

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".

"Conta le monete" è un'attività in cui l'alunno, data una certa quantità di monete e/o banconote, riprodotte graficamente, deve scrivere il numero che corrisponde alla loro somma in un display; è possibile impostare anche l'esercizio inverso: dato un prezzo scritto in numeri o lettere, l'alunno dovrà trascinare nell'area di lavoro le banconote e/o le monete la cui somma corrisponde al testo. Nell'attività si possono inserire immagini e anche file audio; in quest'ultima versione dell'esercizio l'alunno dovrà ascoltare la lettura di una cifra e quindi scriverla: il vantaggio è che con tale modalità di esecuzione egli sarà esentato dal compito di decifrazione dei numeri scritti (alcuni esempi nelle *figure 1, 2 e 3*).

**Trascina con il mouse banconote e monete  
in modo da riprodurre la cifra che leggi in alto a destra**



Figura 1- Modalità "Scegli/trascina banconote e monete"

**Scrivi il numero che corrisponde alla quantità di banconote e monete che vedi nell'area di lavoro**



L'alunno scriverà, all'interno di questo display, la cifra corrispondente alle monete, che sono presenti nell'area di lavoro

Figura 2- Modalità "Scrittura della quantità"

Ieri ho speso 7 euro per il parcheggio; per i prossimi tre giorni dovrò spendere ogni giorno la stessa cifra; alla fine quanti euro avrò speso?

SUCCESSI:  
0/1

PUNTI:  
0/1



?

Figura 3- Modalità "Scegli/trascina banconote e monete"- esercizio impostato come risoluzione di un problema matematico

Nella scheda "Attività" vengono visualizzati i seguenti elementi (*figura 4*).

Figura 4

## ZONA 1

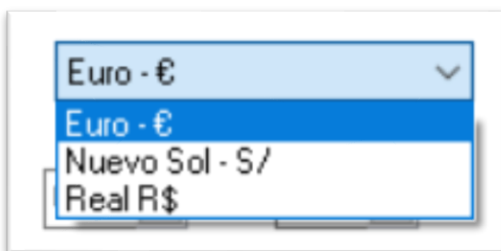


Figura 5

La prima operazione da fare, nella zona 1, è quella di scegliere il tipo di valuta con cui vogliamo lavorare: Euro (Unione Europea), Nuevo Sol (Perù) o Real (Brasile); ciò si può fare utilizzando il menù a tendina messo appositamente a disposizione (*figura 5*).

Una volta scelto il tipo di valuta, in basso appariranno tutte le monete e le banconote con le quali potremo lavorare.

La seconda operazione da compiere, a questo punto, è quella di indicare la quantità massima di monete e/o banconote di ogni taglio, che vogliamo rendere accessibili all'utente nello svolgimento dell'attività (*figura 6*); naturalmente questa scelta ha delle implicazioni didattiche: mettere a disposizione un numero elevato di monete e banconote rende in qualche modo più difficile il compito poiché all'alunno si prospettano diverse soluzioni ed egli dovrà essere abile a fare i dovuti calcoli; qualora invece volessimo strutturare un esercizio molto facilitato metteremo a disposizione un numero inferiore di banconote e monete per cui la scelta sarà limitata e quindi il compito risulterà molto più semplice.

**1 Scegli la valuta e il numero di unità con cui lavorare**

Euro - €

0 0 0 **1** 0 0

1 2 5 10 20 50

0 0

1 2

0 0 0 0

5 10 20 50

0 0 0

100 200 500

**2** **3**

Utilizzando i cursori apposti (numero 1, *figura 6*) si imposta per ogni moneta e banconota la quantità (il numero di pezzi) da mettere a disposizione.

Figura 6



Figura 8- Finestra di inserimento dati

In *figura 8* si può vedere la finestra di “Pop-up che servirà per l’inserimento dei dati.

Si diceva più sopra che in ogni esercizio deve essere dichiarata una quantità di denaro; in alcuni esercizi essa sarà la cifra che l’alunno dovrà scrivere in un display come risposta corretta, in altri tipi di esercizi è la somma che l’alunno dovrà raggiungere, trascinando con il mouse nell’area di lavoro le banconote e le monete necessarie.

Con i cursori individuati dal numero 1, *figura 8* (etichetta “Unità”) si imposterà la quantità di Euro (Sol o Real).

Con i cursori individuati dal numero 2, *figura 8* (etichetta “Cent”) si imposterà la quantità di centesimi di Euro (Sol o Real).

Il campo individuato dal numero 3 (*figura 8*) si può utilizzare in due modi diversi.

Il primo modo consiste nello scrivere il testo che corrisponde alla quantità di denaro che abbiamo indicato nei campi numero 1 e 2; il testo comparirà in alto a sinistra, come si può vedere nell’esempio di *figura 9* (pagina seguente).

due euro e cinquanta centesimi

2,50 €

Questo testo è stato scritto nel campo individuato dal numero 3, figura 8

SUCCESSI:  
0/2

PUNTI:  
0/1

Figura 9

Il secondo modo di utilizzo del campo individuato dal numero 3 (*figura 8*) è quello di scrivere il testo di un problema, come si può vedere nell'esempio di *figura 3*.



Cliccando sul pulsante individuato dal numero 4 (*figura 8*) è possibile importare un'immagine dal proprio computer, la quale apparirà nella parte superiore dell'area di lavoro.



Cliccando sui pulsanti individuati dal numero 5 (*figura 8*) è possibile inserire una traccia audio in formato MP3 e/o OGG che verrà riprodotta automaticamente all'inizio di ciascuno degli esercizi della serie.

Le tracce audio si possono utilizzare in tre modi diversi.

Il primo modo consiste nell'inserire la traccia audio insieme al testo; in questo caso essa assume la funzione di fornire un doppio canale per veicolare l'informazione: l'alunno, infatti, potrà sia ascoltare la cifra che leggerla.

Il secondo modo consiste nel veicolare l'informazione solo tramite la traccia audio; l'alunno dovrà ascoltare la lettura della cifra e poi cercare di

riprodurla correttamente nell'area di lavoro, tramite trascinamento delle banconote/monete oppure tramite scrittura nel campo apposito.

