

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

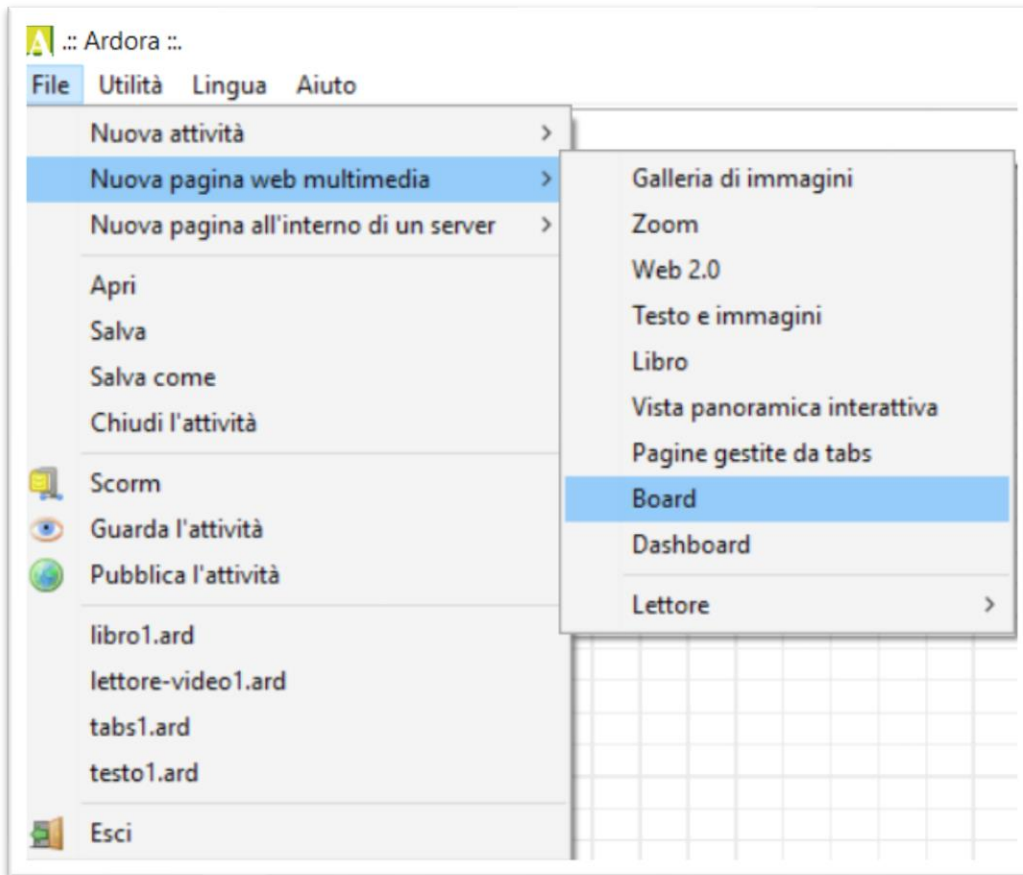


Figura 1

“Board” è una pagina che mette a disposizione uno spazio (chiamato anche “lavagna”) su cui creare le proprie composizioni con grafica, immagini e testi già preparati e forniti dall'insegnante; si tratta insomma di un'area ove è possibile realizzare una mappa, uno schema o il completamento di un disegno con titoli, scritte, frecce ed etichette; l'alunno non solo può utilizzare gli elementi messi a disposizione dall'insegnante ma può anche creare e scrivere nuove etichette; il progetto si basa sulla modalità “drag and drop” (trascinamento degli oggetti nell'area di lavoro); un esempio di attività realizzata con questo strumento si può vedere in *figura 2*.

Colloca tutte le immagini dei monumenti da ovest a est.

Per alcuni di essi vi è già l'etichetta pronta da associare, ma per altri dovrai scriverla tu (se ti è utile, utilizza anche la freccia rossa).



Figura 2

La pagina web in fase di editing presenta 4 schede, che andremo ad analizzare: "Immagini"- "Testo"- "Sfondo/ Menù grafico"- "Sito web" (figura 3).



Figura 3

Scheda "Immagini"

Nella scheda "Immagini" si trova una tabella (figura 4), facendo doppio clic sulla quale è possibile ricercare nel proprio computer le immagini da caricare (sono supportati i file JPG, PNG e GIF).

