

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".

"Costruzione di parole" è una attività che richiede all'utente di selezionare le lettere necessarie per assemblare una o più parole "segrete"; tali parole "segrete" possono essere accompagnate da alcuni elementi che aiutino a identificarle: immagini, audio, definizioni/suggerimenti (*figura 1*).

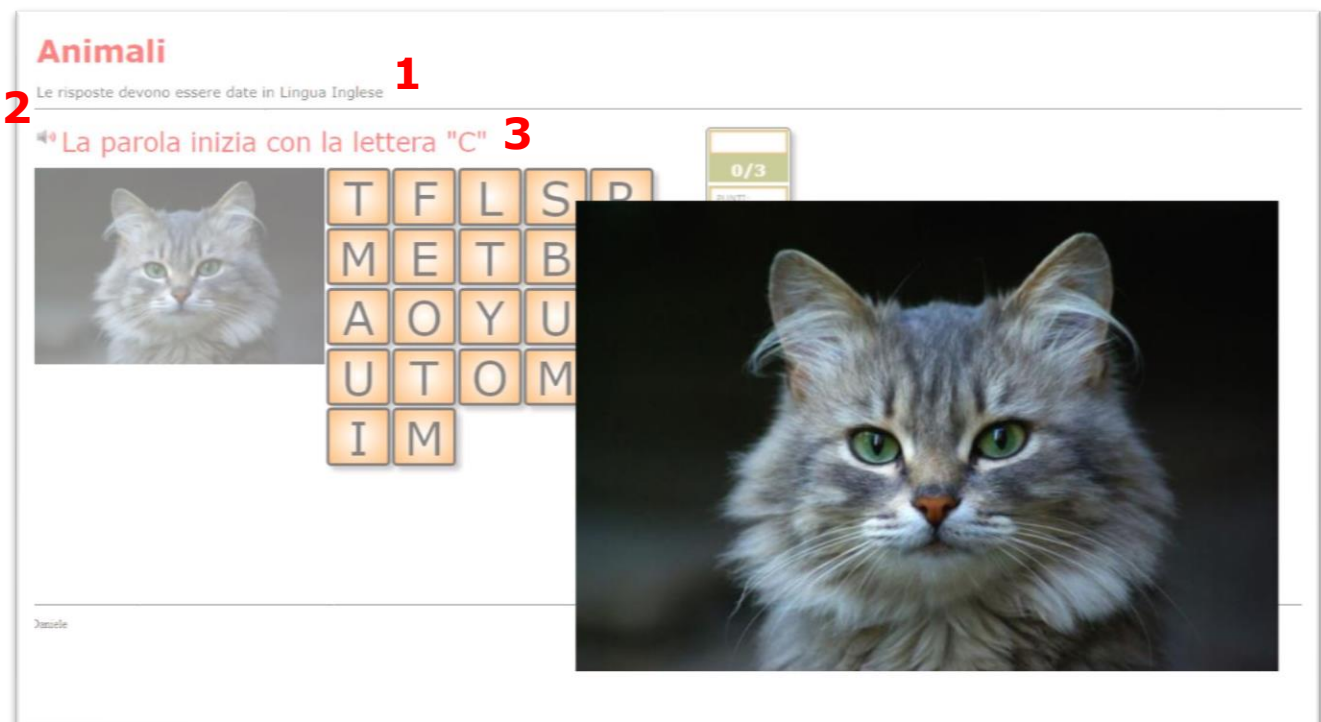


Figura 1

Le lettere sono disposte in una griglia; per selezionare le lettere nell'ordine corretto è sufficiente fare clic su una di esse; se erroneamente selezioniamo una lettera sbagliata, è sufficiente fare nuovamente clic su di essa affinché torni a deselegarsi.

In *figura 1* possiamo notare in azione un'Attività; la consegna dice che le "Risposte devono essere date in Lingua Inglese" (*figura 1, numero 1*), quindi in questo caso la risposta corretta sarà "cat".