La presenza dell'audio viene segnalata da una piccola icona (di default è l'immagine di un piccolo altoparlante); vedi *figura 10*.

Questa seconda modalità ha una valenza didattica particolare: essa si focalizza sulla capacità dell'alunno di riconoscere banconote e monete ("Scegli/trascina banconote e monete") oppure sulla sua capacità di scrivere i numeri; viene invece aggirata la richiesta di decifrare (leggere) cifre e numeri.



Figura 10

Un terzo modo di utilizzo della traccia audio è quello di registrare la lettura dei prezzi in Inglese (o altro idioma) per favorire l'apprendimento di una lingua straniera per quanto riguarda numeri e nomi di monete e banconote.

Per inserire un ulteriore dato è sufficiente utilizzare il pulsante individuato dal numero 6A (*figura 8*), che permette di passare alla scheda successiva.

Il pulsante individuato dal numero 6B (*figura 8*) permette di tornare indietro ad una scheda di "inserimento dati" precedente.



Una volta inseriti tutti i dati, cliccare sul pulsante "Accetta", individuato dal numero 7, *figura 8*.

**ZONA 3**

In quest'area vi è una finestra con 5 schede, per impostare diverse e importanti opzioni.

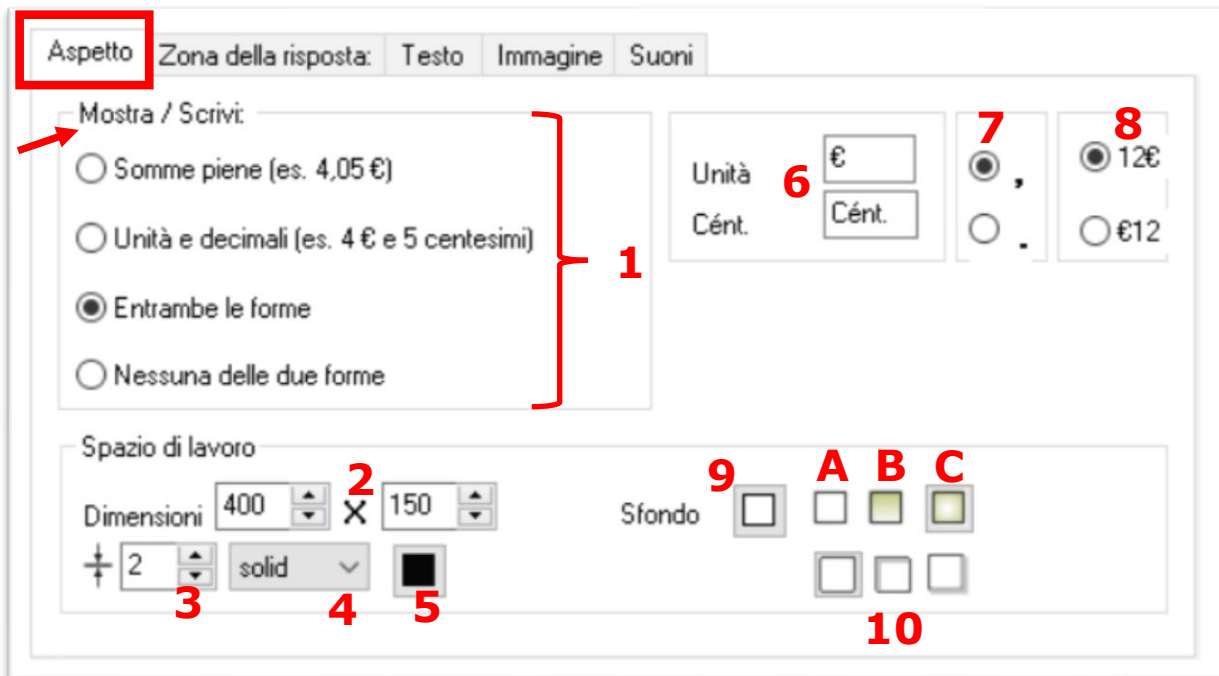
Scheda "Aspetto"

Figura 11

I pulsanti individuati dal numero 1 (figura 11) attivano delle opzioni che devono essere scelte tenendo presente anche ciò che viene impostato nella scheda che si intitola "Zona della risposta"; vedremo più avanti in questo tutorial quali sono i diversi funzionamenti.

Notare ora il tioletto, posto appena sopra le opzioni, che recita "Mostra/Scrivi"; le opzioni che andremo ad impostare, infatti, avranno un duplice utilizzo: 1) l'alunno vedrà scritta una cifra (Mostra) che dovrà cercare di riprodurre trascinando nell'area di lavoro l'esatta quantità di banconote/monete; 2) l'alunno avrà a disposizione una casella di testo entro alla quale dovrà scrivere la cifra corretta (Scrivi).

Le quattro opzioni messe a disposizione (numero 1, figura 11) sono le seguenti:

- somme piene (esempio di scrittura: "4,05€");
- unità e decimali (esempio di scrittura: "4€ e 5 centesimi");
- entrambe le forme (vengono creati due display che riportano entrambe le forme di scrittura);

- nessuna delle due forme (la cifra NON compare e non vi è alcun display a disposizione per leggere e/o scrivere).

L'ultima opzione si utilizza in casi particolari, che analizzeremo più nel dettaglio quando approfondiremo la scheda che si intitola "Zona della risposta"; qui basti ricordare un possibile impiego: creare un esercizio che si focalizza interamente sull'ascolto delle cifre e non sulla loro lettura.

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

Con i cursori individuati dal numero 3 (*figura 11*) si imposta lo spessore del bordo dell'area di lavoro.

Con il menù a tendina individuato dal numero 4 (*figura 11*) si imposta il tipo di linea da applicare al bordo dell'area di lavoro dell'attività.

Il tipo di linea può essere di sette tipi: 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).

Il pulsante individuato dal numero 5 (*figura 11*) imposta il colore della linea (bordo) dell'area di lavoro dell'attività.

I campi individuati dal numero 6 (*figura 11*) sono personalizzabili per cui in essi possiamo scrivere un testo diverso per identificare le unità o i centesimi. Ad esempio, invece del simbolo "€", potremmo scrivere "euro".