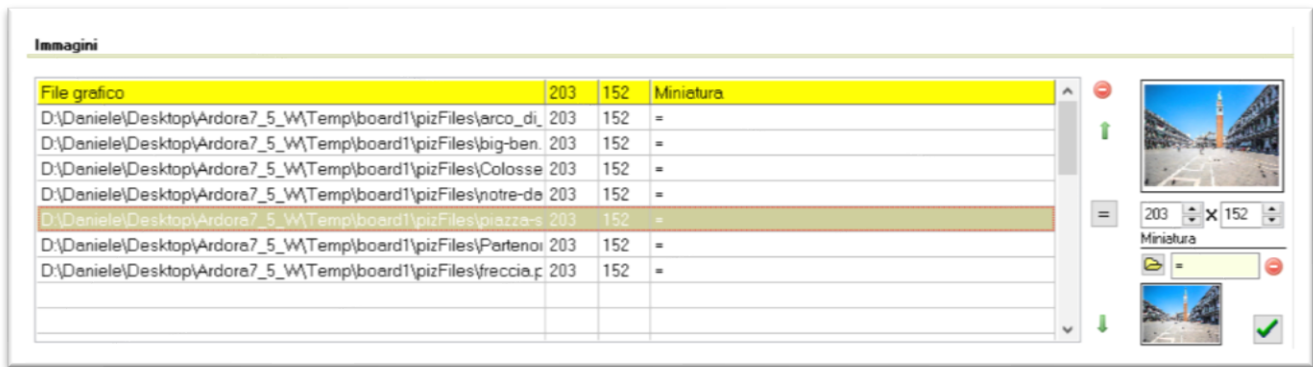


Figura 4

Si noti che in questa attività è possibile caricare sino a 30 immagini.

Inserita una foto nella tabella, sul lato destro si potrà vedere una sua "anteprima" (numero 4, figura 5).

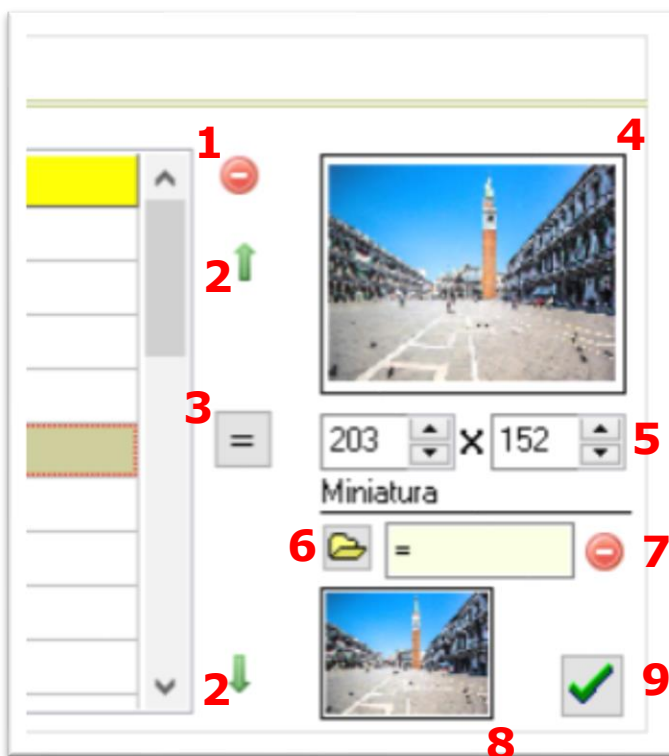


Figura 5

Qualsiasi immagine può essere eliminata con il pulsante individuato dal numero 1 (figura 5).

Tramite le frecce verdi (numero 2, figura 5) è possibile cambiare l'ordine delle immagini (si tratta dell'ordine con cui esse vengono disposte all'interno del menù a scomparsa; figura 2).

Tramite i cursori individuati dal numero 5 (figura 5) si impostano le dimensioni che l'immagine assumerà, una volta che sarà trascinata nell'area di lavoro; Ardora fa in modo di non deformare l'immagine e prenderà come punto di riferimento il valore più basso delle due dimensioni (larghezza o altezza).

Con il pulsante individuato al numero 3 (*figura 5*) è possibile applicare le dimensioni, impostate per un'immagine, sulle altre immagini, in modo che siano tutte uguali.

Cliccando sulla cartellina gialla (numero 6, *figura 5*) si può cercare un'immagine diversa che rappresenta l'originale e che verrà mostrata nella casella individuata dal numero 8; questa "miniatura" è l'immagine che si vede nel "menù a scomparsa" (*figura 2*).