Vengono forniti alcuni aiuti: un'immagine del gatto, un audio (*figura 1, numero 2*) che pronuncia in Inglese la parola "cat" e un suggerimento, che avverte come la parola in oggetto inizi con la lettera "C" (*figura 1, numero 3*).

L'audio è identificato da un'icona rappresentante un altoparlante e che bisogna cliccare per ascoltare la registrazione.

L'esempio proposto in *figura 1* è una dimostrazione dei molteplici esercizi che si possono ideare con questa Attività; nella fattispecie si è pensato a un'Attività didattica per sollecitare le abilità di "spelling" e ortografia in Inglese; come è noto, infatti, in Inglese la pronuncia di una parola non corrisponde in modo trasparente ai suoi grafemi (altrimenti detto in modo più semplice e diretto, la pronuncia di una parola non corrisponde a come essa si scrive).

**Animali**  
Le risposte devono essere date in Lingua Inglese

🔊 La parola inizia con la lettera "B"

1/3  
PUNTI:  
1/3

?

B U T T E R F L  
1

MOUSE 2  
Daniele

Figura 2

In *figura 2* si può notare come l'alunno, cercando di comporre la parola "butterfly" ha commesso alcuni errori; cliccando nuovamente sulla lettera selezionata erroneamente (*figura 2, numero 1*), essa verrà deselezionata e riposizionata nella griglia di partenza; sempre nella *figura 2* si può notare come è già stato risolto un item dell'esercizio, con la composizione della parola "mouse" (*figura 2, numero 2*).

Nella scheda "Attività" vengono visualizzati i seguenti elementi (*figura 3*):

**Costruzione di parole**

1 - Attività 2 - Opzioni di esecuzione 3 - Sito web 4 - SCORM

Punteggio  
Per ogni risposta corretta + 1  
Per ogni risposta sbagliata - 1

Pubblica l'attività  
Nome del file  
Destinazione

**1 Doppio clic per inserire i dati**

Parola	File "Immagine"	mp3	ogg	Suggerimento / Domanda

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

Dati dell'attività **6** Aspetto dell'aiuto

Senza aiuti **2**  
 Con le definizioni delle parole da cercare

successi Verdana, Geneva, sans-serif 24  
+ 2 none 4

Dimensioni 550 x 350 pixels **3**  
Verdana, Geneva, sans-serif 24  
+ 2 solid 4

Aggiungere 5 Lettere **5**  
ABC ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Impostazione iniziale:  
 Casuale **5**  
 In ordine di inserimento

Figura 3

## ZONA 1

Come in altre attività, questa è la tabella tramite la quale si inseriscono i dati; in questo caso si tratta di inserire le parole da "ricostruire" e le eventuali opzioni quali un'immagine, un audio (formato "ogg" oppure "mp3") e un suggerimento (domanda o definizione) per ciascuna delle parole.

È sufficiente fare doppio clic all'interno della tabella per aprire una scheda apposita che si compilerà nei campi desiderati (*figura 4*).

Parola	File "Immagine"	mp3	ogg	Suggerimento / Domanda
CAT	D:\Daniele\Desktop\nev	D:\Daniele\Desktop\nev		La parola inizia per "C"
BUTTERFLY		D:\Daniele\Desktop\nev		La parola inizia per "B"
MOUSE		D:\Daniele\Desktop\nev		La parola inizia per "M"

Figura 4

## ZONA 2

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

Dati dell'attività    Aspetto dell'aiuto

Senza aiuti  
 Con le definizioni delle parole da cercare

Figura 5

Tramite la *zona 2*, che si vede ingrandita in *figura 5*, si determina se gli studenti eseguiranno gli esercizi utilizzando gli eventuali aiuti (immagini, audio, suggerimenti) oppure senza alcun aiuto.

Nel caso che si utilizzi la funzione "Senza aiuti" allora le parole da "ricostruire", se sono più di una, possono essere ricostruite in qualsiasi ordine, proprio perché l'alunno non ha alcun indizio a disposizione su quale dovrebbe essere la parola da individuare.