Con i due pulsanti individuati dal numero 7 (*figura 11*) si personalizza il simbolo separatore di unità e centesimi, cioè possiamo stabilire se tra di essi vi debba essere una virgola o un punto.

Con i due pulsanti individuati dal numero 8 (*figura 11*) si stabilisce la posizione del simbolo, che è stato impostato tramite i campi precedentemente analizzati (numero 6, *figura 11*): posizione del simbolo che precede o segue i numeri.

Con il pulsante individuato dal numero 9 (*figura 11*), che si intitola "Sfondo", è possibile determinare il colore di sfondo dell'area di lavoro.

Cliccando sul tale pulsante, si apre una finestra (*figura 12*) per la scelta del colore di sfondo a tinta unita; per la tinta unita deve però essere selezionato anche il pulsante individuato dalla lettera A (*figura 11*).

Se selezioniamo i pulsanti individuati dalle lettere B o C imposteremo invece due altri tipi di sfondo: sfumato "lineare" dall'alto verso il basso o sfumato "radiale" dal centro verso i bordi.

Per gli sfondi di tipo sfumato servono due colori; il primo colore viene impostato con il pulsante individuato dal numero 9 (*figura 11*), mentre il

secondo colore viene impostato tramite la scheda che si intitola "2- Opzioni di esecuzione" (finestra "colori", opzione "sfondo").

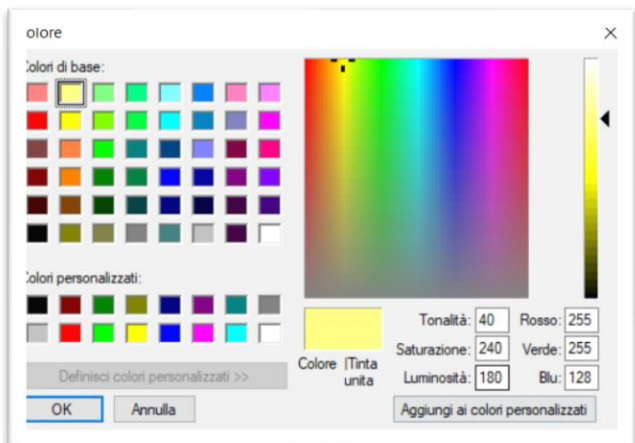


Figura 12

I pulsanti individuati dal numero 10 (figura 11) servono per stabilire la posizione dell'ombra all'interno dell'area di lavoro e all'interno dei diversi campi di testo/display.

### Scheda "Zona della risposta"

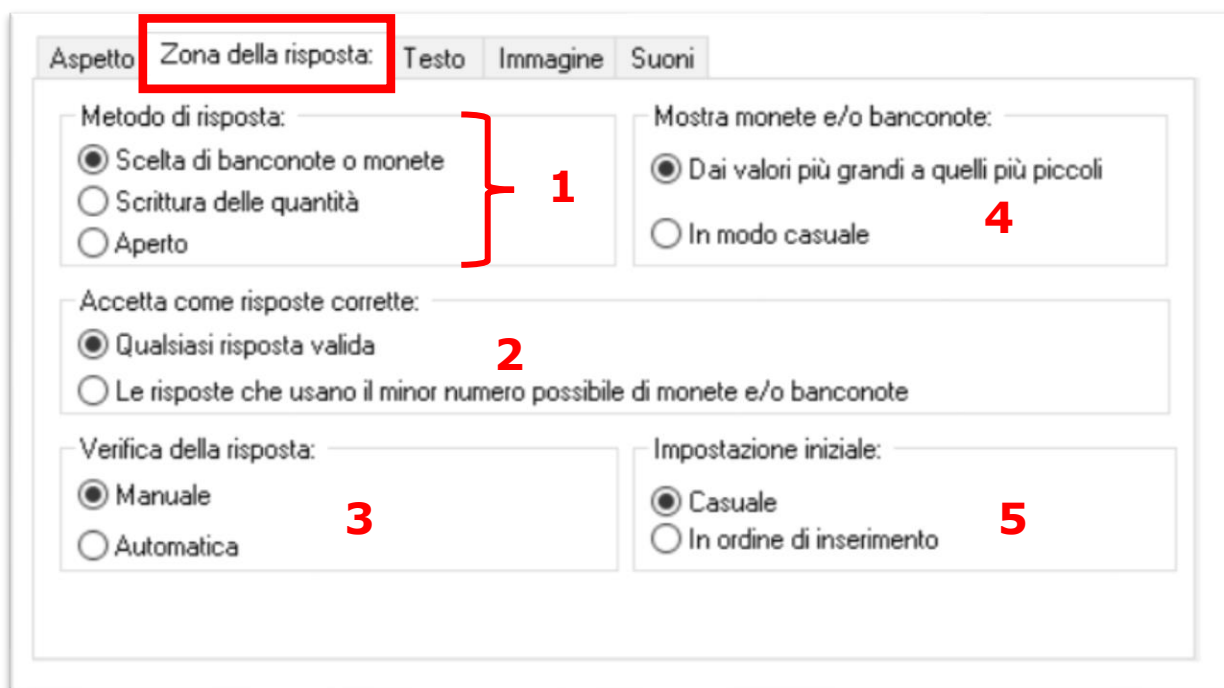


Figura 13

Nell'area che si intitola "Metodo di risposta", individuata dal numero 1 (figura 13), vi sono tre diverse opzioni a disposizione per stabilire quale tipo di risposta dovrà essere fornita dall'alunno.

La prima opzione si intitola "Scelta di banconote o monete" (numero 1, figura 13) e prevede che l'utente debba trascinare le monete e/o le banconote all'interno dell'area principale dell'attività, in base alla quantità di denaro richiesta dall'esercizio.

Vi sono diversi esercizi che si possono impostare, i quali richiederanno operazioni cognitive differenti da parte dell'alunno.

