

“Vista panoramica interattiva” è una “Pagina web multimedia” che si crea accedendo al seguente menù: File > Nuova pagina web multimedia > Vista panoramica interattiva (*figura 1*).

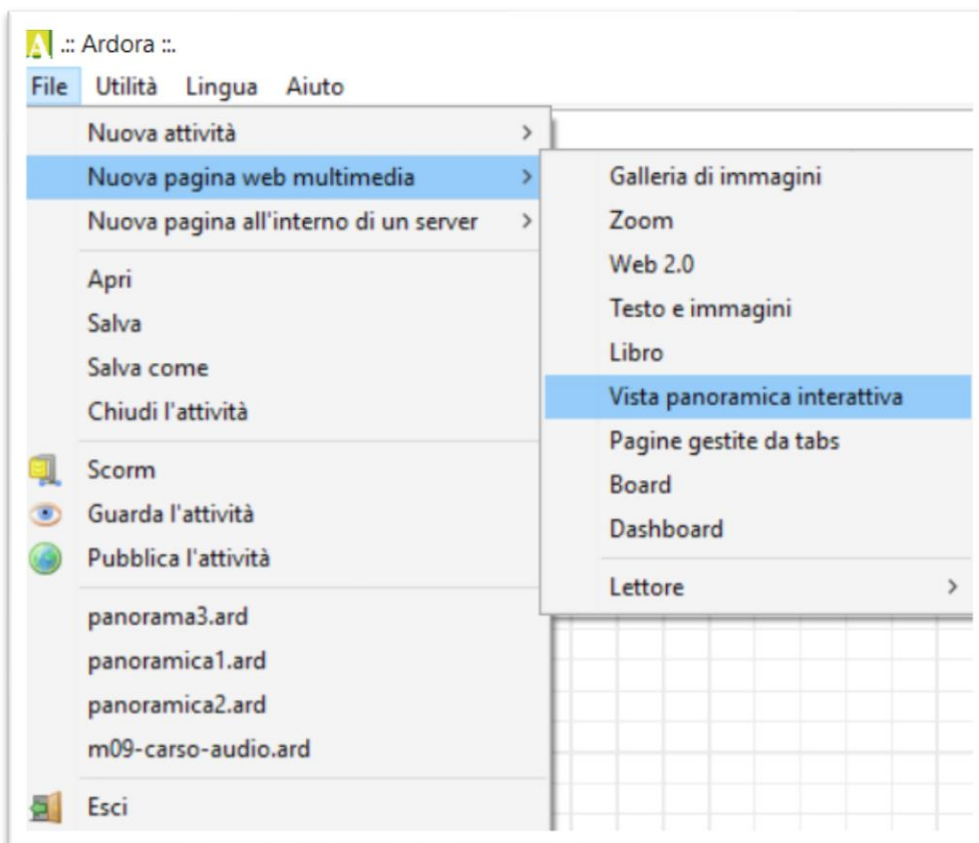


Figura 1

Questo tipo di pagina consente di inserire in un'immagine delle "aree interattive", cliccando sulle quali si possono visualizzare vari tipi di contenuti; è possibile inoltre spostarsi a sinistra o a destra dell'immagine tramite delle frecce apposite o trascinandola con il mouse, come se stessimo esplorando un vero e proprio panorama; vedi un esempio in *figura 2*.

Poiché il funzionamento dello strumento potrebbe NON essere del tutto intuitivo per l'alunno, si consiglia di utilizzare l'area del "titolo" per fornire alcune indicazioni operative (*figura 2*).

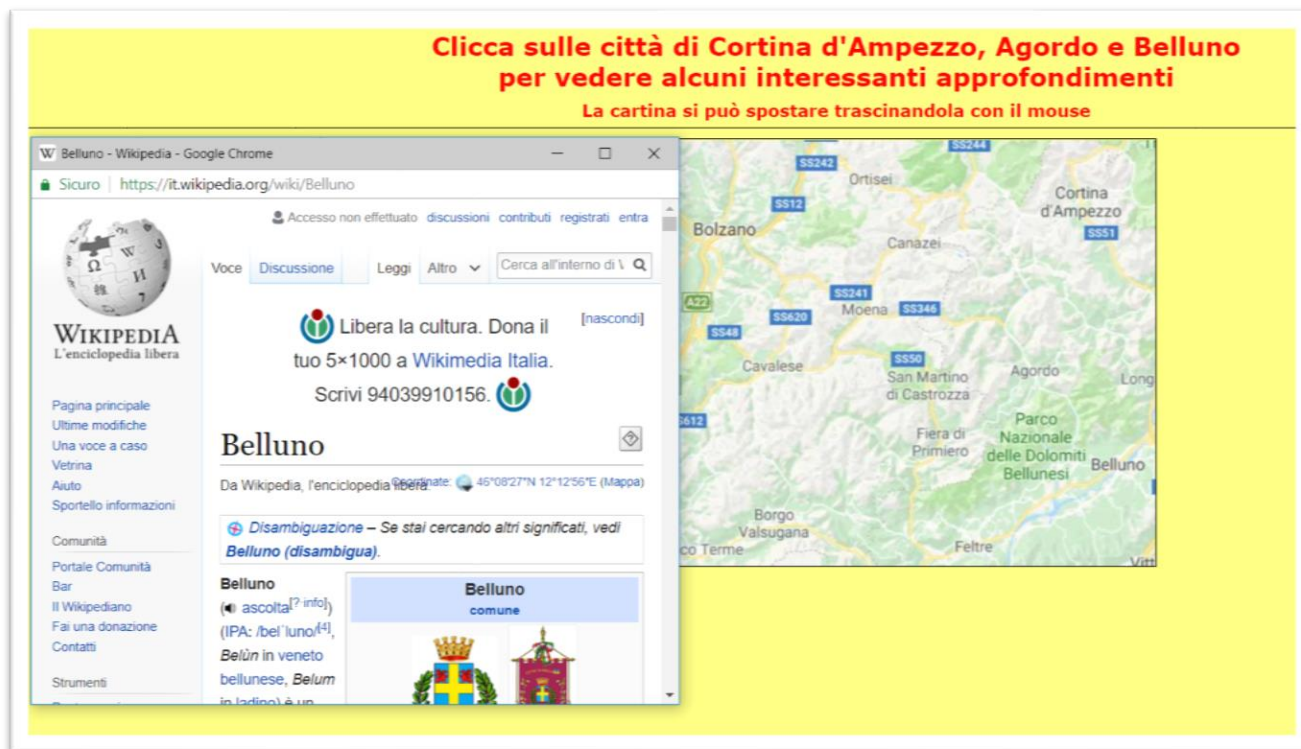


Figura 2-

Dopo che è stato effettuato un clic sull'immagine in corrispondenza della parola "Belluno" si è aperto un contenuto di approfondimento: in questo caso si tratta di un collegamento a un sito internet (vedi figura 2).

