

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".

"Tangram" è un'attività in cui l'alunno si cimenta nel classico gioco del tangram: con i sette pezzi di forma geometrica, che vengono forniti, egli deve realizzare una qualsiasi figura a propria scelta (attività libera) o riprodurre un disegno, da modello dato (*figura 1*).

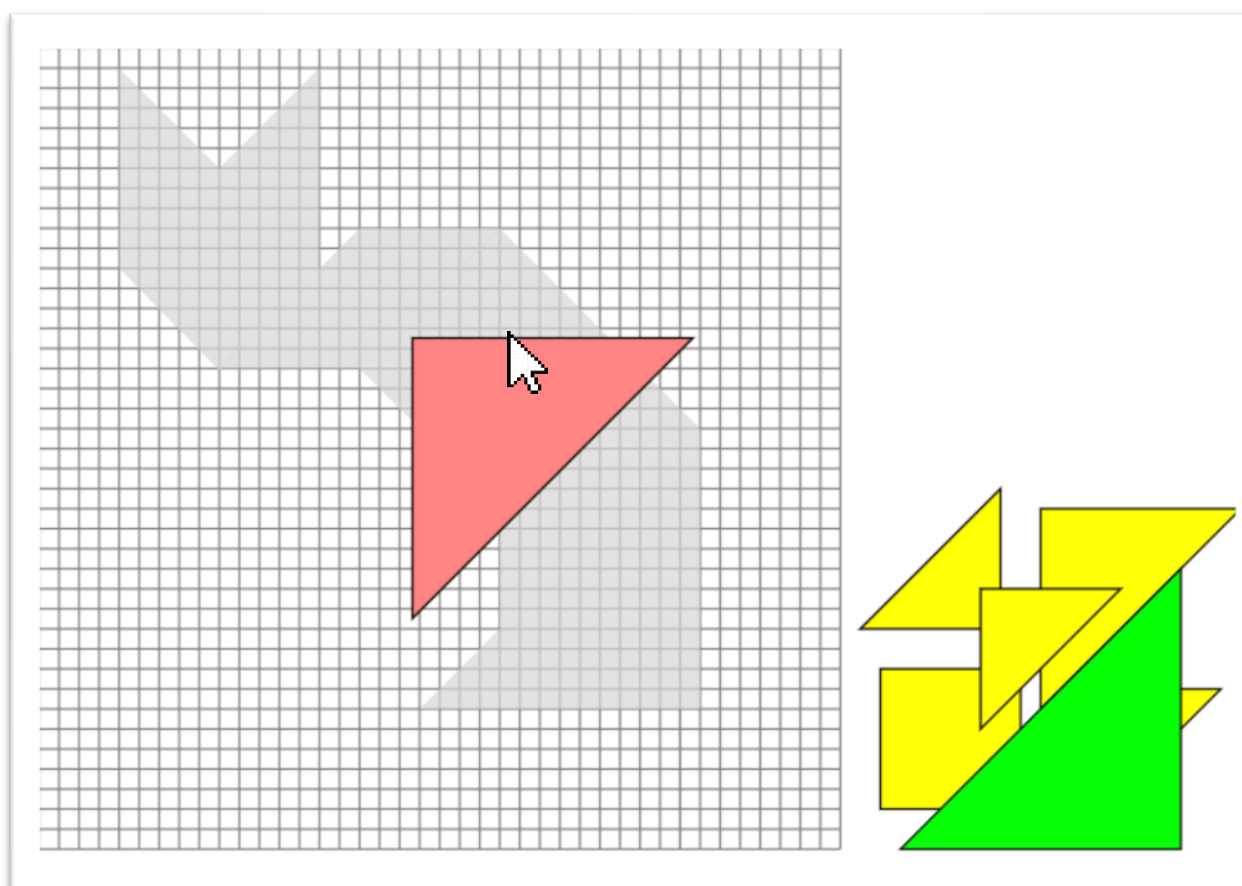