Esercizio 1 (esempio visibile in figura 9)

Testo	La quantità di denaro, impostata nei campi appositi, viene riportata in lettere
Audio	No
Opzione di risposta	"Scelta di banconote o monete"
Aspetto	"Somme piene" oppure "Unità e decimali" oppure "Entrambe le forme"
Risoluzione	L'alunno trascina banconote e monete sino a quando la somma è uguale alla cifra richiesta dall'esercizio
Operazioni cognitive	riconoscimento del valore di monete e banconote; riconoscimento dell'uguaglianza tra 100 centesimi e 1 euro; applicazione dei diversi algoritmi; calcolo mentale; memoria di lavoro.
Osservazioni	Non è richiesta la capacità di leggere i numeri (valore posizionale delle cifre, dello 0 e della virgola) in quanto essi sono scritti anche in lettere

Tabella 1

Esercizio 2 (esempio visibile in figura 2)

Rispetto alle impostazioni della *tabella 1* si può eliminare il testo (lasciare il campo vuoto) per cui l'alunno dovrà avere una solida conoscenza del valore posizionale delle cifre e buone capacità di leggere i numeri in cifre (non appare più il numero scritto in lettere).

Esercizio 3

Rispetto alle impostazioni della *tabella 1* si può modificare la scheda "Aspetto" impostandola su "Nessuna delle due forme"; la cifra sarà presentata solo in lettere; non è richiesta la capacità di leggere i numeri (valore posizionale delle cifre, dello 0 e della virgola)

Esercizio 4

Testo	No
Audio	Sì (la quantità di denaro, impostata nei campi appositi, viene letta da una voce registrata)
Opzione di risposta	"Scelta di banconote o monete"
Aspetto	"Nessuna delle due forme"
Risoluzione	L'alunno trascina banconote e monete sino a quando la somma è uguale alla cifra richiesta dall'esercizio
Operazioni cognitive	<p>riconoscimento del valore di monete e banconote;  riconoscimento dell'uguaglianza tra 100 centesimi e 1 euro;  applicazione dei diversi algoritmi;  calcolo mentale;  memoria di lavoro;  memoria a breve termine uditiva.</p>
Osservazioni	Non è richiesta la capacità di leggere i numeri (valore posizionale delle cifre, dello 0 e della virgola) in quanto essi vengono letti e quindi l'alunno deve solo ascoltare (utilizzo del canale uditivo).

Tabella 2

Esercizio 5 (esempio visibile in figura 3)

Testo	Sì (il testo di un problema; esempio: "un hamburger costa 3,50€; ne compro due per me e uno per mio fratello; quanto spendo?")
Audio	No
Opzione di risposta	"Scelta di banconote o monete"
Aspetto	"Nessuna delle due forme"
Risoluzione	L'alunno trascina banconote e monete sino a quando la somma è uguale alla cifra richiesta dall'esercizio
Operazioni cognitive	<p>riconoscimento del valore di monete e banconote;  riconoscimento dell'uguaglianza tra 100 centesimi e 1 euro;  comprensione del testo di un problema e formalizzazione in linguaggio matematico;  selezione tra dati necessari e dati inutili;  applicazione dei diversi algoritmi;  calcolo mentale;  memoria di lavoro.</p>
Osservazioni	

La seconda opzione di risposta si intitola "Scrittura della quantità" (numero 1, figura 13) e prevede che l'utente debba scrivere all'interno dei display appositi la cifra corretta, in base alla quantità di denaro richiesto dall'esercizio.

Con questa opzione selezionata si deve scegliere nella scheda "Aspetto" una delle tre modalità che mostrano i display: "Somme piene"- "Unità e decimali" oppure "Entrambe le forme" (un esempio in *figura 14*).

### Esercizio 1

Testo	La quantità di denaro, impostata nei campi appositi, viene riportata in lettere
Audio	No
Opzione di risposta	"Scrittura della quantità"
Aspetto	"Somme piene" oppure "Unità e decimali" oppure "Entrambe le forme"
Risoluzione	L'alunno scrive nei display appositi la cifra richiesta come risoluzione dell'esercizio
Operazioni cognitive	riconoscimento del valore di monete e banconote; riconoscimento dell'uguaglianza tra 100 centesimi e 1 euro; applicazione dei diversi algoritmi; calcolo mentale; memoria di lavoro.
Osservazioni	È richiesta una solida conoscenza del valore posizionale delle cifre; l'abilità principale che si deve possedere è quella della scrittura dei numeri.

### Esercizio 2

Testo	No
Audio	Sì (la quantità di denaro, impostata nei campi appositi, viene letta da una voce registrata)
Opzione di risposta	"Scrittura della quantità"
Aspetto	"Somme piene" oppure "Unità e decimali" oppure "Entrambe le forme"
Risoluzione	L'alunno scrive nei display appositi la cifra richiesta come risoluzione dell'esercizio
Operazioni cognitive	riconoscimento del valore di monete e banconote; riconoscimento dell'uguaglianza tra 100 centesimi e 1 euro; applicazione dei diversi algoritmi; calcolo mentale; memoria uditiva a breve termine; memoria di lavoro.
Osservazioni	È richiesta una solida conoscenza del valore posizionale delle cifre; l'abilità principale che si deve possedere è quella della scrittura dei numeri; la cifra da scrivere verrà letta da una voce per cui si sollecita la memoria uditiva.

Esercizio 3

Testo	Sì (il testo di un problema; esempio: "un hamburger costa 3,50€; ne compro due per me e uno per mio fratello; quanto spendo?")
Audio	No
Opzione di risposta	"Scrittura della quantità"
Aspetto	"Somme piene" oppure "Unità e decimali" oppure "Entrambe le forme"
Risoluzione	L'alunno scrive nei display appositi la cifra richiesta come risoluzione dell'esercizio
Operazioni cognitive	riconoscimento del valore di monete e banconote; riconoscimento dell'uguaglianza tra 100 centesimi e 1 euro; applicazione dei diversi algoritmi; calcolo mentale; memoria uditiva a breve termine; memoria di lavoro.
Osservazioni	È richiesta una solida conoscenza del valore posizionale delle cifre; l'abilità principale che si deve possedere è quella della scrittura dei numeri.