In *figura 3* possiamo osservare la schermata di "Editing".

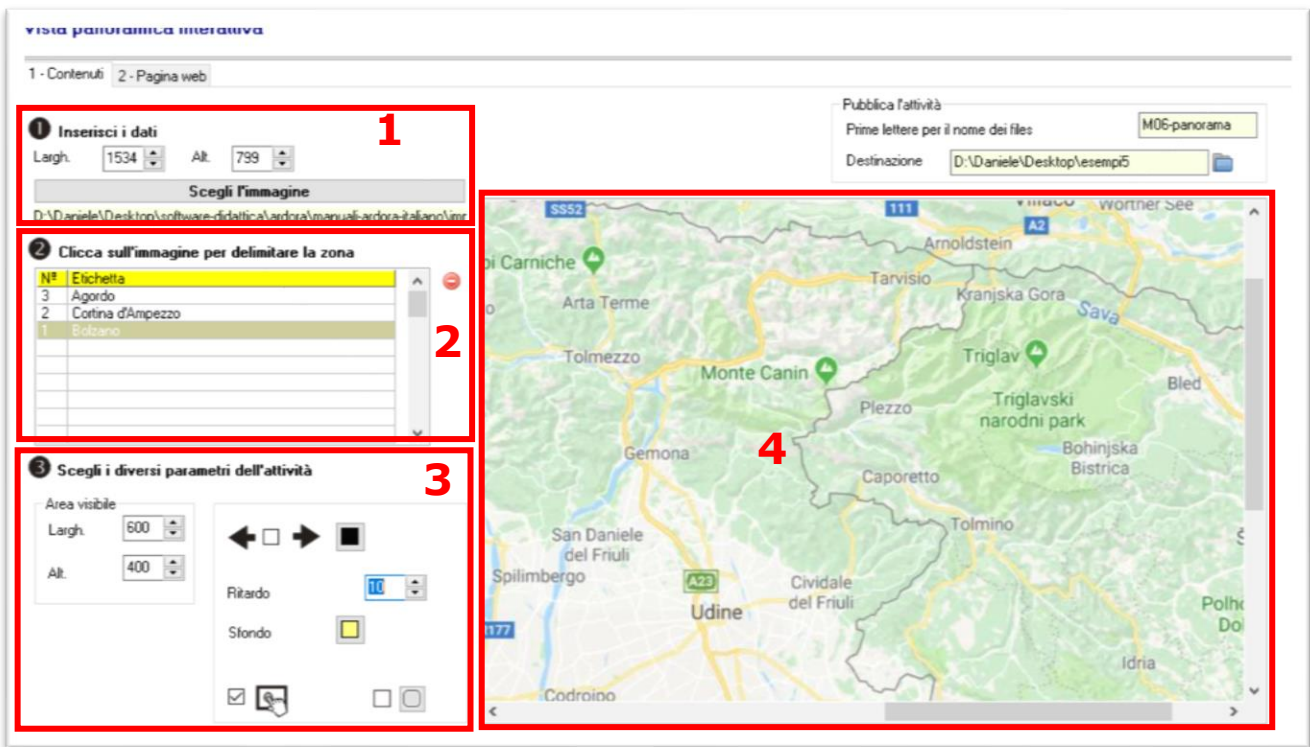


Figura 3

ZONA 1



Figura 4

Utilizzare il pulsante "Scegli l'immagine" (numero 1, *figura 4*) per cercare una foto nel proprio computer (sono supportati solo file di tipo JPG).

Le dimensioni dell'immagine possono essere impostate tramite i cursori individuati dal numero 2 (*figura 4*, etichetta "Largh...ezza") e dal numero 3 (*figura 4*, etichetta "Alt...ezza"); Ardora mantiene le proporzioni dell'immagine, regolandole sulla dimensione più piccola.

ZONA 4

Una volta inserita l'immagine, si devono creare su di essa delle "aree interattive", cioè delle porzioni di immagine su cui l'utente può cliccare per aprire altri contenuti (file testuali, collegamenti internet, file audio, video, etc.).

Realizzeremo dunque un poligono nell'area della foto che ci interessa rendere interattiva; per fare ciò si deve cliccare direttamente sulla foto.

Fare un clic per creare il primo punto (primo vertice del poligono), fare un altro clic per creare il vertice successivo (apparirà un altro punto e una linea che li congiunge), fare il terzo clic per inserire il terzo vertice (apparirà un triangolo che unisce i tre punti) e così via fino a quando non si ottiene il poligono e l'area desiderata; per chiudere il poligono effettuare un doppio clic.

Effettuato l'ultimo clic si apre una finestra di "Pop-up" per inserire i dati (figura 5).