Nell'altra opzione ("Con le definizioni delle parole da cercare") l'alunno deve ovviamente ricostruire la parola in accordo con la definizione, l'aiuto, il suggerimento, l'immagine, l'audio che sono stati forniti, quindi rispettando l'ordine di presentazione.

**ZONA 3**

Tramite la *zona 3*, che si vede ingrandita in *figura 6*, si configura l'aspetto grafico dell'Attività.



Figura 6

Il numero 1 (*figura 6*) individua i cursori per modificare le dimensioni dell'area entro la quale si posizionerà l'intera Attività.

Il numero 2 (*figura 6*) individua i pulsanti tramite i quali si determina se l'area dell'attività avrà dei bordi con linea squadrata o arrotondata; attenzione che però qui si determina solo la forma dei bordi, mentre la presenza o meno dei bordi si attiva tramite la scheda "Sito web" (*figura 7*, numero 1).

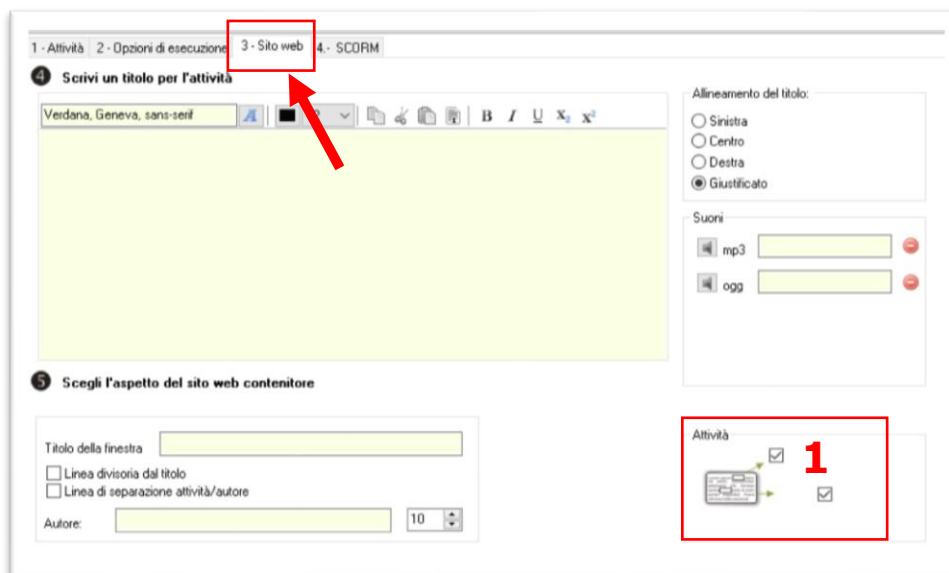


Figura 7

Il numero 3 (*figura 6*) determina il tipo di carattere utilizzato per le lettere, mentre il numero 4 (*figura 6*) ne determina la dimensione; un esempio lo si può vedere in *figura 8*.