Figura1

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

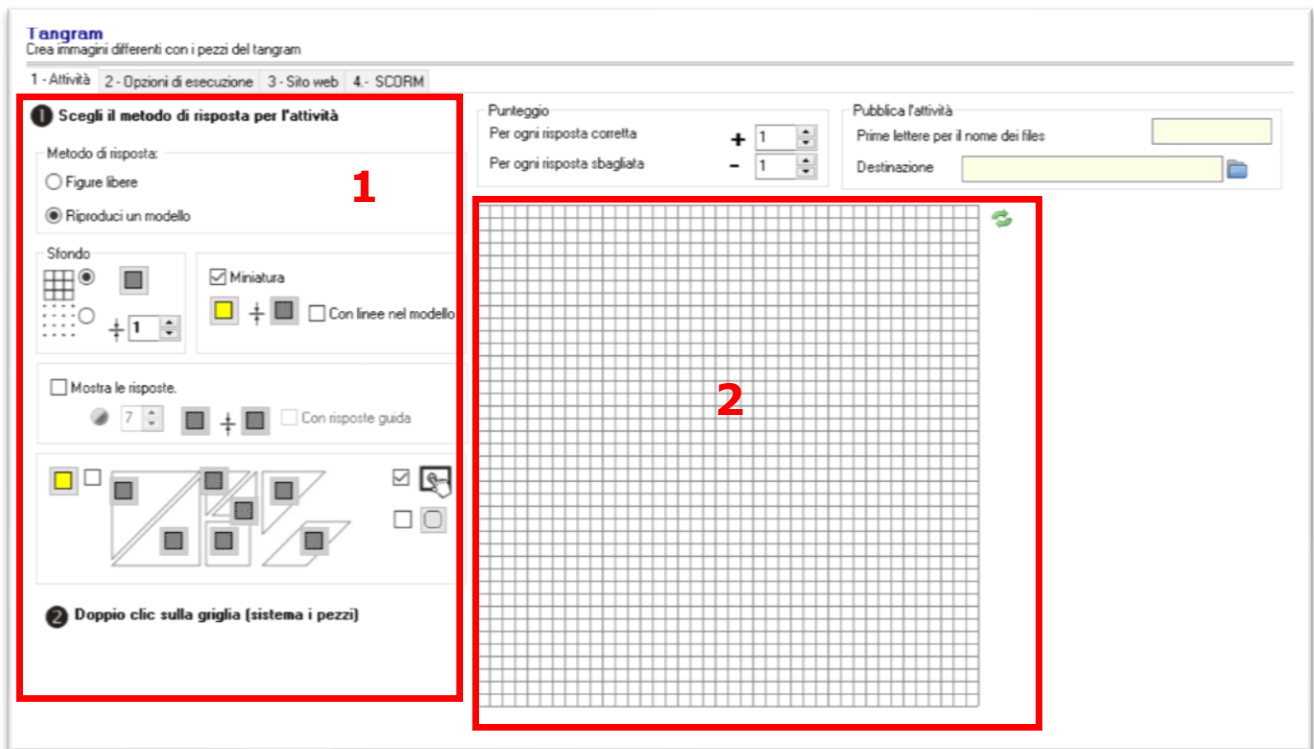


Figura2

ZONA 1

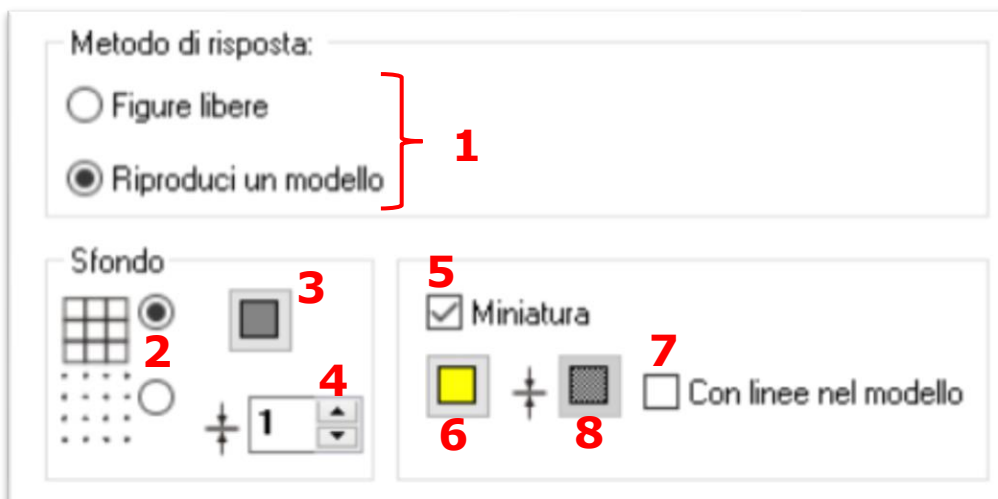


Figura3

Nella finestra che si intitola "Metodo di risposta" (*figura 3*) vi sono due opzioni principali, tra cui scegliere (numero 1, *figura 3*):

- ! Figure libere;
- ! Riproduci un modello.