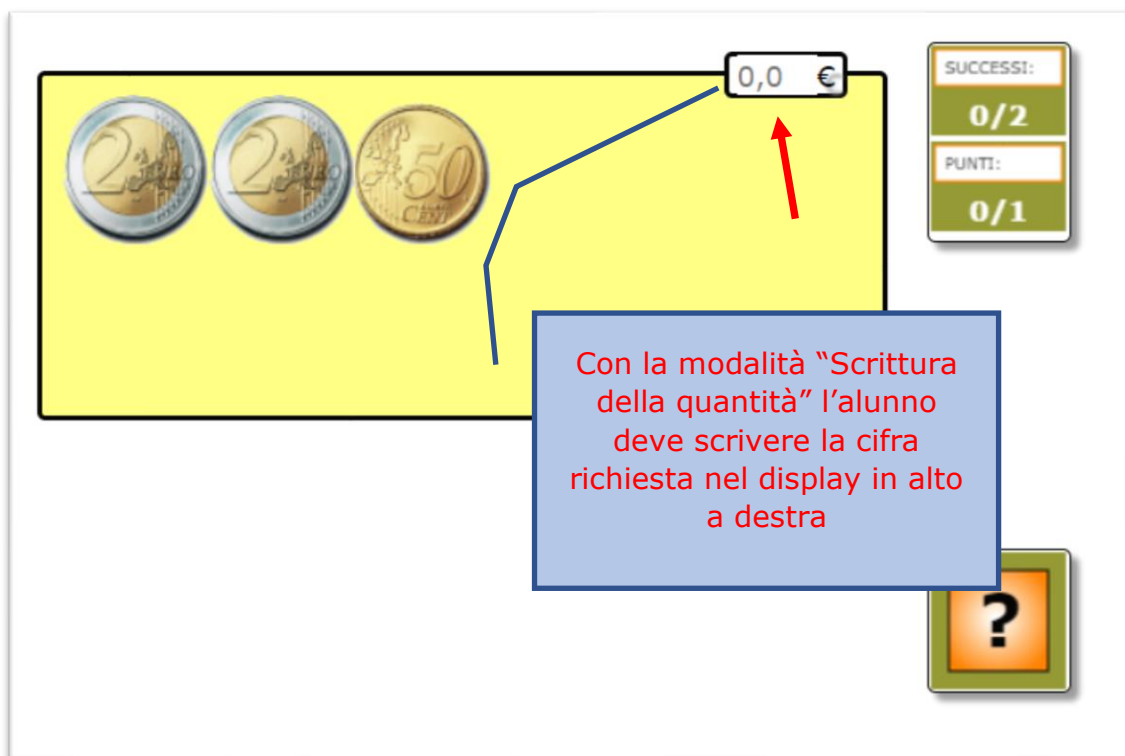


Figura 14- Modalità "Scrittura della quantità"

La terza opzione di risposta si intitola "Aperto" (numero 1, *figura 13*).

Con questa opzione selezionata si deve necessariamente scegliere, nella scheda "Aspetto", una delle tre modalità che mostrano i display: "Somme piene"- "Unità e decimali" oppure "Entrambe le forme".

Il funzionamento di tale opzione assomiglia molto a "Scelta di banconote o monete" in quanto l'utente deve trascinare nell'area di lavoro le banconote e le monete ma in questo caso Ardora NON controlla la correttezza della risposta; semplicemente, man mano che l'utente trascina monete e/o banconote nell'area di lavoro, il display mostra qual è la somma raggiunta.

Vi sono due possibili utilizzi di questo "Metodo di risposta" che deve avvenire preferibilmente con l'insegnante o l'educatore affiancato all'alunno.

### Esercizio 1

L'alunno trascina le monete e/o le banconote nell'area di lavoro e legge nel display la somma raggiunta; in questo modo verrà allenata la sua capacità di riconoscere il valore delle diverse banconote e/o monete.

L'esercizio potrebbe essere molto utile anche per potenziare la capacità di comprendere l'uguaglianza tra 100 centesimi e 1 euro; man mano che si trascinano le monete il display mostrerà la somma di centesimi finché non si supererà il 100 e quindi verrà mostrata una cifra con 1 euro (vedi, come esempio, la *figura 15*).

La presenza dell'insegnante/educatore è necessaria per guidare l'alunno nello svolgimento dell'attività e nello spiegare qual è il valore delle diverse monete, qual è il valore delle banconote e perché due volte "cinquanta centesimi" viene tradotto in "1 euro".