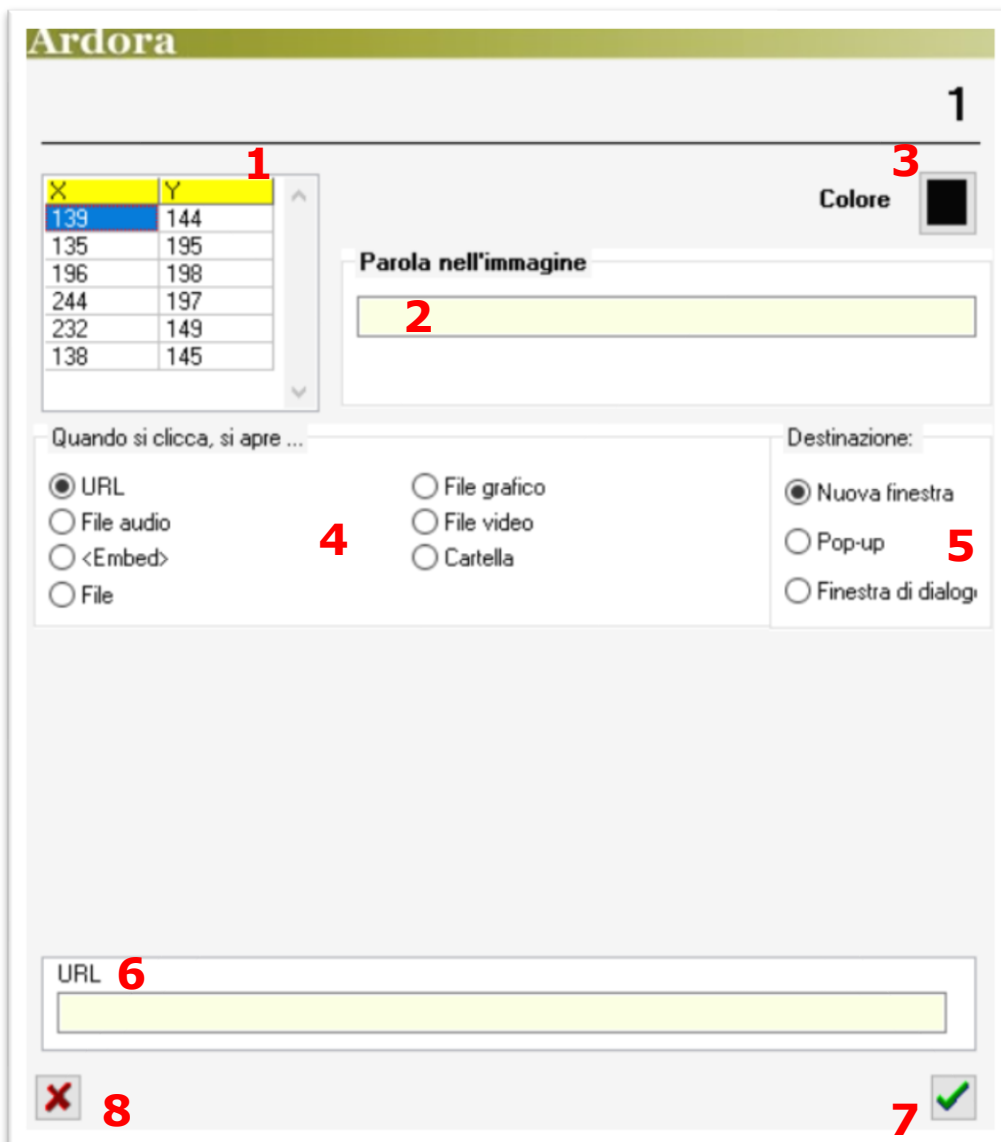


Figura 5

Nella tabella individuata dal numero 1 (*figura 5*) appariranno le coordinate dei punti (vertici) del poligono.

Se vogliamo modificare le coordinate di uno dei vertici, faremo doppio clic sulla cella corrispondente così da fare apparire un'ulteriore piccola finestra di "Pop-up", come si può vedere in *figura 6*; tramite questa finestra possiamo modificare i valori X (orizzontale) e Y (verticale) del punto; di solito, comunque, è più comodo e veloce rimuovere completamente il poligono e crearlo nuovamente.