Solitamente, comunque, si preferisce che "miniatura" dell'immagine e immagine originale siano identiche per cui il pulsante individuato dal numero 6 diventa superfluo.

Qualora sia stata caricata un'immagine per la miniatura, che vogliamo cancellare, utilizzeremo il pulsante individuato dal numero 7 (*figura 5*).

Ricordarsi di convalidare l'inserimento dei dati cliccando sul pulsante individuato dal numero 9 (*figura 5*).

Queste immagini, di cui abbiamo appena parlato, sono quelle che l'insegnante mette a disposizione dell'alunno e che egli dovrà utilizzare per creare il suo schema, il suo grafico o la sua mappa.

Osserviamo ora la *figura 6*; l'immagine, che è stata trascinata nell'area di lavoro, è corredata da una serie di pulsanti per il suo "editing"; questi pulsanti possono essere attivati o disattivati tramite la finestra che si intitola "Pulsanti" (*figura 7*).

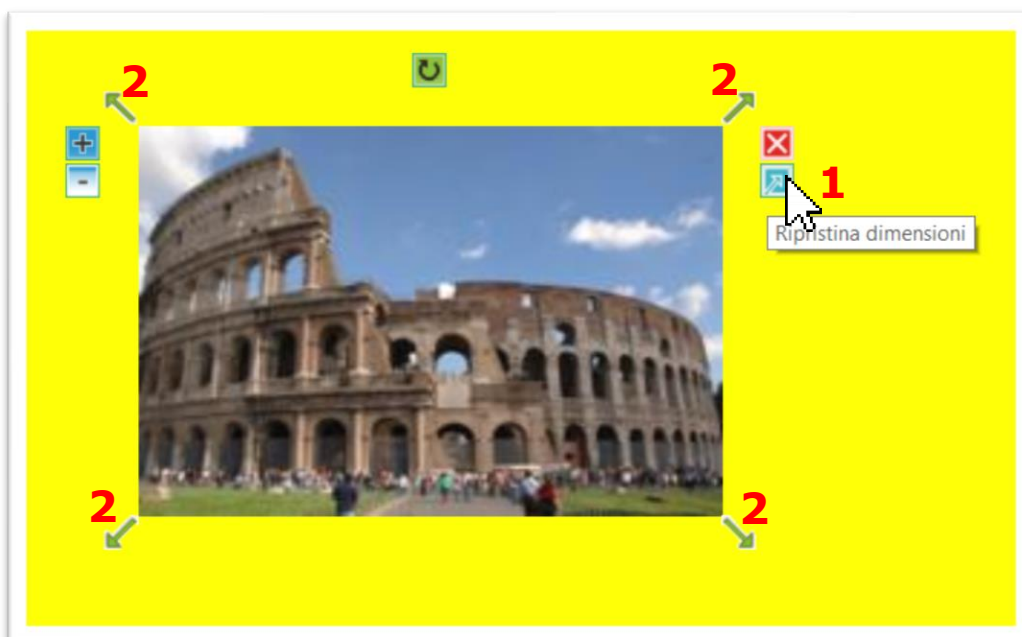


Figura 6

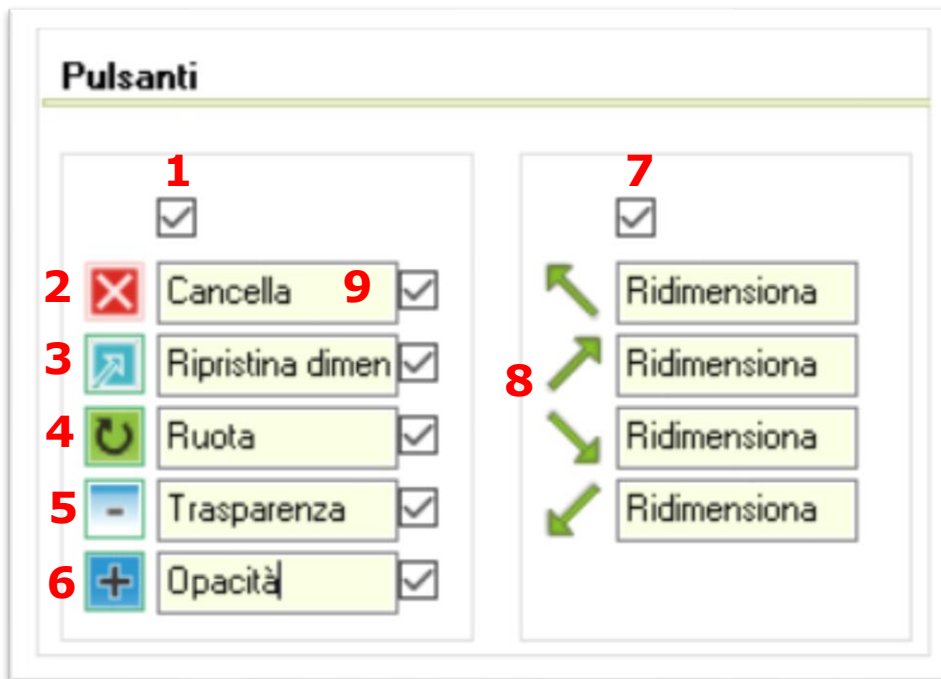


Figura 7

I pulsanti di editing dell'immagine si attivano tramite la casella di controllo individuata dal numero 1 (*figura 7*); essa automaticamente attiva tutti i pulsanti (dal numero 2 al numero 6); se non si seleziona la casella individuata dal numero 1, si può optare per attivare i pulsanti uno ad uno, singolarmente, a seconda delle nostre esigenze.

Il pulsante individuato dal numero 2 (*figura 7*) si utilizza per eliminare l'immagine dalla "lavagna".

Il pulsante individuato dal numero 3 (*figura 7*) si utilizza per ripristinare le dimensioni originarie dell'immagine, se ci siamo pentiti di eventuali modifiche apportate.

Il pulsante individuato dal numero 4 (*figura 7*) si utilizza per ruotare l'immagine.

Il pulsante individuato dal numero 5 (*figura 7*) si utilizza per rendere più trasparente l'immagine.

Il pulsante individuato dal numero 6 (*figura 7*) si utilizza per rendere più opaca l'immagine (di default l'immagine è completamente "opaca", cioè si vede senza attenuazioni o livelli di trasparenza; qualora si utilizzi il pulsante individuato dal numero 5, l'immagine diventerà sempre più trasparente ad ogni clic effettuato; se ci sembra di aver applicato un grado di trasparenza eccessivo, tramite il pulsante numero 6 potremo nuovamente aumentare la sua "opacità").