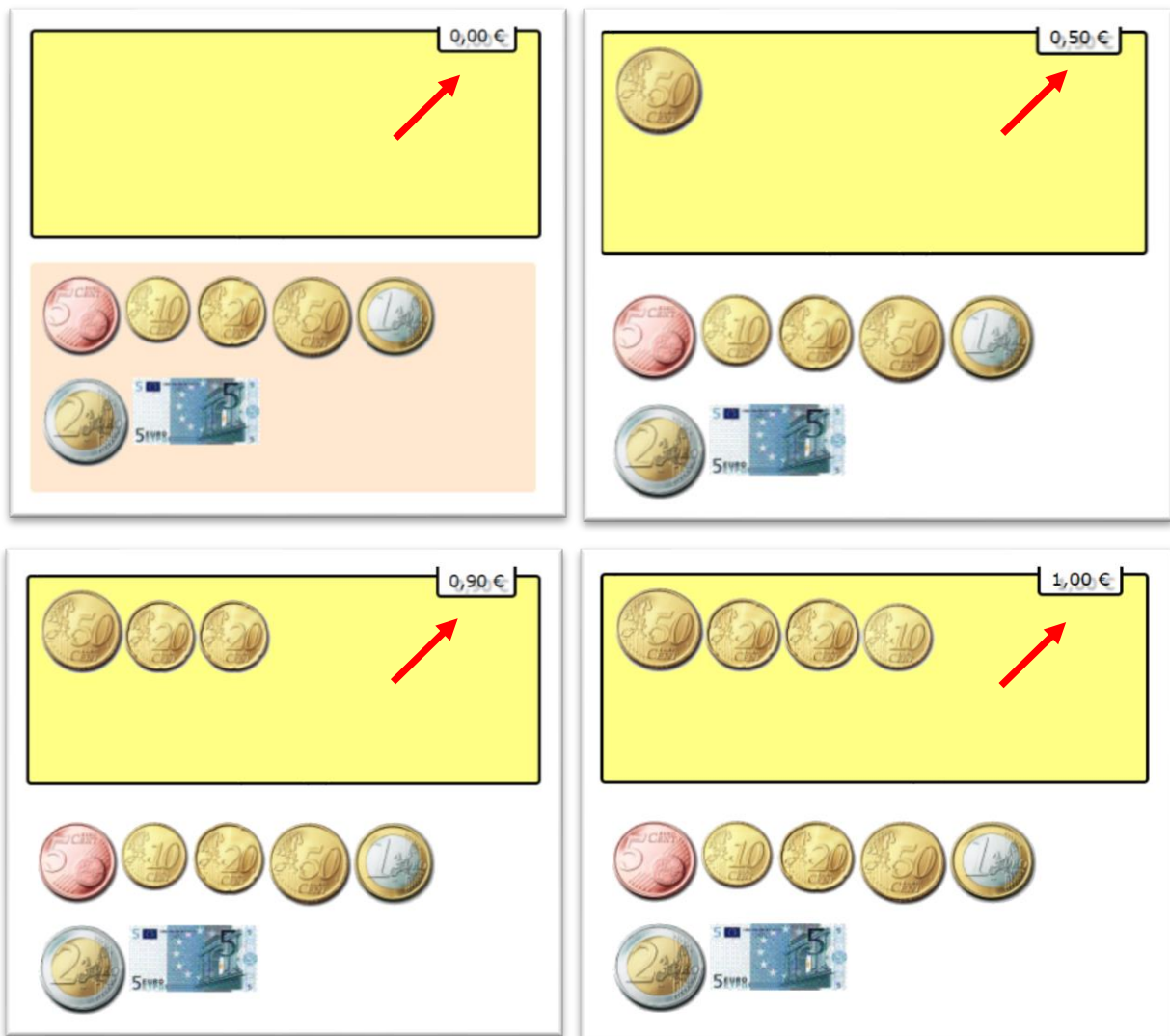


Figura 15

## Esercizio 2

L'utilizzo della opzione "Aperto" può essere molto utile per l'insegnante tutte le volte che non ha a disposizione del materiale e dei file già pronti; sarà sufficiente utilizzare un esercizio impostato su modalità di risposta "Aperto" e proporre oralmente all'alunno i diversi compiti; la correttezza delle risposte verrà controllata di volta in volta dall'insegnante stesso e comunicata a voce.

Si tratta di una modalità molto "snella", da giocarsi sull'oralità e sul rapporto "uno a uno" tra docente e discente; proprio per queste caratteristiche potrebbe essere una soluzione molto valida per l'insegnante che non sempre ha tempo a disposizione per creare ogni giorno nuove attività.

### Esempio 1 di compito orale

L'insegnante propone a voce il seguente quesito: "Sei alla cassa del supermarket e devi pagare €4,70; quali monete darai?"; l'alunno trascina le monete nell'area di lavoro e l'insegnante controlla la correttezza.

### Esempio 2 di compito orale

L'insegnante propone a voce il seguente quesito: "Per comporre la cifra di €6,30 con il minor numero di banconote e monete, quali sceglierai tra queste?"; l'alunno trascina le monete e le banconote nell'area di lavoro e l'insegnante controlla la correttezza.

La varietà di esercizi è infinita, da problemi di aritmetica a "role playing" di acquisti in negozio; sono esercizi che si potrebbero realizzare utilizzando i metodi di risposta "Scegli banconote o monete" o "Scrittura della quantità", impostando le diverse modalità e opzioni a disposizione; il metodo di risposta "Aperto" permette semplicemente di "inventare" sul momento dei quesiti da comunicare oralmente all'alunno e da svolgere tramite un file preimpostato, utile per ogni evenienza.

Riprendiamo ora l'analisi della scheda "Zona della risposta" (*figura 13*).

Le opzioni presenti nell'area che si intitola "Accetta come risposta corretta", individuata dal numero 2 (*figura 13*), sono abbastanza intuitive grazie al titolo che portano:

- qualsiasi risposta è valida;
- [valide solo] le risposte che usano il minor numero possibile di monete e/o banconote.

L'area che si intitola "Verifica della risposta" (numero 3, *figura 13*) propone due opzioni:

- verifica manuale,
- verifica automatica.



La verifica manuale prevede la presenza di un pulsante da cliccare per verificare la correttezza della propria risposta.

La verifica automatica fa sì che il programma avanzi automaticamente al quesito successivo una volta che l'utente abbia fornito la risposta corretta.

Le opzioni presenti nell'area che si intitola "Mostra monete e/o banconote", individuata dal numero 4 (*figura 13*), sono abbastanza intuitive grazie al titolo che portano:

- dai valori più grandi a quelli più piccoli;
- in modo casuale.

Si tratta della modalità con cui verranno presentate le monete e le banconote all'alunno; questa funzione è attiva solo con la tipologia di risposta "Scrittura della quantità" (un esempio di presentazione "casuale" in *figura 16*).

Ieri ho speso 7 euro per il parcheggio; per i prossimi tre giorni dovrò spendere ogni giorno la stessa cifra; alla fine quanti euro avrò speso?

Monete e banconote inserite in modo casuale

SUCCESSI: 0/2  
PUNTI: 0/1

?

Figura 16- Presentazione di monete e banconote in modo casuale

Le opzioni presenti nell'area che si intitola "Impostazione iniziale", individuata dal numero 5 (*figura 13*), si riferiscono ad esercizi composti da più quesiti; dobbiamo scegliere se i diversi quesiti saranno presentati all'alunno in modo casuale oppure secondo l'ordine di inserimento che abbiamo utilizzato per creare l'esercizio.

Nel primo caso, ogni volta che somministreremo l'esercizio all'alunno, gli item verranno presentati con un ordine diverso (random) e quindi il compito sarà sempre differente.

Nel secondo caso l'ordine di presentazione degli item sarà sempre identico perché prestabilito.

