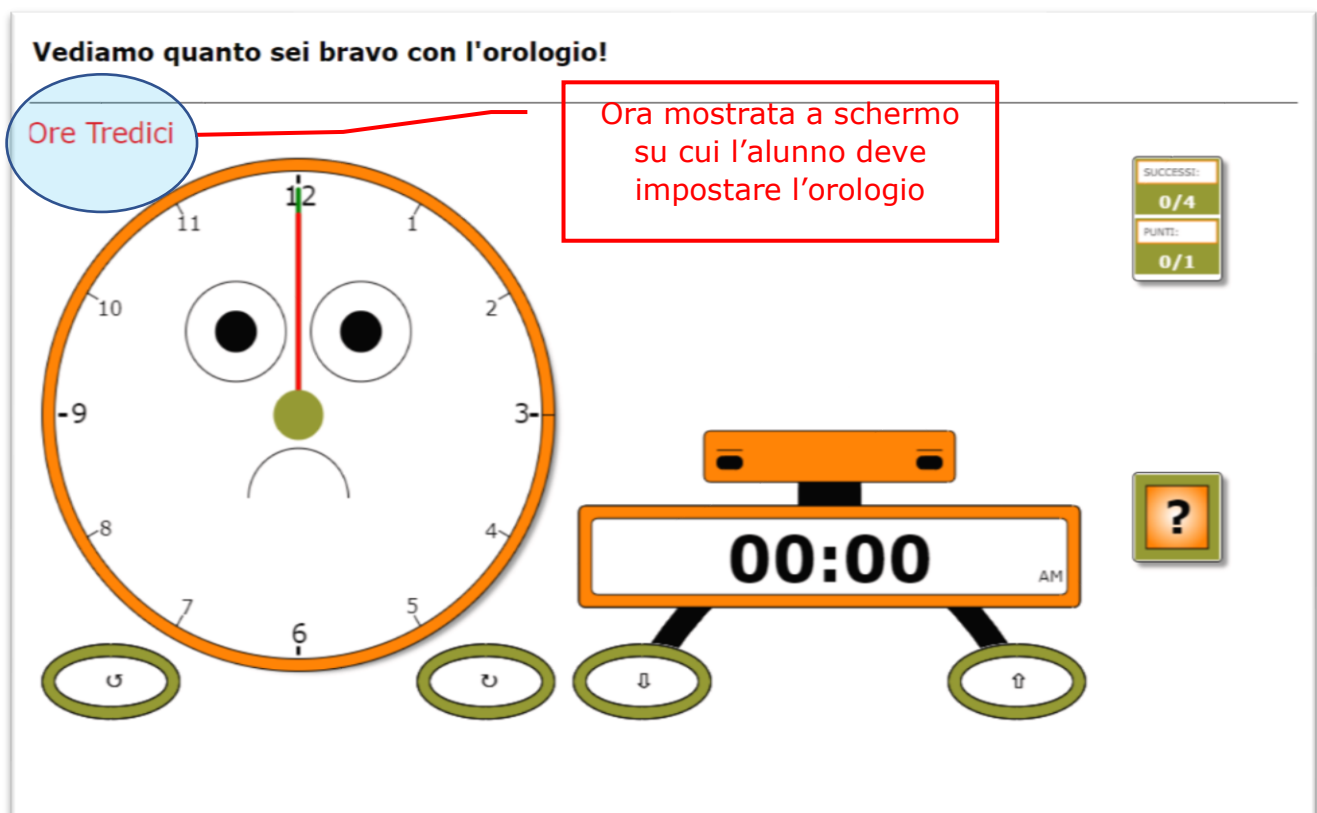


Figura 1

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

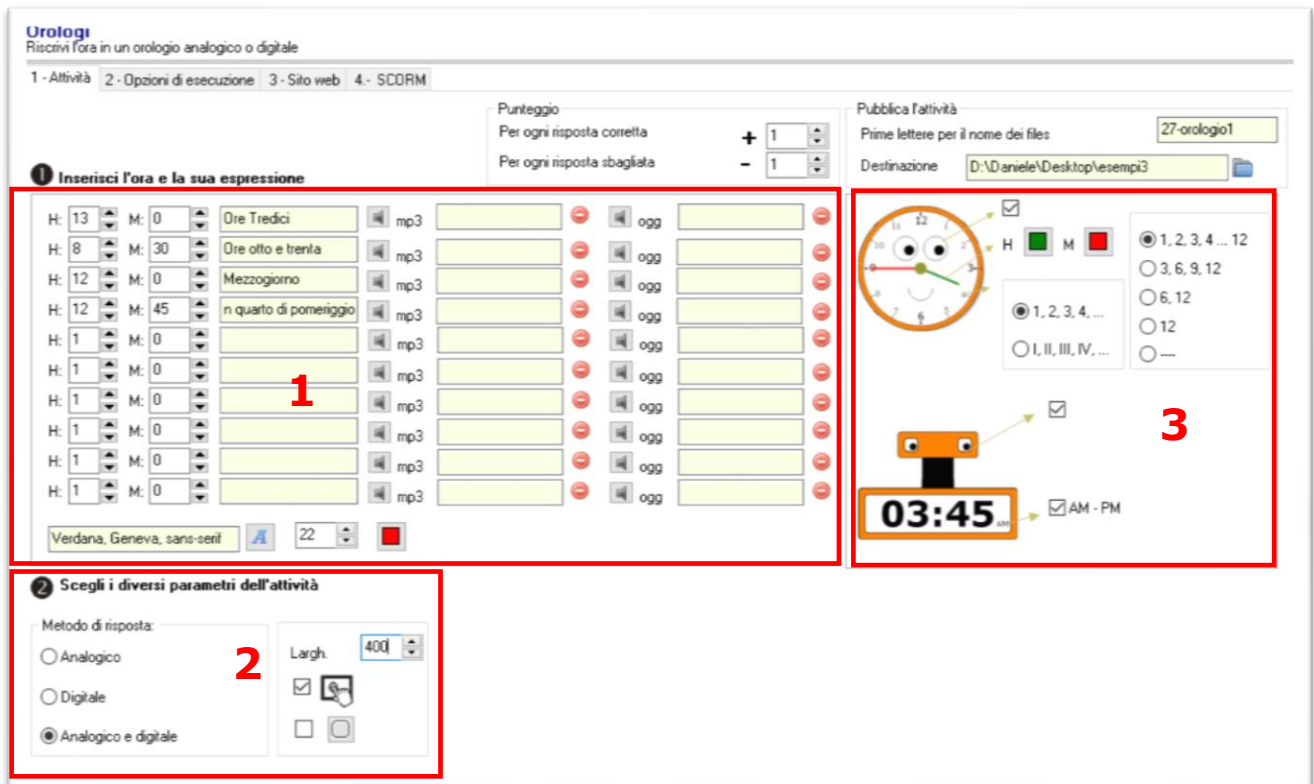


Figura 2

ZONA 1

Utilizzare la finestra che si può vedere nella figura 3 per inserire sino ad un massimo di 10 ore diverse.



Figura 3

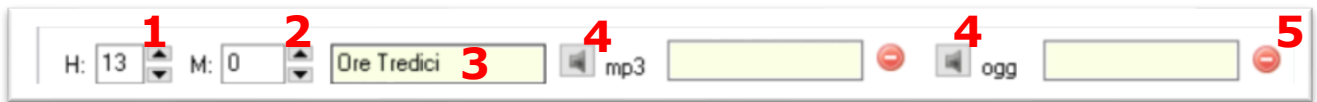


Figura 4

Con i cursori individuati dal numero 1 (*figura 4*) si impostano le ore, con valori che vanno da 0 a 23.

Con i cursori individuati dal numero 2 (*figura 4*) si impostano i minuti, con valori che vanno da 0 a 55, ma solo multipli di 5.

Nel campo individuato dal numero 3 (*figura 4*) scriveremo il testo che apparirà sullo schermo per indicare all'utente il tempo che dovrà impostare sugli orologi.

Nel caso in cui si usi l'orologio digitale con l'impostazione AM (mattino) e PM (pomeriggio), sarà necessario specificare nel testo se l'ora, che l'alunno deve impostare nell'orologio, si riferisce al mattino o al pomeriggio, perché Ardora discrimina tra l'una e l'altra (esempio: "due di pomeriggio").