Selezionando l'opzione "Figure libere" l'alunno potrà realizzare dei tangram senza alcun vincolo o possibilità di verifica da parte del software (non esiste risposta corretta o sbagliata); si tratta di un'attività "ludica", con eventuale presenza di un insegnante che può fornire indicazioni orali o proroghe richieste e compiti da eseguire.

Selezionando l'opzione "Riproduci un modello" l'alunno dovrà ricostruire un disegno geometrico che viene fornito come modello.

Il disegno viene creato dall'insegnante utilizzando la griglia che si può vedere in *figura 2* (zona 2).

Un'annotazione importante: l'attività funziona correttamente solo utilizzando il browser Mozilla Firefox; ciò è valido sia per quanto riguarda la funzione di "anteprima", ancora in fase di costruzione dell'esercizio, che di utilizzo dell'attività da parte dell'alunno, quando essa è stata ultimata e "pubblicata".

Con i pulsanti individuati dal numero 2 (*figura 3*) decideremo se lo sfondo deve avere una griglia "a quadretti" oppure "a puntini".

Il pulsante individuato dal numero 3 (*figura 3*) permette di scegliere il colore di tali linee o puntini.

I cursori individuati dal numero 4 (*figura 3*) danno la possibilità di regolare lo spessore delle linee o dei puntini.

La casella di controllo "Miniatura", individuata dal numero 5 (*figura 3*), permette di mostrare in fase di risoluzione dell'esercizio una piccola anteprima (miniatura) in alto a destra, rispetto allo spazio di lavoro; in questo modo l'utente può sempre vedere qual è il disegno che deve riprodurre.

Un esempio lo si può vedere qui sotto in *figura 4*, numero 1.

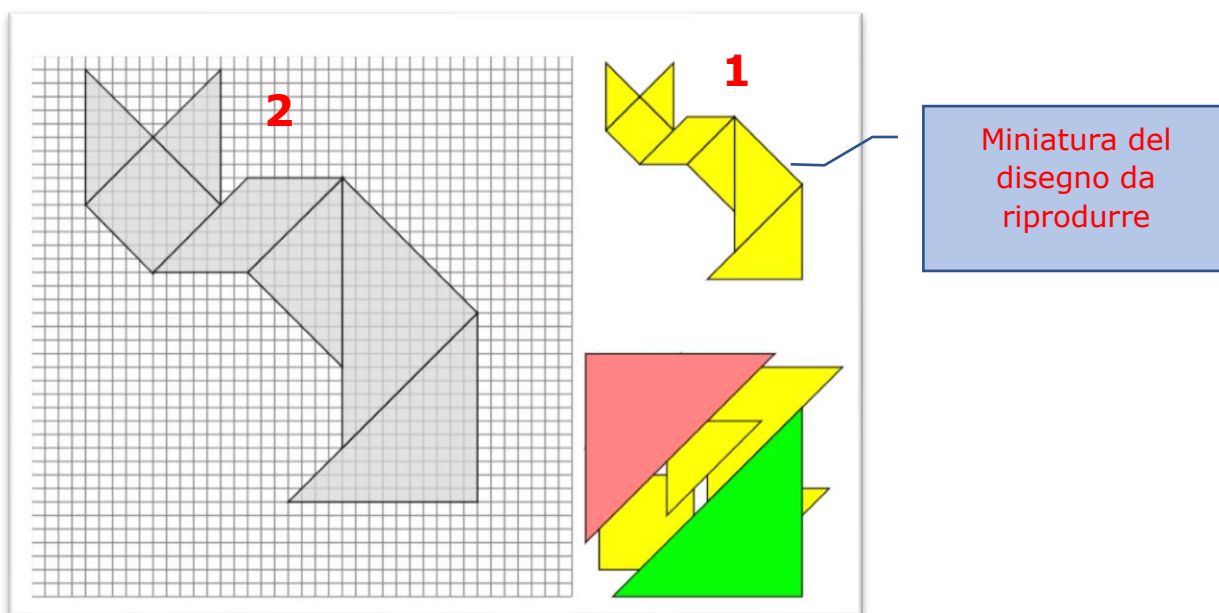


Figura4- In giallo a destra si disegna da riprodurre e

Con il pulsante individuato dal numero 6 (*figura 3*) si può scegliere il colore di detta miniatura.