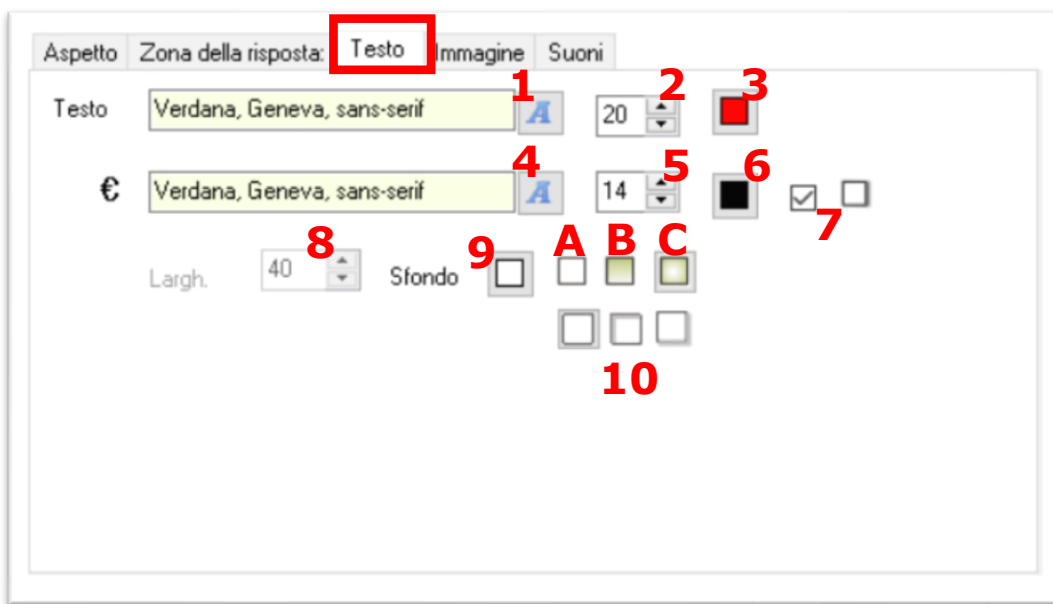
Scheda "Testo"

Figura 17

Con i pulsanti individuati dai numeri 1, 2 e 3 (*figura 17*) determineremo il tipo, la dimensione e il colore del carattere (font) dei testi che abbiamo inserito negli esercizi (vedi *figura 18*).

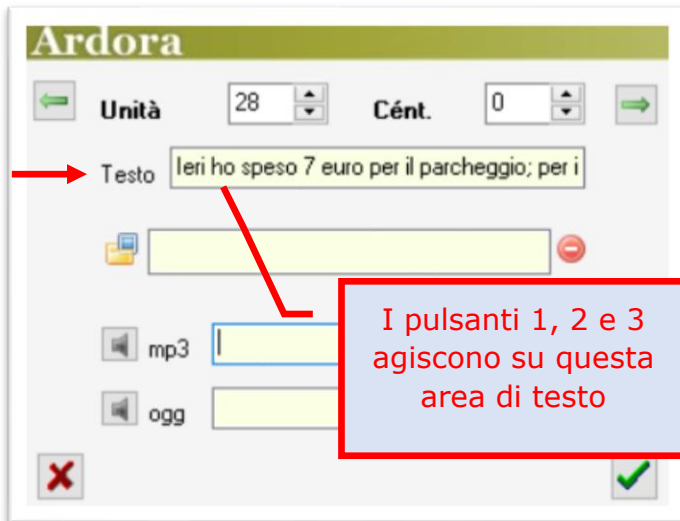


Figura 18

Con i pulsanti individuati dai numeri 4, 5 e 6 (*figura 17*), etichetta "€", determineremo il tipo, la dimensione e il colore del carattere dei testi che appariranno nelle caselle "Scrittura di quantità"; vedi un esempio in *figura 19*.

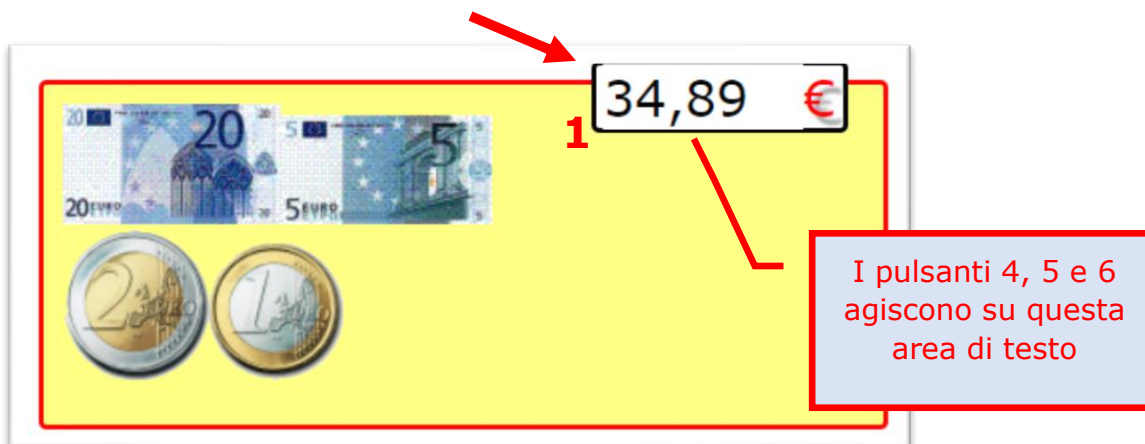


Figura 19

Selezionando la casella individuata dal numero 7 (*figura 17*) faremo in modo che l'area "Scrittura di quantità" (numero 1, *figura 19*) abbia un'ombreggiatura.

Con i cursori individuati dal numero 8 (*figura 17*- etichetta "Largh.") regoleremo la larghezza dell'area "Scrittura di quantità" (numero 1, *figura 19*).

Con il pulsante "Sfondo" (numero 9, *figura 17*) possiamo colorare l'interno dell'area "Scrittura di quantità" (numero 1, *figura 19*).

Con i pulsanti individuati dalle lettere "A", "B" e "C" (*figura 17*) si può decidere se lo sfondo sarà a tinta unita (lettera "A"), con sfumatura lineare dall'alto verso il basso (lettera "B") o con sfumatura radiale dal centro verso i bordi (lettera "C").

Si consiglia di utilizzare sfondo bianco a tinta unita.