Tutti i campi di testo, individuati dal numero 9 (*figura 7*), sono personalizzabili (ci si può scrivere il testo che si desidera); la loro funzione è

quella di mostrare un testo quando l'utente posiziona il puntatore del mouse su uno dei pulsanti, in modo che la funzione da essi espletata sia più chiara; un esempio in *figura 6*, numero 1.

Se non attiviamo i pulsanti l'utente potrà solo spostare l'immagine all'interno della "lavagna".

Tramite la casella di controllo individuata dal numero 7 (*figura 7*) si attiva la funzionalità di ridimensionamento dell'immagine: cliccando sull'immagine compariranno nei quattro angoli delle frecce verdi (numero 8); trascinando con il mouse tali frecce, l'immagine si ridimensionerà (*figura 6*, numero 2).

Tramite la finestra che si può vedere in *figura 9* è possibile impostare le opzioni che riguardano il menù a scomparsa; per comprendere la differenza tra "menù a scomparsa" e "menù grafico" osserva la *figura 8*.



Figura 8



Figura 9

Tramite i cursori individuati dal numero 1 (*figura 9*) si possono impostare le dimensioni delle miniature (lo stesso valore per larghezza e altezza).

Selezionando la casella di controllo individuata dal numero 2 (*figura 9*) si applica un'ombra alla barra e ai pulsanti.

Selezionando la casella di controllo individuata dal numero 3 (*figura 9*) si fa in modo che la barra sia circondata da una linea continua.

Cliccando sul pulsante individuato dal numero 4 (*figura 9*) è possibile scegliere il colore di sfondo della finestra del menù a scomparsa.

Tramite i cursori individuati dal numero 5 (*figura 9*) si imposta la trasparenza dello sfondo della finestra: a maggior valore corrisponde maggiore opacità e a minor valore maggior trasparenza (con un valore impostato a "zero" il colore di sfondo non sarà visibile).

Nel campo di testo individuato dal numero 6 (*figura 9*) possiamo scrivere il testo che vogliamo visualizzare quando si pone il puntatore del mouse sull'icona delle "immagini" (*figura 10*); tale testo è personalizzabile e potrebbe essere diverso dalla parola proposta nel nostro esempio (*figure 9 e 10*).