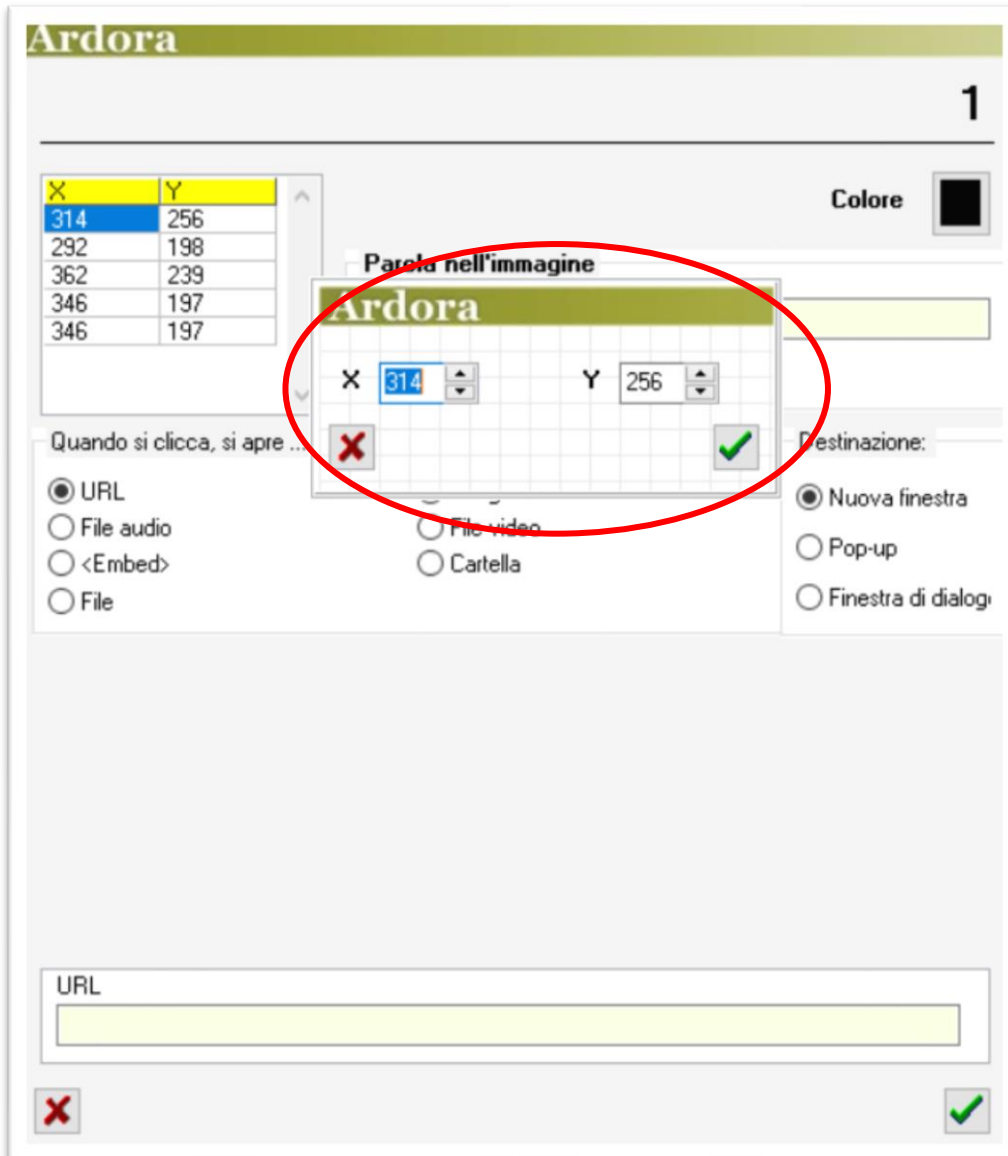


Figura 6

Nel campo che si intitola "Parola nell'immagine" (numero 2, *figura 5*) inseriremo il testo che vogliamo appaia sullo schermo quando l'utente posiziona il puntatore del mouse sull'area (effetto di "mouseover").

Con il pulsante che si intitola "Colore" (numero 3, *figura 5*) si può impostare il colore delle linee del poligono; queste linee appaiono solo in fase di costruzione dell'attività, NON quando l'utente visualizza il lavoro finito, servono dunque al docente per la fase di realizzazione dell'esercizio.

Con i pulsanti individuati dal numero 4 (*figura 5*, etichetta "Quando si clicca, si apre...") sceglieremo il tipo di contenuto associato a ogni singola area sensibile, presente nell'immagine.

I contenuti che si possono associare all'immagine sono i seguenti:

- collegamento ipertestuale a un sito Web (URL);
- un file audio (File audio)
- incorporamento di codice HTML per visualizzare un sito o una piattaforma Web (<embed>);
- un file in formato pdf, html, swf, etc. (File);
- un file immagine con estensione JPG (File grafico);
- un video (File video);
- un'applicazione che veicola i propri contenuti tramite un file html, quale può essere una "Attività interattiva Ardora" o un "Pacchetto Ardora", oppure ancora pagine multimediali realizzate con software quali Jclic o Hotpotatoes, etc. (Cartella).

Una volta selezionato il tipo di file e/o contenuto da associare/caricare, dobbiamo determinare in che modo esso dovrà esser eseguito/mostrato.

Per fare ciò abbiamo a disposizione tre modalità (numero 5, *figura 5*): "Nuova finestra"- "Pop up"- "Finestra di dialogo".

Nuova finestra: la risorsa viene aperta in una nuova scheda del browser.

Pop-up: la risorsa viene aperta in una finestra delle dimensioni da noi stabilite tramite i cursori appositi (*figura 7*).

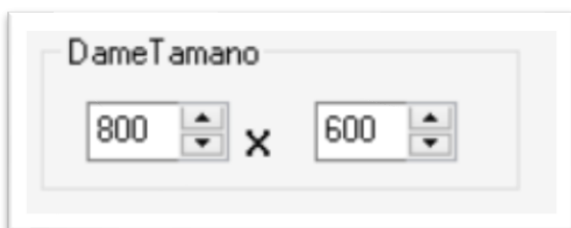


Figura 7

La finestra di "Pop-up" mette a disposizione i classici pulsanti per "chiudere la finestra", "minimizzare la finestra", "ridurre a icona la finestra" (*figura 8*).