Selezionando la casella che si intitola "Con linee nel modello" (numero 7, *figura 3*) si fa in modo che la miniatura sia suddivisa nei sette pezzi che la costituiscono (vedi *figura 4*, numero 1).

Tramite il pulsante individuato dal numero 8 (*figura 3*) possiamo scegliere il colore delle linee che delimitano le sette parti.

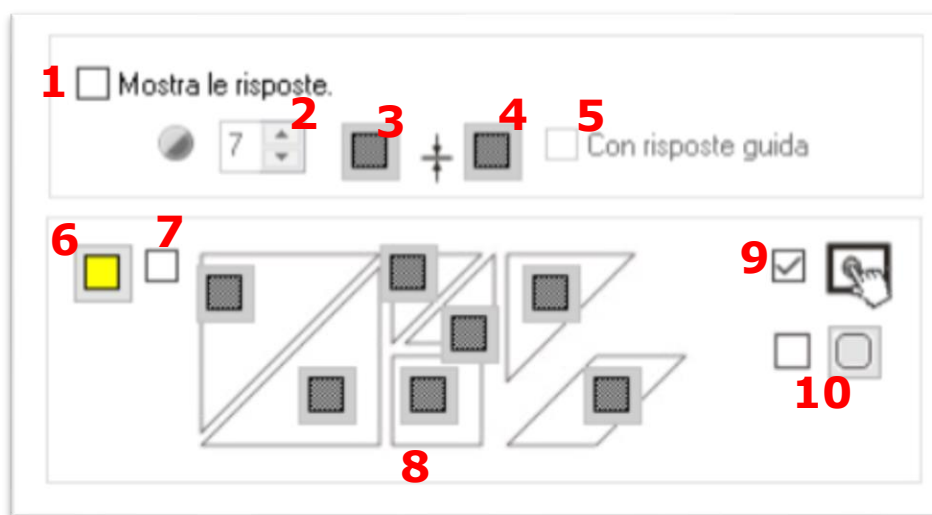


Figura5

Selezionando la casella individuata dal numero 1 (*figura 5*) faremo in modo che nell'area di lavoro appaia una sagoma (silhouette) del disegno da comporre; un esempio lo si può vedere in *figura 4*, numero 2.

Con i cursori individuati dal numero 2 (*figura 5*) controlleremo l'opacità di detta sagoma; più il valore è basso, maggiore sarà la sua trasparenza; un valore pari a 10 farà in modo che la sagoma copra totalmente le linee della griglia perché il disegno apparirà completamente opaco.

Con il pulsante individuato dal numero 3 (*figura 5*) si può scegliere il colore delle sagome.

Selezionando la casella individuata dal numero 5 (*figura 5*), che si intitola "Con risposte guida", la sagoma sarà suddivisa nei sette pezzi che la costituiscono.

Il pulsante individuato dal numero 4 (*figura 5*) permette di scegliere il colore delle linee che delimitano queste parti; naturalmente il pulsante è attivo solo se prima è stata selezionata la casella numero 5.

Con il pulsante individuato dal numero 6 (*figura 5*) possiamo impostare lo stesso colore per tutti e sette i pezzi del tangram.

Selezionando invece la casella individuata dal numero 7 (*figura 5*), il pulsante numero 6 diventa inattivo; a questo punto con i pulsanti individuati dal numero 8 (*figura 5*) abbiamo la possibilità di scegliere un colore diverso per ciascuno dei pezzi.

Il pulsante individuato dal numero 9 (*figura 5*) rende l'attività compatibile con dispositivi touch screen.

I pulsanti individuati dal numero 10 (*figura 5*) si utilizzano per arrotondare o meno gli angoli delle caselle dell'attività.