Figura 10

Scheda "Testo"

Oltre a mettere a disposizione delle immagini, l'insegnante può realizzare dei testi in modo che l'utente li trascini dal menù a scomparsa e li inserisca direttamente nell'area di lavoro, senza doverli digitare (*figura 11*).

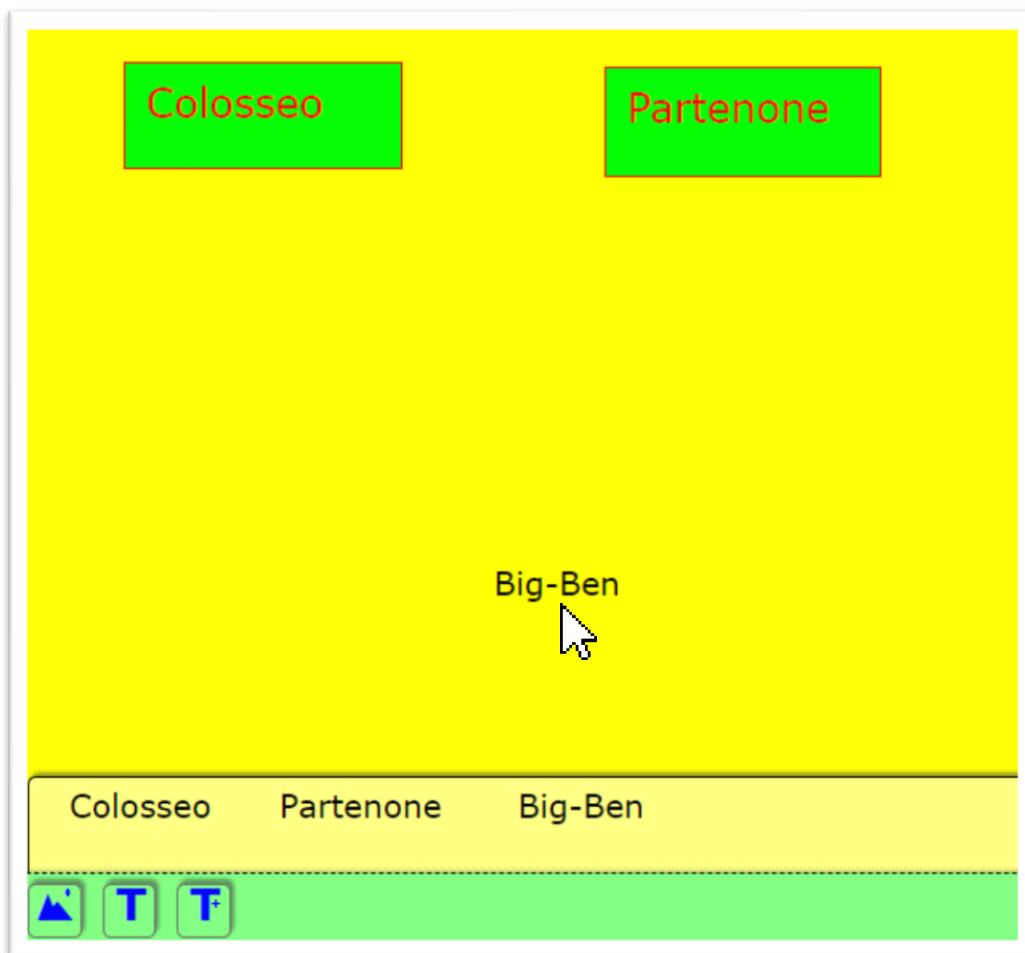


Figura 11

Le diverse opzioni relative al testo si impostano tramite la finestra che si può vedere in *figura 12*.