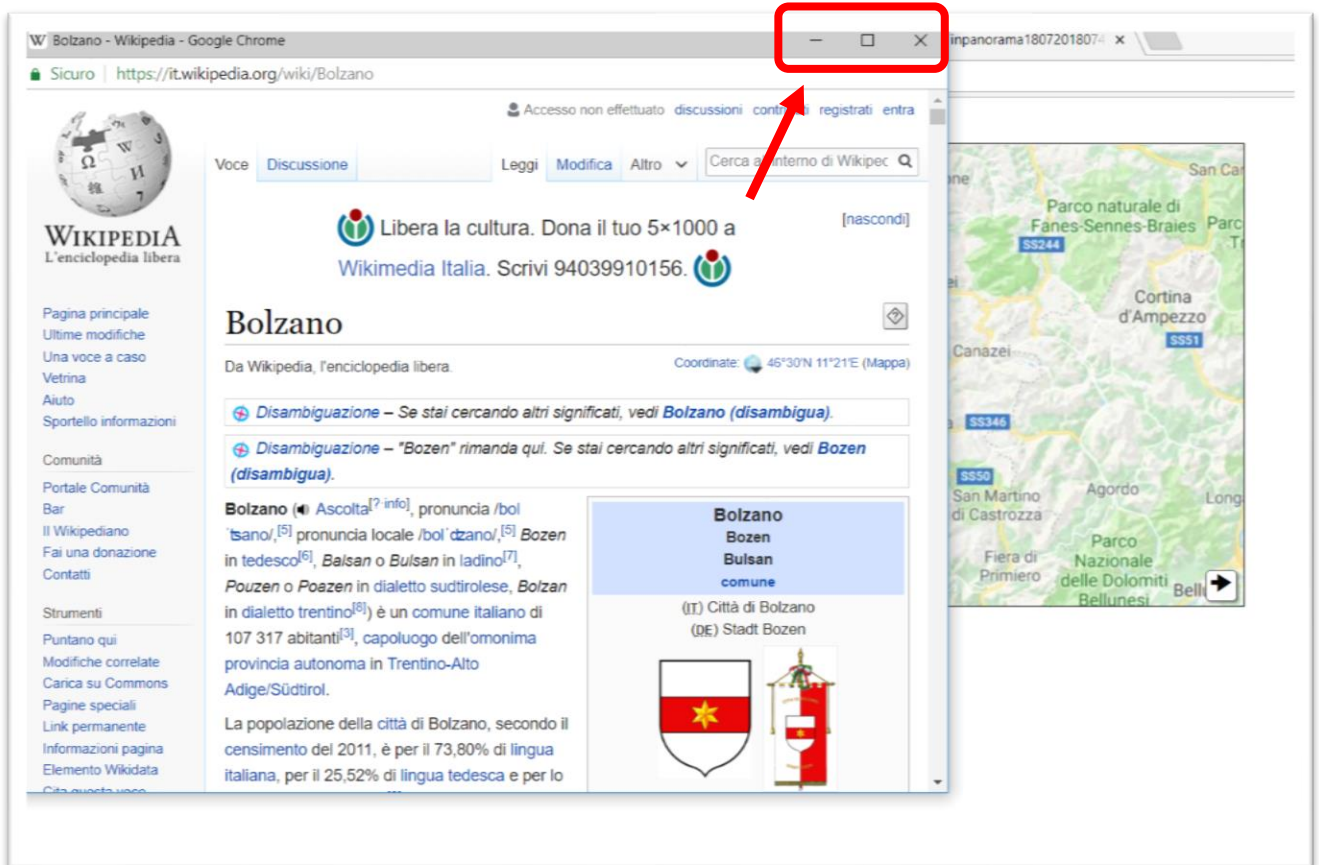


Figura 8

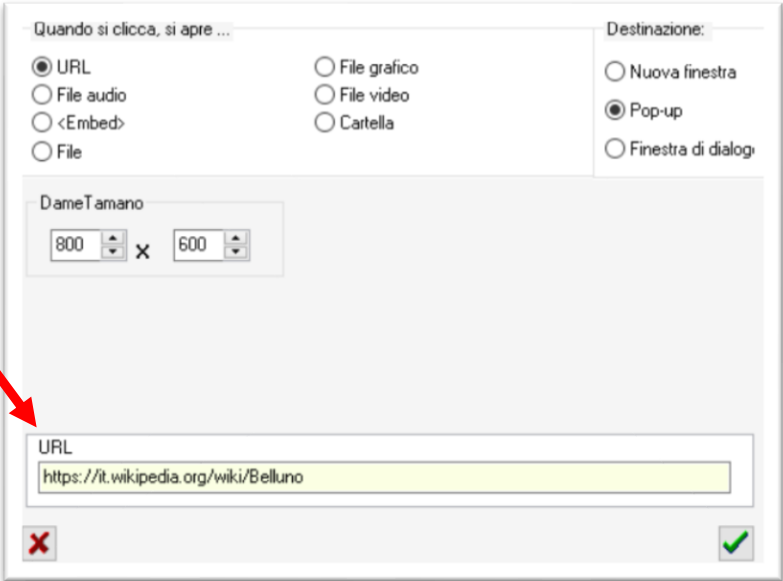
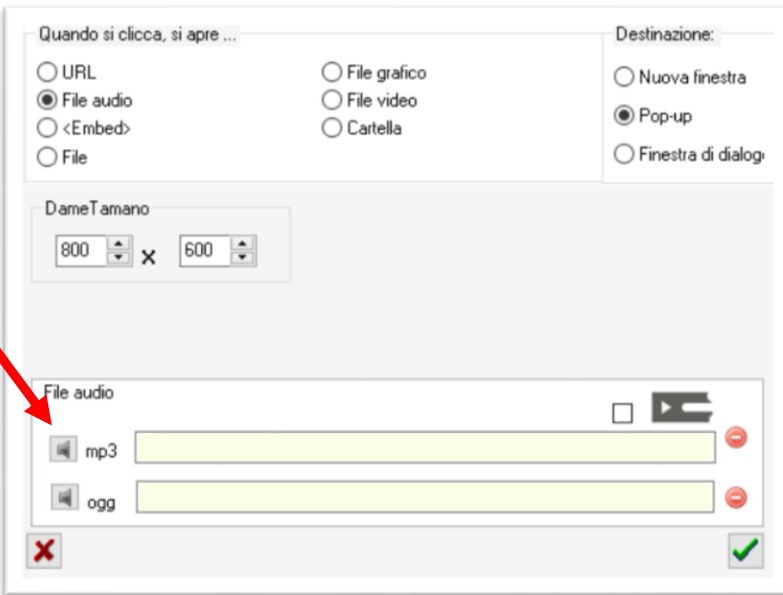
Finestra di dialogo: la risorsa viene aperta in una finestra delle dimensioni da noi stabilite tramite i cursori appositi (figura 7).

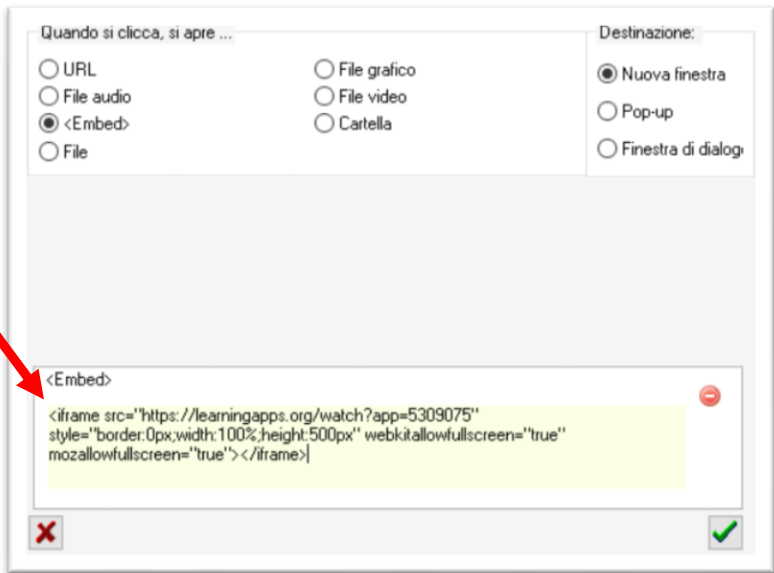
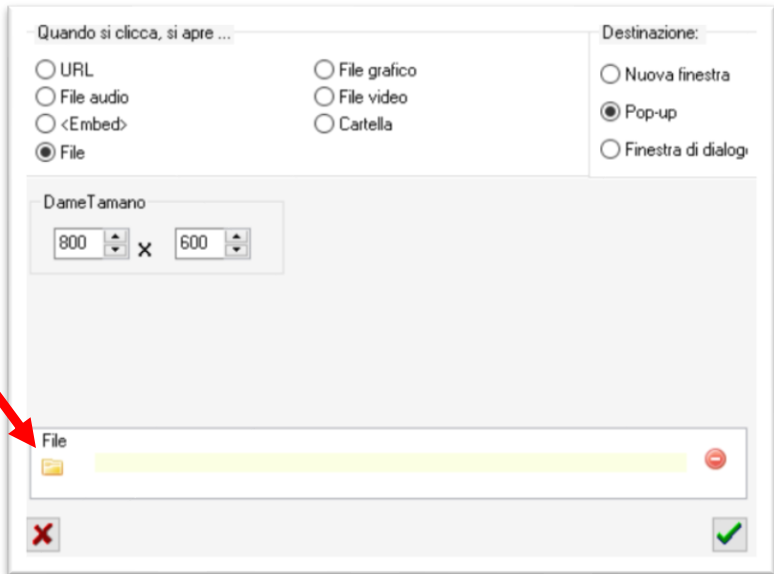