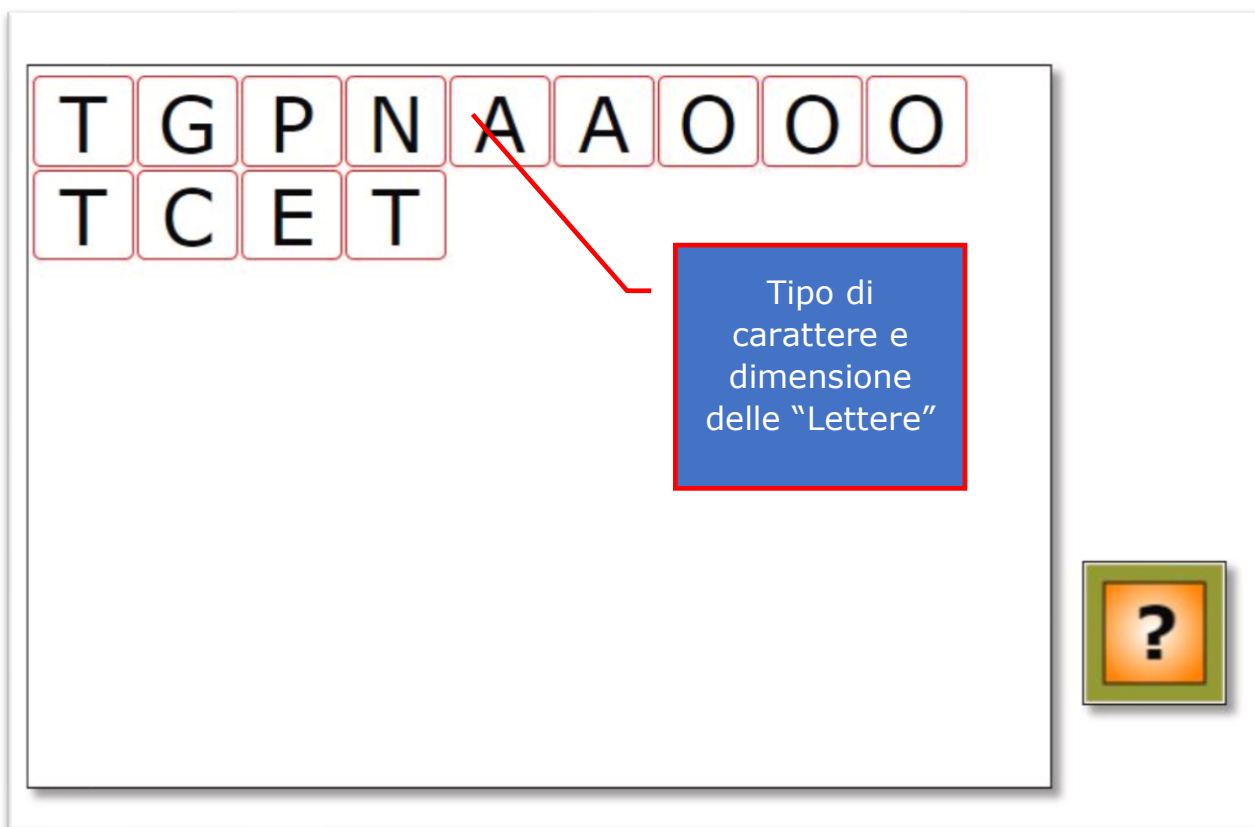


Figura 8

I pulsanti individuati dal numero 5 (*figura 6*) determinano se l'area delle lettere sarà bianca, oppure con sfumature di colori (sfumatura "lineare" o "radiale").

I pulsanti individuati dai numeri 6- 7- 8 (*figura 6*) determinano le caratteristiche del bordo delle lettere (spessore, tipo di linea e colore).

Il pulsante individuato dal numero 9 (*figura 6*) determina il grado di arrotondamento della forma del bordo.

Il pulsante individuato dal numero 10 (*figura 6*) determina la presenza o meno di un'ombreggiatura attorno al bordo.

#### **ZONA 4**

Tramite la *zona 4*, che si vede ingrandita in *figura 9*, si determina se le parole, che sono state correttamente individuate dall'alunno, devono rimanere sullo schermo oppure no; affinché le parole rimangano elencate sullo schermo si deve selezionare la casella individuata dal numero 1 (*figura 9*), che si intitola "Successi"; un esempio lo si può vedere in *figura 10*, numero 1.