Con i pulsanti individuati dal numero 10 (*figura 17*) possiamo inserire un'ombreggiatura nell'area "Scrittura di quantità" (numero 1, *figura 19*).

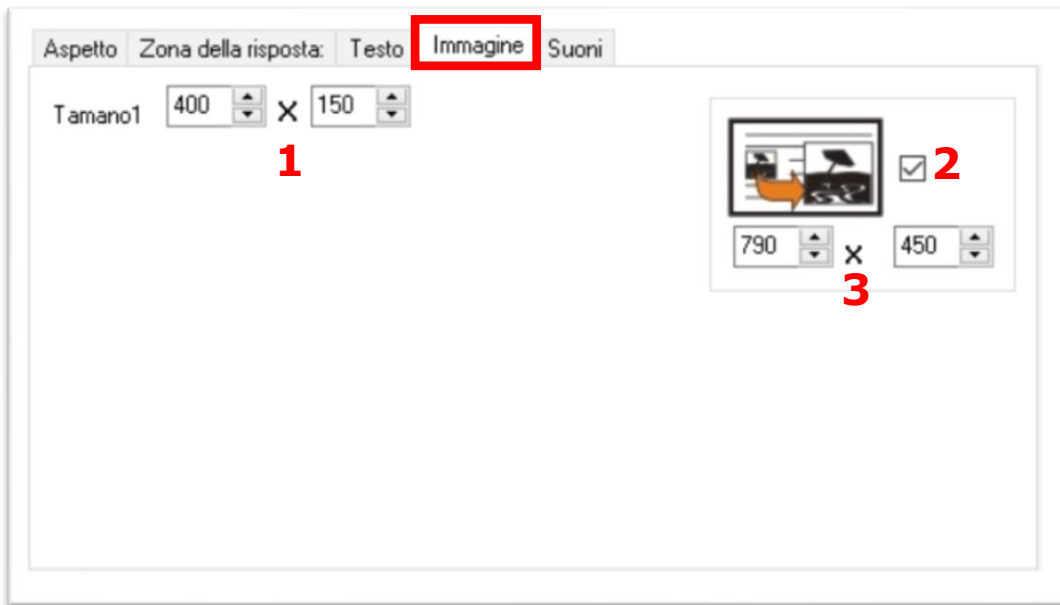
Scheda "Immagine"

Figura 20

Nel campo individuato dal numero 1 (*figura 20*) abbiamo a disposizione dei cursori con i quali regoleremo la larghezza e l'altezza delle immagini inserite negli esercizi.

Selezionando la casella individuata dal numero 2 (*figura 20*) attiveremo una funzione particolare: renderemo possibile all'utente cliccare sull'immagine, la quale si ingrandirà sino a raggiungere le dimensioni che indichiamo con i cursori individuati dal numero 3 (*figura 20*).

L'immagine ingrandita apparirà sovrapposta all'attività, ma sarà sufficiente cliccarci sopra nuovamente per rimpicciolirla.

Se le dimensioni impostate tramite i cursori individuati dal numero 3 (*figura 20*) dovessero superare le dimensioni originali dell'immagine, Ardora ignorerà questi parametri e imposterà l'immagine sulle sue dimensioni originali.

## Scheda "Suoni"

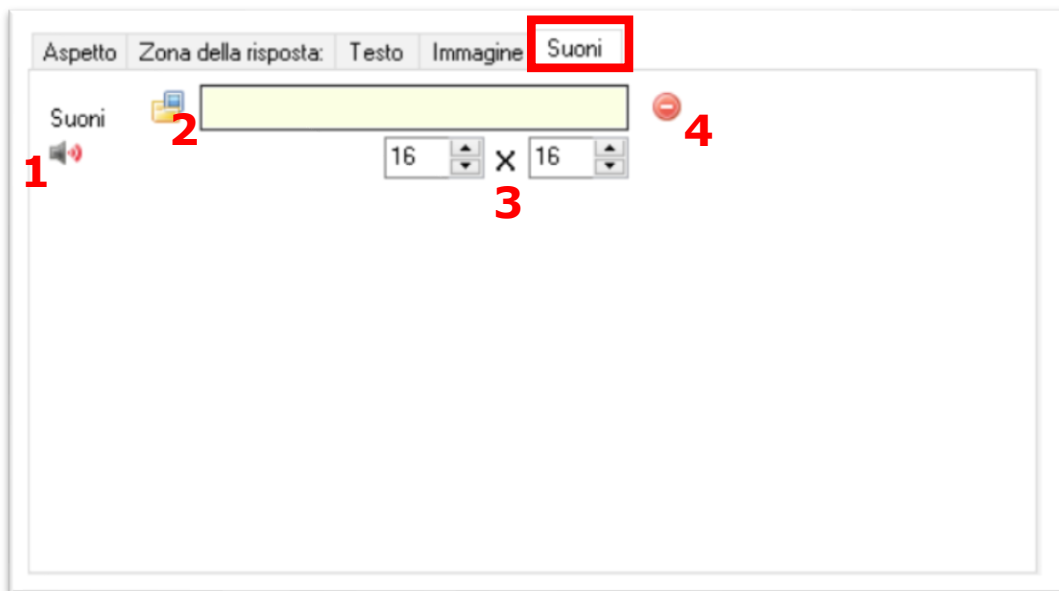


Figura 21

Se alleghiamo tracce audio alle nostre attività, Ardora inserirà nell'esercizio un piccolo altoparlante, come quello che si vede nella *figura 21* (numero1), in modo che l'utente, cliccandoci sopra, possa ascoltare la traccia audio quando vuole.



Se vogliamo sostituire l'icona fornita per impostazione predefinita (l'immagine dell'altoparlante) e inserire invece una nostra immagine, possiamo farlo cliccando sulla cartella gialla (numero 2, *figura 21*): si aprirà una finestra che ci permetterà di cercare nel nostro computer un "file immagine" da selezionare e allegare.

È possibile regolare le dimensioni di detta immagine variando i valori dei cursori individuati dal numero 3 (*figura 21*).



Cliccando sull'icona che riporta il simbolo di "divieto" si potrà eliminare l'immagine caricata, per sceglierne eventualmente un'altra (numero 4, *figura 21*).