Figura 9

A differenza della "Finestra di Pop-up" questa finestra non ha a disposizione i pulsanti per "minimizzare" o "ridurre a icona" (vedi figura 9).

A seconda del contenuto che si desidera allegare, la finestra individuata dal numero 6 (*figura 5*) sarà leggermente diversa.

<p><u>Contenuto URL</u> Incollare l'indirizzo del sito web</p>	
<p><u>File audio</u> Cliccare sull'icona che mostra un "megafono" e cercare nel proprio computer il file desiderato; supporta due tipi di estensione: "mp3" e "ogg"</p>	

<p>Contenuto <embed> Incollare il codice embed, che viene fornito da alcune piattaforme o siti web per distribuire i propri contenuti</p> <p>(Youtube, solo per fare un esempio, mette a disposizione il codice "embed" per incorporare i video entro un'altra pagina html)</p>	 <p>Quando si clicca, si apre ...</p> <p> <input type="radio"/> URL <input type="radio"/> File audio <input checked="" type="radio"/> <Embed> <input type="radio"/> File </p> <p> <input type="radio"/> File grafico <input type="radio"/> File video <input type="radio"/> Cartella </p> <p>Destinazione:</p> <p> <input checked="" type="radio"/> Nuova finestra <input type="radio"/> Pop-up <input type="radio"/> Finestra di dialogo </p> <p><Embed></p> <pre><iframe src="https://learningapps.org/watch?app=5309075" style="border:0px;width:100%;height:500px" webkitallowfullscreen="true" mozallowfullscreen="true"></iframe></pre>
<p>Contenuto File Cliccare sull'icona della cartella gialla e cercare nel proprio computer il file desiderato</p>	 <p>Quando si clicca, si apre ...</p> <p> <input type="radio"/> URL <input type="radio"/> File audio <input type="radio"/> <Embed> <input checked="" type="radio"/> File </p> <p> <input type="radio"/> File grafico <input type="radio"/> File video <input type="radio"/> Cartella </p> <p>Destinazione:</p> <p> <input type="radio"/> Nuova finestra <input checked="" type="radio"/> Pop-up <input type="radio"/> Finestra di dialogo </p> <p>DameTamano</p> <p>800 x 600</p> <p>File</p>

File grafico

Cliccare sull'icona della cartella gialla e cercare nel proprio computer un file immagine; è supportato solo il tipo di file JPG

Quando si clicca, si apre ...

URL File grafico Nuova finestra

File audio File video Pop-up

<Embed> Cartella Finestra di dialogo

File

Dimensioni

800 x 600

File grafico

✖

✔

File video

Cliccare sull'icona apposita e cercare nel proprio computer il file video desiderato; supporta due tipi di estensione: "mp4" e "ogv"

Quando si clicca, si apre ...

URL File grafico Nuova finestra

File audio File video Pop-up

<Embed> Cartella Finestra di dialogo

File

Dimensioni

800 x 600

File video

mp4

ogv

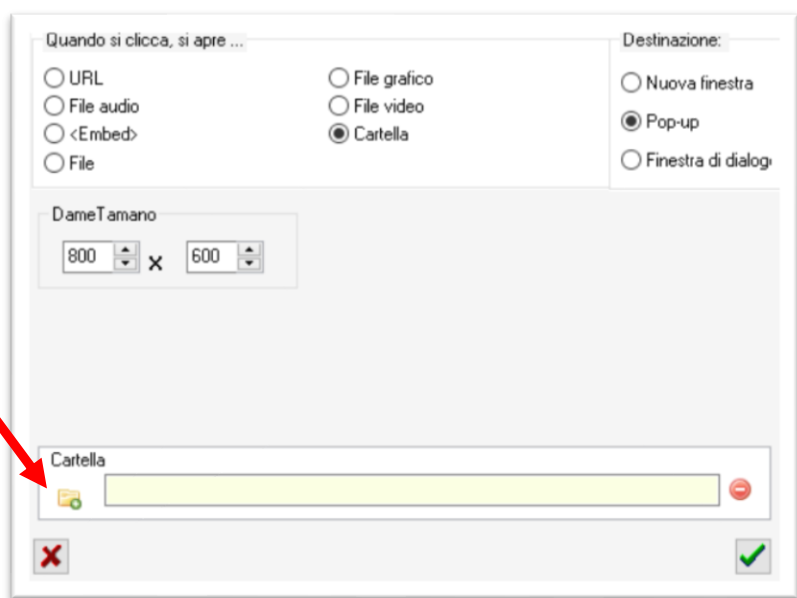
✖

✔

Contenuto Cartella

Cliccare sull'icona della cartella gialla e cercare nel proprio computer un contenuto che sia veicolato da un file html;

(selezionando il file html sarà caricata l'intera cartella che contiene tutti i file per il corretto funzionamento del progetto; può essere un contenuto creato con Ardora o con altri software quali Jclic o Hotpotatoes)



Una volta inserito il contenuto, termineremo cliccando su pulsante freccia verde (numero 7, figura 5) per salvare le modifiche; a questo punto nella tabella della finestra principale apparirà l'etichetta che individua l'area (figura 10).