ZONA 2

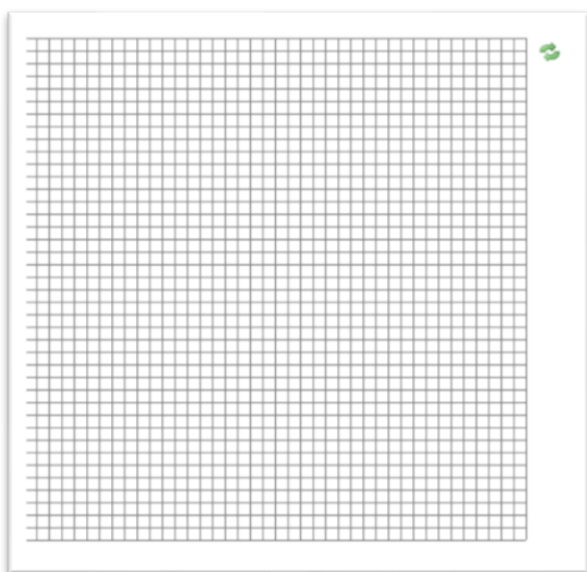


Figura6

Sino ad ora abbiamo analizzato due elementi, che servono all'alunno come aiuto per la risoluzione del tangram: la miniatura, cioè il modello del disegno da riprodurre, e la sagoma che può apparire nell'area di lavoro, la quale è un'ulteriore traccia in filigrana sulla quale si possono trascinare i pezzi.

Ora è giunto il momento di vedere come l'insegnante può creare il disegno e personalizzare i sette pezzi che l'utente trascinerà nell'area di lavoro per formare la figura.

Doppio clic sulla griglia rappresentata in *figura 6*, in modo da far apparire una finestra di "Pop-up" tramite la quale potremo creare il disegno che l'utente dovrà riprodurre.