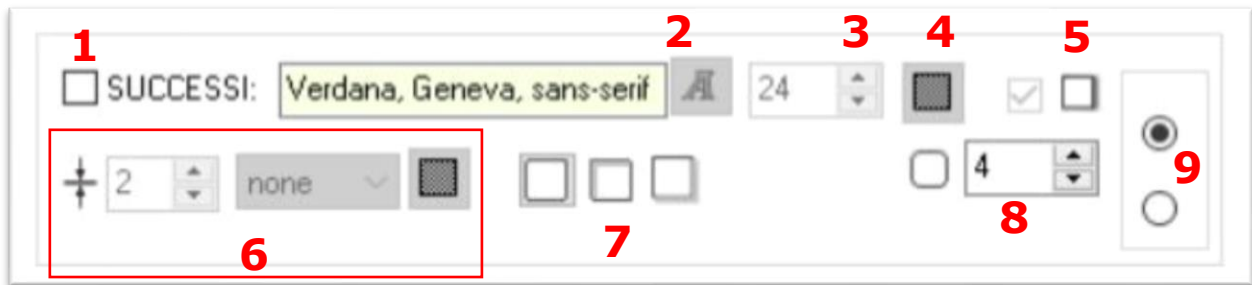


Figura 9

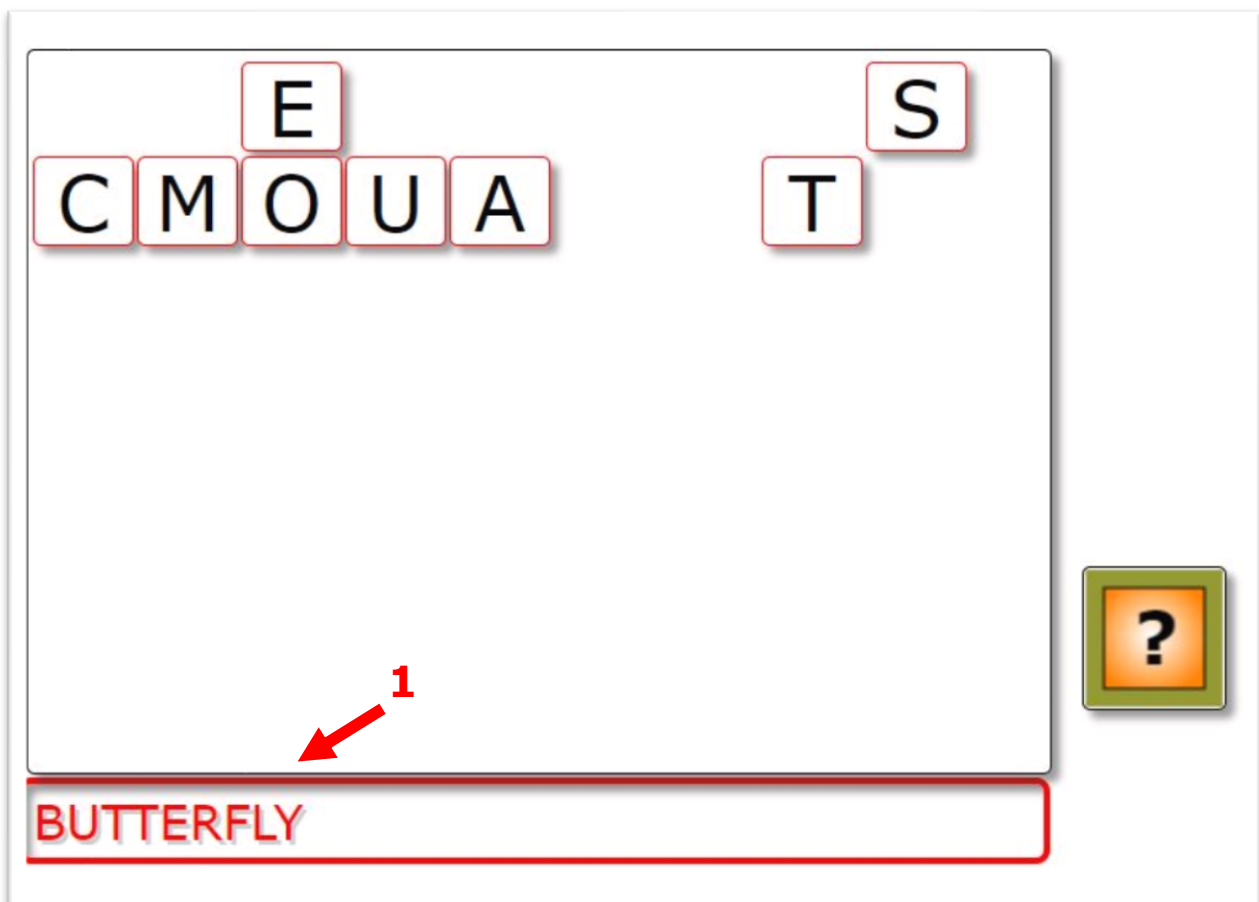


Figura 10

Il numero 2 (*figura 9*) determina il tipo di carattere utilizzato per le parole che saranno elencate a schermo (BUTTERFLY), mentre il numero 3 (*figura 9*) ne determina la dimensione e il numero 4 (*figura 9*) il colore.

Il numero 5 (*figura 9*) determina se il carattere avrà un'ombreggiatura o meno.

I pulsanti individuati dal numero 6 (*figura 9*) agiscono sul bordo che eventualmente circonda le parole elencate a schermo; in *figura 10*, per esempio, vediamo un bordo impostato su "dimensione 3", colore rosso,

tipologia della linea "solid" (tenere presente che se si lascia l'impostazione di default su "none", non apparirà alcun bordo attorno alle parole).

I pulsanti individuati dal numero 7 (*figura 9*) determinano il tipo di ombra che apparirà attorno al bordo.

Il pulsante individuato dal numero 8 (*figura 9*) determina il grado di arrotondamento della forma del bordo.

I pulsanti individuati dal numero 9 (*figura 9*) determinano la posizione in cui appariranno le parole a schermo (in alto o in basso, rispetto all'area dell'attività).

## ZONA 5



Figura 11

Tramite la *zona 5*, che si vede ingrandita in *figura 11*, si controllano alcune impostazioni importanti dell'attività, che ne determinano la difficoltà.

Inizialmente le lettere mostrate all'alunno sono solo quelle necessarie per formare le parole; se si vuole "complicare" un po' di più l'attività, possiamo selezionare l'opzione "Aggiungere" (*numero 1, figura 11*) e indicare il numero di lettere in più da aggiungere casualmente a quelle che già ci sono (*numero 2, figura 11*).