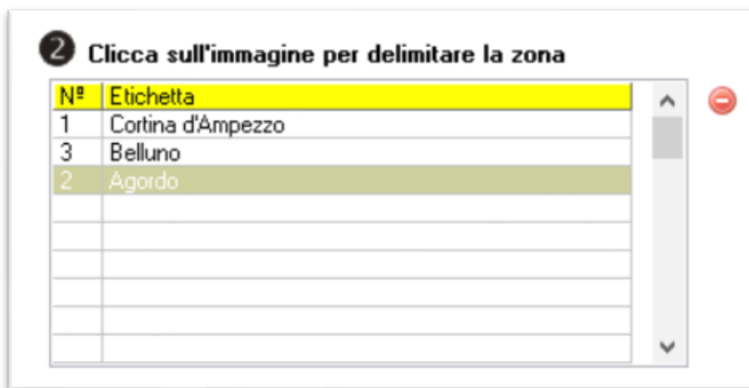


Figura 10



Il pulsante individuato dal numero 8 (figura 5) serve per annullare le modifiche.

A questo punto possiamo continuare con la selezione e l'impostazione di altre aree dell'immagine da rendere interattive.

ZONA 2

Una volta che abbiamo creato sull'immagine tutti i poligoni (aree sensibili/interattive) e i contenuti associati agli stessi, possiamo sempre eliminare una qualsiasi delle aree semplicemente selezionandola nella tabella e utilizzando il pulsante rosso (figura 11).

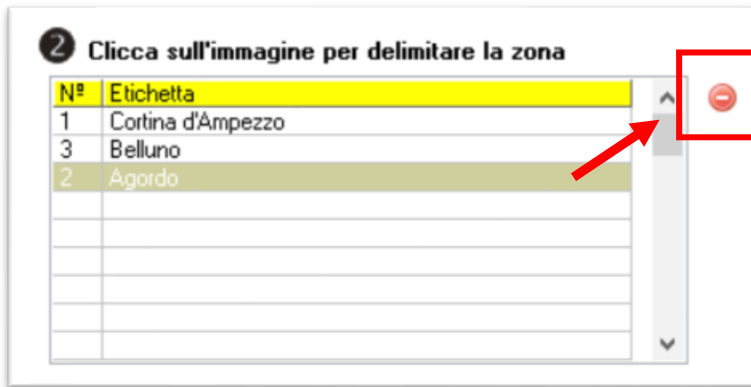


Figura 11

ZONA 3



Figura 12

Con i cursori individuati dal numero 1 (figura 12, etichetta "Area visibile") regoleremo la larghezza e l'altezza del contenitore che mostra l'immagine.

Selezionando la casella individuata dal numero 2 (figura 12) faremo in modo da far apparire, all'interno della cornice, due pulsanti con le frecce orientate l'una a sinistra e l'altra a destra; tramite queste frecce l'utente può spostare l'immagine e rendere visibili le parti nascoste (quelle che sono al di fuori dell'area visibile); vedi figura 13.

Se questa casella resta "deselezionata" i "pulsanti freccia" NON appariranno, ma l'utente potrà comunque spostare l'immagine facendo clic su di essa e trascinandola con il mouse in qualsiasi direzione.

Poiché i "pulsanti freccia" non sempre funzionano in modo adeguato, quest'ultima soluzione è da privilegiare.



Figura 13

Con il pulsante individuato dal numero 3 (*figura 12*) sceglieremo il colore delle frecce di cui abbiamo parlato.

Con i cursori individuati dal numero 4 (*figura 12*, etichetta "Ritardo") stabiliremo di quanti pixel l'immagine si sposterà verso sinistra o verso destra, quando clicchiamo sui "pulsanti freccia".

Con il pulsante individuato dal numero 5 (*figura 12*) si può impostare il colore di sfondo della pagina.

Selezionando la casella individuata dal numero 6 (*figura 12*) renderemo la pagina compatibile con i dispositivi touch screen.

Con i comandi individuati dal numero 7 (*figura 12*) decideremo se i "pulsanti freccia" avranno gli angoli arrotondati o meno.