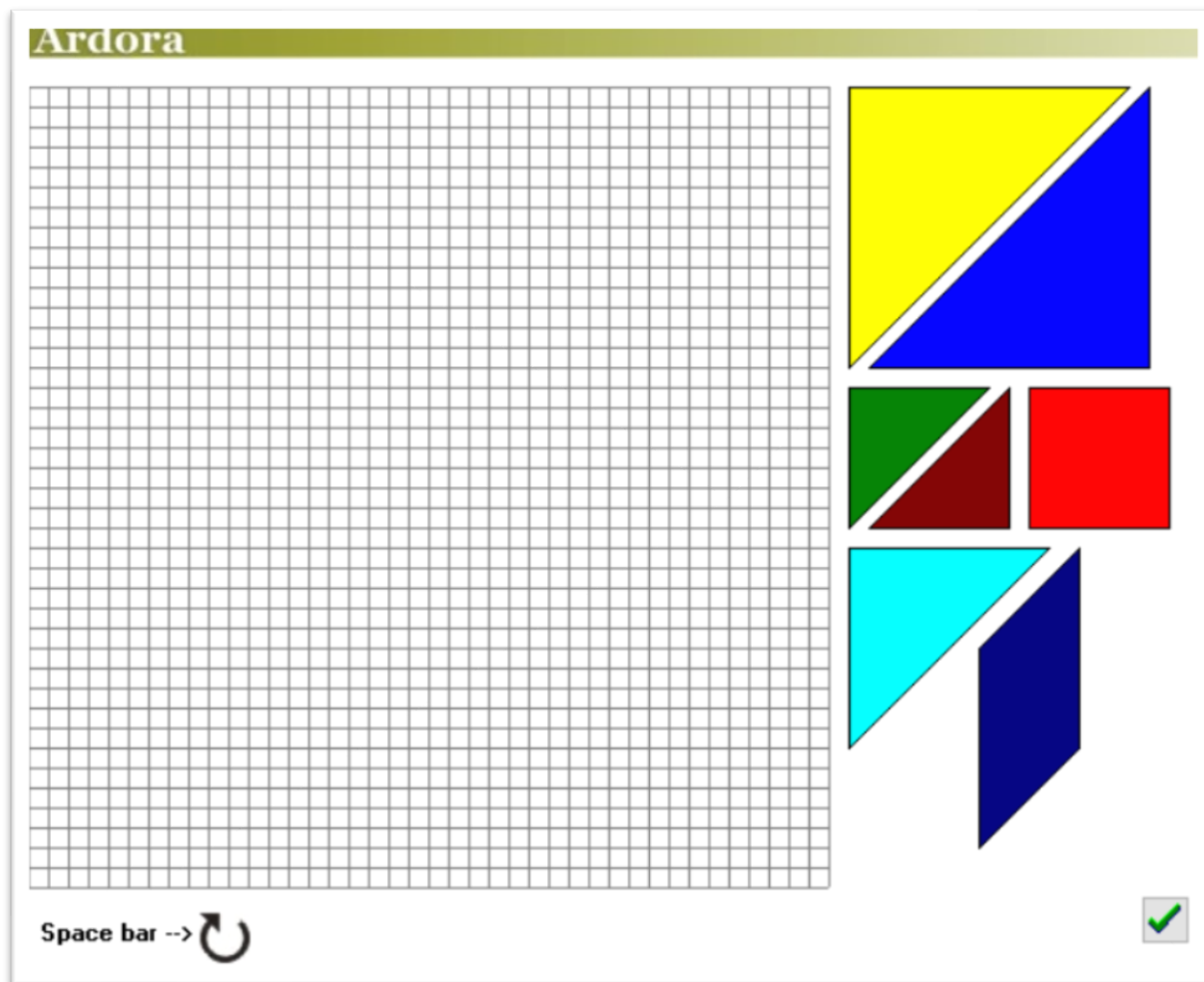


Figura7

Nell'area di destra (*figura 7*) appariranno i sette pezzi che possiamo trascinare nella griglia per formare la figura.

Una volta cliccato su uno dei pezzi, possiamo ruotarlo a intervalli di 45° se, tenendo premuto il tasto sinistro del mouse su di esso, premiamo la barra spaziatrice.

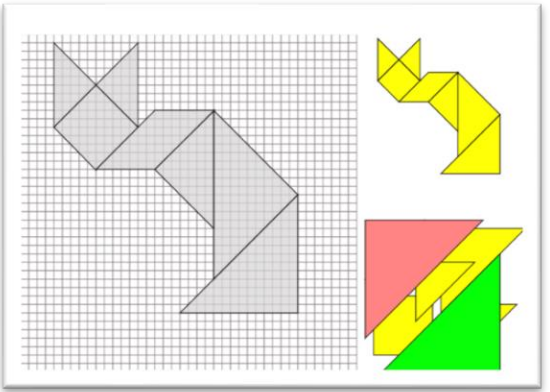
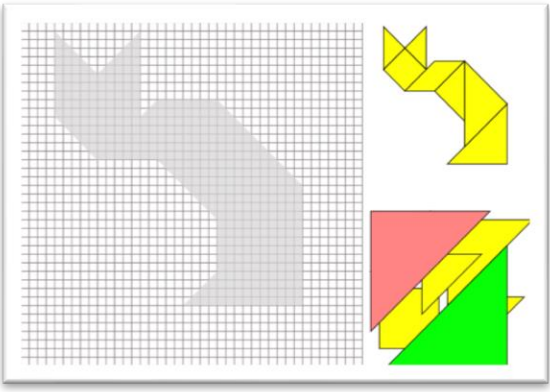
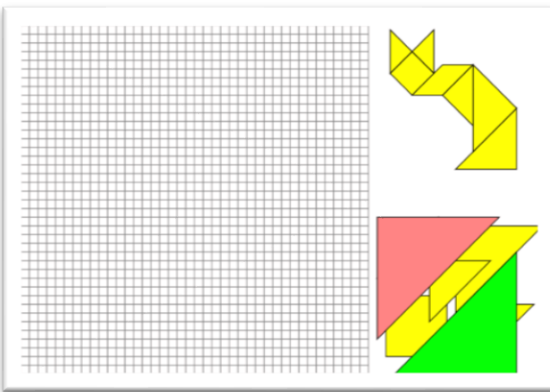
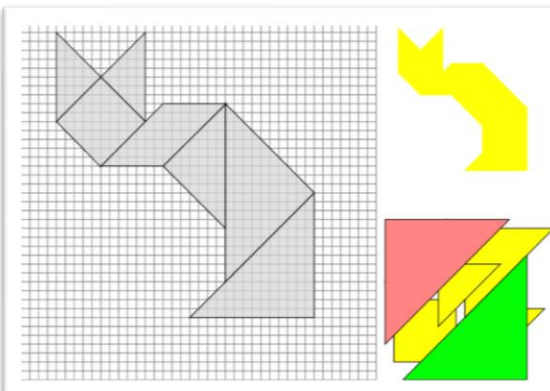