Qualora si volesse introdurre, tra le lettere aggiunte, anche lettere con accenti o "simboli speciali" si devono incollare nel campo individuato dal numero 3 (*figura 11*); di default sono previste solo le lettere "normali" dell'alfabeto.

I pulsanti individuati dal numero 4 (*figura 11*) determinano in quale modo verranno presentate all'alunno le parole ("In ordine casuale"- "In ordine di inserimento"); "In ordine di inserimento" significa "secondo l'ordine che abbiamo adottato per inserire le parole, quando abbiamo costruito l'esercizio".

**ZONA 6**

Se abbiamo scelto, nella zona 2 (*figura 5*), l'opzione "Con le definizioni delle parole da cercare", tramite la scheda individuata dalla *zona 6*, che si vede ingrandita in *figura 12*, si possono configurare diverse opzioni.



Figura 12

Il numero 1 (*figura 12*) determina il tipo di carattere applicato ai testi utilizzati per fornire agli alunni le "definizioni/aiuti"; il numero 2 (*figura 12*) ne determina la dimensione e il numero 3 (*figura 12*) il colore; i pulsanti individuati dal numero 4 (*figura 12*) applicano un'ombreggiatura al testo.

I pulsanti individuati dal numero 5 (*figura 12*) agiscono sul bordo che eventualmente circonda i testi; si tratta di impostare la dimensione del bordo, la tipologia della linea e il suo colore.

I pulsanti individuati dal numero 6 (*figura 12*) impongono un'ombreggiatura al bordo, mentre il cursore individuato dal numero 7 (*figura 12*) determina il grado dell'angolatura dello stesso.

I cursori individuati dal numero 8 (*figura 12*) impostano le dimensioni della miniatura dell'immagine che eventualmente verrà inserita.

Cliccando sulla miniatura dell'immagine essa si apre in una versione più grande; tramite i cursori individuati dal numero 9 (*figura 12*) si impostano le dimensioni dell'immagine ingrandita.