Con i pulsanti individuati dal numero 4 (*figura 4*) si possono inserire dei file audio (in formato MP3 e/o OGG) che verranno riprodotti automaticamente ogni volta che una nuova ora appare sullo schermo.

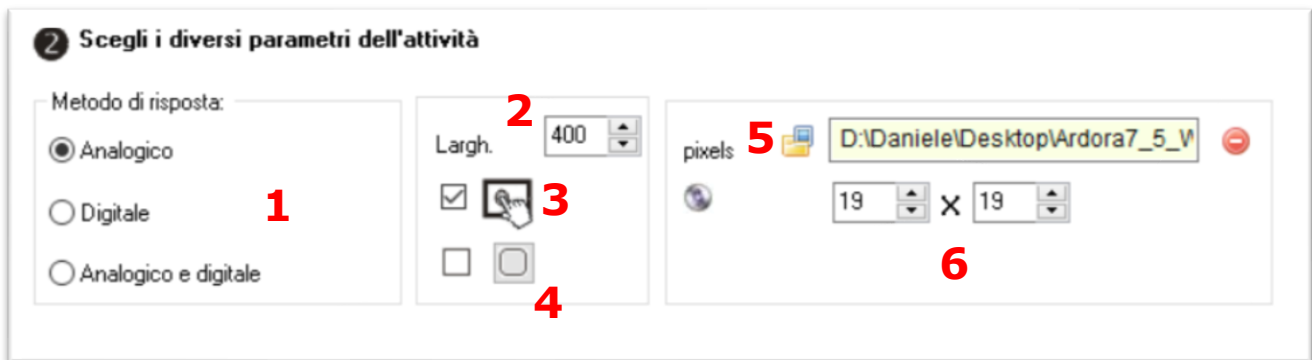
Il pulsante individuato dal numero 5 (*figura 4*) si utilizza per eliminare un audio, precedentemente inserito.



Figura 5

I pulsanti individuati dai numeri 1, 2 e 3 (*figura 5*) si utilizzano per configurare il tipo, la dimensione e il colore del carattere (font) del testo.

Tale testo apparirà nella parte superiore dello schermo per indicare all'utente il tempo da impostare sugli orologi.

ZONA 2

The screenshot shows a configuration window titled "2 Scegli i diversi parametri dell'attività". It contains three main sections:

- Metodo di risposta:** Three radio buttons are present: "Analogico" (selected), "Digitale", and "Analogico e digitale". A red number "1" is placed to the right of the "Digitale" option.
- Largh.:** A numeric input field shows "400". A red number "2" is above it. Below the field are three checkboxes: the first is checked and has a hand icon (labeled "3"), the second is unchecked and has a rounded square icon (labeled "4"), and the third is unchecked and has a square icon.
- pixels:** A file selection field shows "D:\Daniele\Desktop\Ardora7_5_V" with a red number "5" above it. Below it are two numeric input fields for width and height, both showing "19", with a red number "6" below them.

Figura 6

Con la finestra che si vede in *figura 6* si possono impostare diverse opzioni dell'attività.

In "Metodo di risposta" (numero 1, *figura 6*) decideremo se utilizzare solo l'orologio analogico, solo quello digitale o entrambi.

Con i cursori individuati dal numero 2 (*figura 6*), denominati "Largh." si specifica la larghezza in pixel delle figure degli orologi; l'altezza si regolerà in automatico per mantenere le proporzioni.

La casella numero 3 (*figura 6*), se selezionata, rende l'attività compatibile con i dispositivi touch screen.

Con i pulsanti individuati dal numero 4 (*figura 6*) si sceglie se le caselle avranno angoli arrotondati o meno (si tratta dei display che mostrano il numero di "tentativi" e di "successi", il pulsante di "verifica", etc.).



Con il pulsante individuato dal numero 5 (*figura 6*) è possibile caricare un'immagine per modificare l'icona che mostra la presenza di un audio (questa finestra si attiva solamente se sono stati inseriti dei "file audio" nell'esercizio).

Con i cursori individuati dal numero 6 (*figura 6*) si possono regolare la larghezza e l'altezza di detta immagine.