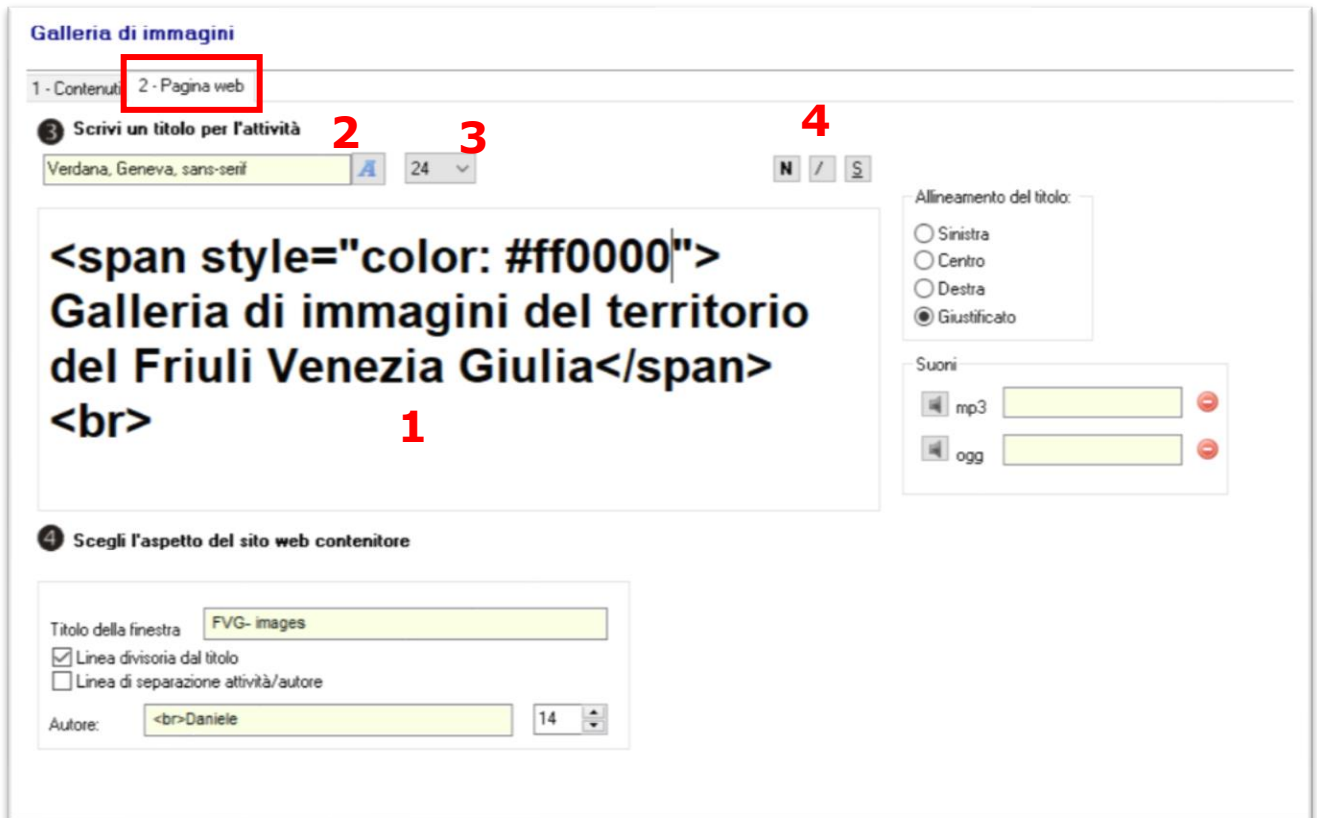
SCHEMA PAGINA WEB

Figura 14

La scheda che si vede in *figura 14* si intitola "2- Pagina web" e serve per impostare l'area dell'intestazione della pagina (vedi *figura 15*, numero 1); può essere sfruttata per inserire un titolo oppure per dare istruzioni e indicazioni all'utente (le immagini sono tratte da un altro tutorial ma le impostazioni sono assolutamente identiche per tutte le schede che si intitolano "Pagina web").

Nel campo individuato dal numero 1 (*figura 14*) si inserisce il testo.

È possibile scegliere il tipo di carattere (numero 2, *figura 14*) e impostare le sue dimensioni (numero 3, *figura 14*), oltre che applicare il "Grassetto" (N), il "Corsivo" (I) e il "Sottolineato" (S); utilizzare i pulsanti individuati dal numero 4, *figura 14*.

Naturalmente prima si deve selezionare il testo e poi applicare le impostazioni.

Come si può osservare, non vi sono comandi per gestire i colori del testo.

Per gestire i colori del testo si deve fare ricorso al linguaggio HTML; come nell'esempio presente nella *figura 14*, è possibile selezionare una parte di testo utilizzando i tag `` `` (tutto ciò che è compreso tra `` e `` è selezionato e suscettibile di "ricevere" dei comandi).

Il comando per impostare il colore è style="color: #ff0000" (il colore si indica con un codice "esadecimale"; #ff0000 corrisponde al colore rosso; per ottenere la lista dei colori in codice esadecimale ci si può collegare al sito https://www.w3schools.com/colors/colors_picker.asp).



Figura 15

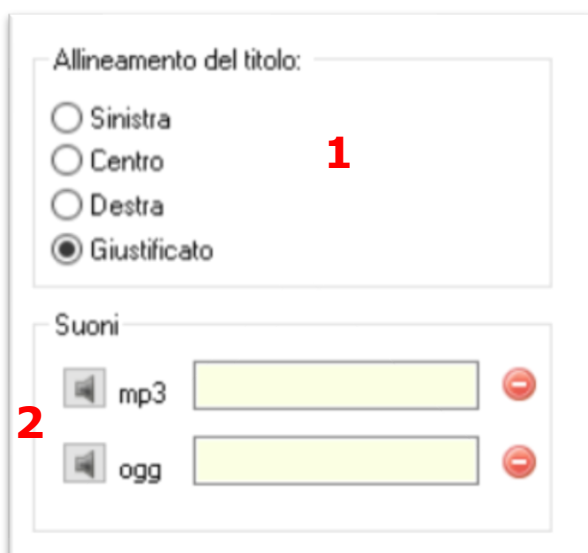


Figura 16

Altre impostazioni sono l'allineamento del testo (numero 1, figura 16) e l'inserimento di un audio (numero 2, figura 16).

Se si clicca sull'icona del megafono si può caricare un file audio ("mp3" oppure "ogg"); l'audio non si avvia in automatico; è necessario cliccare sul testo, presente nell'intestazione (il titolo o l'istruzione che abbiamo scritto), per ascoltarlo.

La sua utilità si nota soprattutto con bambini della scuola dell'Infanzia o con ragazzi con disabilità importanti, che non

sono in grado di leggere; in questo caso possiamo chiedere loro di cliccare

sulle lettere per "sapere cosa devono fare" dato che abbiamo creato un file sonoro nel quale con la nostra voce spieghiamo il lavoro da svolgere.

Per la registrazione audio si consiglia il software AUDACITY (<https://www.audacityteam.org/>)

Per ulteriori informazioni consulta il tutorial che si intitola "ArdoraTutorials_M2AudioVideo_it"



Figura 17

La finestra "Scegli l'aspetto del sito web contenitore" (figura 17) permette di creare una linea di divisione tra l'area dell'intestazione e l'area ove è posto il contenuto (numero 1, figura 17).

È possibile creare un'altra linea tra l'area dei contenuti e il "Piè di pagina" (numero 2, figura 17); all'interno del campo "Autore" si scrive ciò che sarà contenuto nel "Piè di pagina" (numero 3, figura 17 e numero 3, figura 15).

Anche questo campo, come il campo del "Titolo", può essere personalizzato con il linguaggio HTML sia per il colore del carattere sia per eventuali spazi da inserire.

Il "Piè di pagina" infatti appare spesso troppo vicino all'area dei contenuti, tanto da dare l'impressione di essere "appiccicato"; per separarlo basta inserire uno o due "a capo".

Nel linguaggio HTML l'istruzione `
` manda a capo il testo; osservare la figura 17 per notare che nel campo "Autore" è stato scritto "`
Daniele`"; ciò significa che la scritta "Daniele" apparirà leggermente staccata dall'area dei contenuti perché è stato inserito un "a capo".

Tenere presente che le "linee di separazione" sono questioni puramente estetiche.

Alla destra del campo "Autore" si può impostare la dimensione del testo del "Piè di pagina" (numero 4, figura 17).

"Titolo della finestra" (numero 5, figura 17) è un piccolo titolo che sarà visualizzato nella finestra del browser (nella figura 15, numero 2, appare scritto il titoletto "FVG- images").