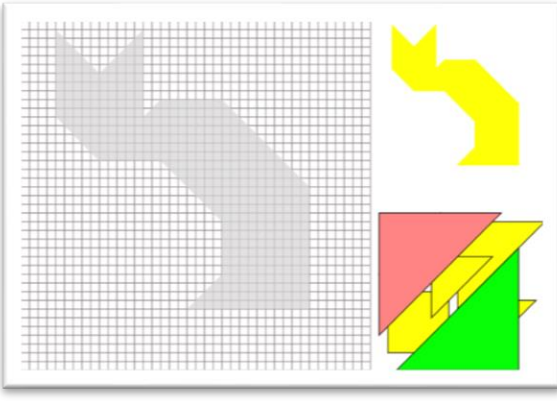
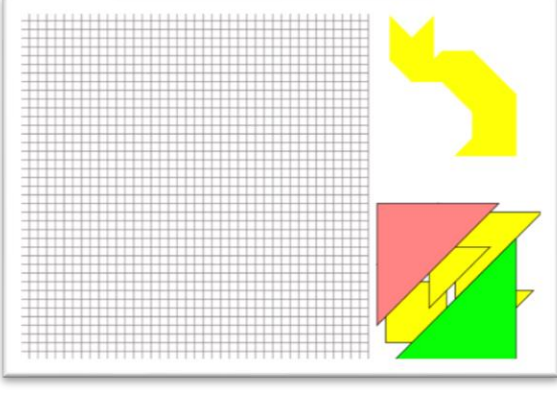
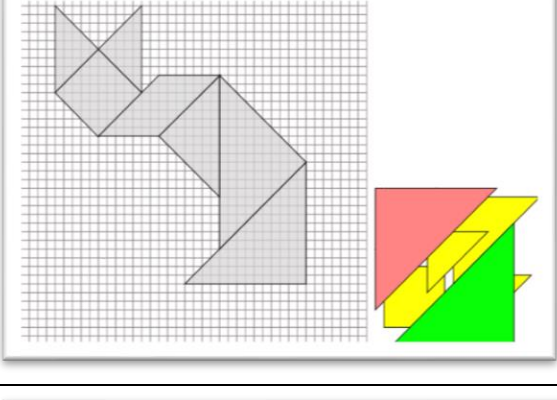
Una volta terminato di creare il disegno, bisogna salvare le modifiche con il pulsante "Accetta".

NOTA: in fase di risoluzione del gioco, per ruotare i pezzi l'alunno deve cliccare con il mouse sui vertici delle figure (avvicinare il puntatore del mouse su uno degli angoli del pezzo e fare clic con il tasto sinistro).

Ricordarsi che per la visualizzazione dell'attività si deve usare unicamente il browser Mozilla Firefox.

Possibili diverse impostazioni del gioco

<p>Miniatura: Sì Con linee nel modello: Sì</p> <p>Mostra le risposte: Sì Con risposte guida: Sì</p>	 The image shows a tangram puzzle interface. On the left, a grey tangram model is displayed on a grid. On the right, there are two sets of tangram pieces: a yellow set and a multi-colored set (red, yellow, green).
<p>Miniatura: Sì Con linee nel modello: Sì</p> <p>Mostra le risposte: Sì Con risposte guida: No</p>	 The image shows a tangram puzzle interface. On the left, a grey tangram model is displayed on a grid. On the right, there are two sets of tangram pieces: a yellow set and a multi-colored set (red, yellow, green).
<p>Miniatura: Sì Con linee nel modello: Sì</p> <p>Mostra le risposte: No Con risposte guida:</p>	 The image shows a tangram puzzle interface. On the left, a grey tangram model is displayed on a grid. On the right, there are two sets of tangram pieces: a yellow set and a multi-colored set (red, yellow, green).
<p>Miniatura: Sì Con linee nel modello: No</p> <p>Mostra le risposte: Sì Con risposte guida: Sì</p>	 The image shows a tangram puzzle interface. On the left, a grey tangram model is displayed on a grid. On the right, there are two sets of tangram pieces: a yellow set and a multi-colored set (red, yellow, green).

<p>Miniatura: Sì Con linee nel modello: No</p> <p>Mostra le risposte: Sì Con risposte guida: No</p>	
<p>Miniatura: Sì Con linee nel modello: No</p> <p>Mostra le risposte: No Con risposte guida:</p>	
<p>Miniatura: No Con linee nel modello:</p> <p>Mostra le risposte: Sì Con risposte guida: Sì</p>	
<p>Miniatura: No Con linee nel modello:</p> <p>Mostra le risposte: Sì Con risposte guida: No</p>	