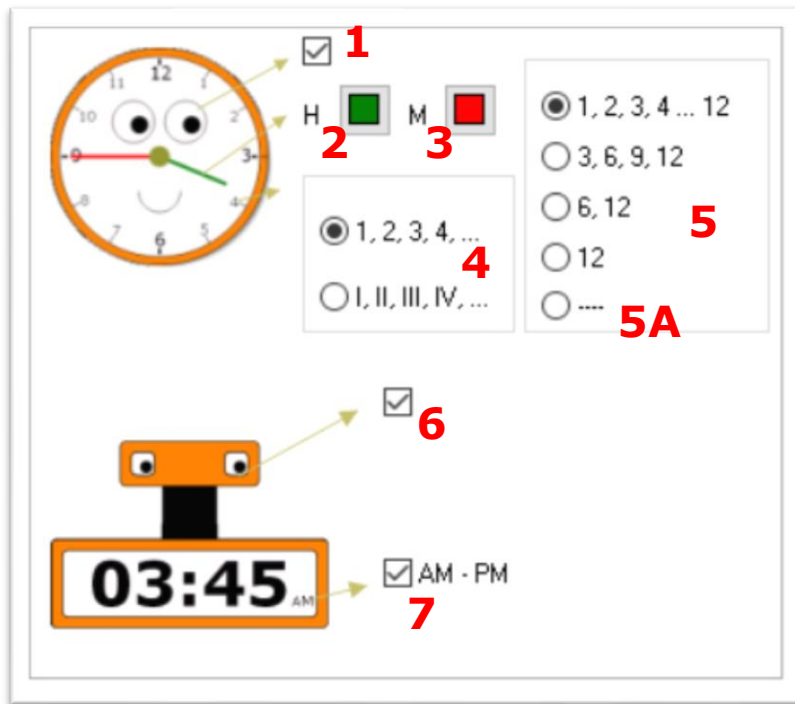
ZONA 3

Figura 7

Selezionando la casella individuata dal numero 1 (figura 7) attiveremo un'animazione sull'orologio analogico: i suoi occhi si sposteranno verso il puntatore del mouse e quando ci avviciniamo apparirà un sorriso; se la casella rimarrà deselezionata gli occhi e la bocca non appariranno.

La stessa funzione viene assolta dalla casella individuata dal numero 6 (figura 7) per l'orologio digitale.

Con i pulsanti individuati dai numeri 2 e 3 (figura 7) si può impostare per l'orologio analogico il colore della lancetta delle ore (H) e dei minuti (M).

Con i pulsanti individuati dal numero 4 (figura 7) si potrà scegliere, sempre per l'orologio di tipo analogico, il formato arabo o romano dei numeri delle ore.

Con i pulsanti individuati dal numero 5 (figura 7) si può decidere se mostrare i numeri di tutte e 12 le ore, solo i numeri 3- 6- 9 e 12, etc.

È anche possibile non mostrare alcun numero (5A).


Infine, se selezioniamo la casella individuata dal numero 7 (figura 7) faremo in modo che nella parte in basso a destra dell'orologio digitale appaiano i simboli "AM" o "PM"; in questa maniera l'utente potrà vedere se il tempo indicato è prima o dopo mezzogiorno; Ardora infatti discrimina sempre tra 2:15 e 14:15.


N.B. Se si inserisce un "file audio" fare attenzione a come si nomina tale file (MP3 e/o OGG): non utilizzare spazi nel nome, simboli speciali o lettere accentate; il nome del file NON deve neppure iniziare con la lettera "u".

Un possibile esercizio con i file audio è quello di pronunciare l'ora in una lingua straniera (per esempio in Inglese) per potenziare le abilità di ascolto.

In questo caso nel campo del testo (numero 3, *figura 4*) sarà bene scrivere una dicitura del tipo "Clicca sull'icona per ascoltare il testo" anziché riportare l'ora in lettere; vedi *figura 8*.

Vediamo quanto sei bravo con l'orologio!

 **Clicca sull'icona del Cd per ascoltare il testo**



SUCCESSI:
0/3

PUNTI:
0/1

?

Figura 8