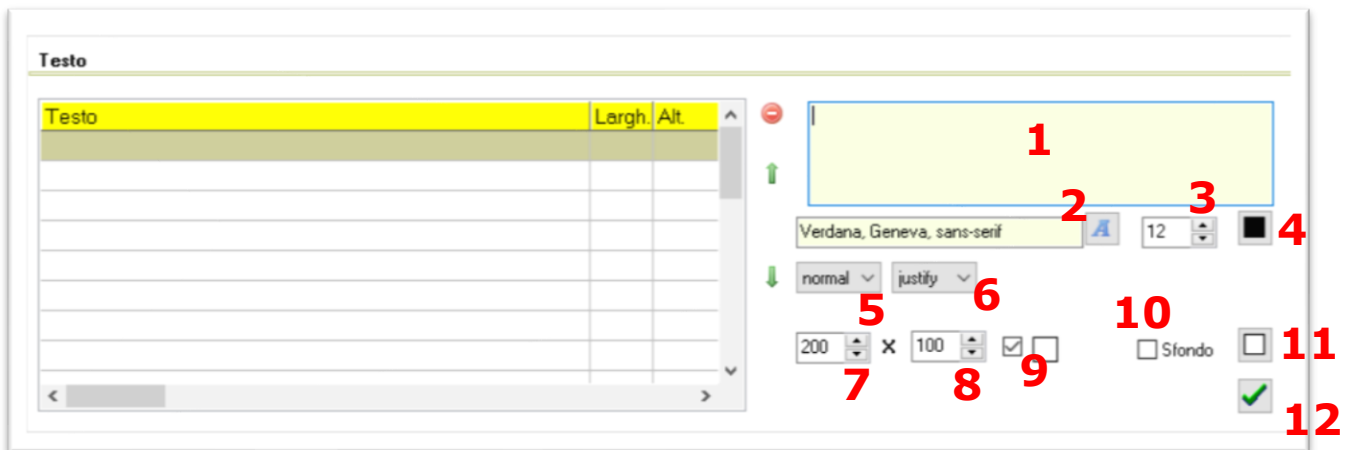


Figura 12

Inizieremo scrivendo il testo nello spazio individuato dal numero 1 (*figura 12*).



Cliccando sul pulsante individuato dal numero 2 (*figura 12*) è possibile scegliere il tipo di carattere (font) da utilizzare.

Tramite i cursori individuati dal numero 3 (*figura 12*) si imposta la dimensione del carattere.

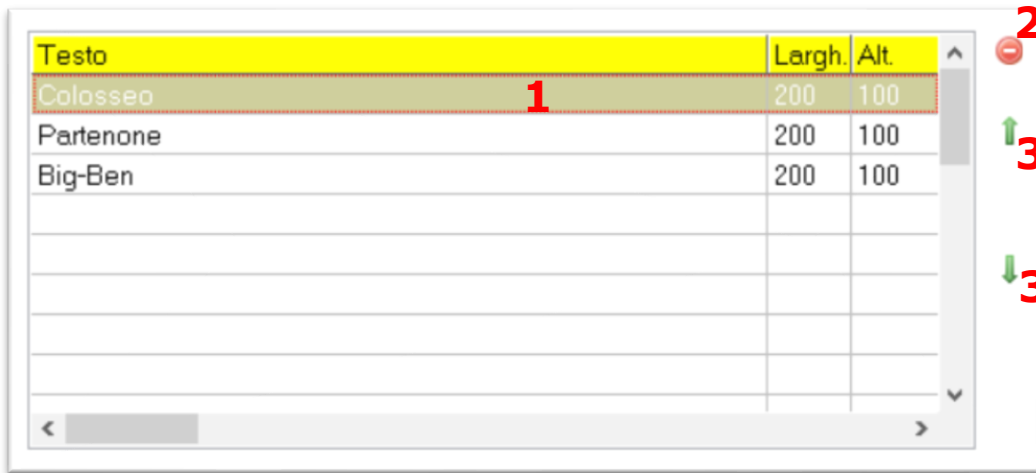
Cliccando sul pulsante individuato dal numero 4 (*figura 12*) si imposta il colore del font.

Tramite il menù a tendina, individuato dal numero 5 (*figura 12*), si possono applicare al font 5 diverse formattazioni: normal (normale)- bold (grassetto)- bolder (grassetto più accentuato)- lighter (più sottile rispetto al normale)- inherit (impostazione simile al normale).

Tramite il menù a tendina, individuato dal numero 6 (*figura 12*), si possono applicare al font 5 diversi tipi di allineamento: left (testo a sinistra)- right (testo a destra)- inherit (testo centrato)- center (testo centrato)- justify (testo "giustificato").



Ricordarsi di cliccare sul pulsante individuato dal numero 12 (*figura 12*) per applicare le modifiche; ciò deve essere fatto per ogni singolo testo che è stato inserito; in *figura 13* si può vedere come ogni testo è stato inserito nella tabella quindi selezionando la prima riga si potranno applicare le impostazioni al testo presente in prima riga, selezionando la seconda riga si applicheranno le impostazioni al testo presente in seconda riga, e così via; ogni volta che si scelgono degli attributi si deve cliccare sul pulsante individuato dal numero 12.



| Testo | Largh. | Alt. |
|-----------|--------|------|
| Colosseo | 200 | 100 |
| Partenone | 200 | 100 |
| Big-Ben | 200 | 100 |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Figura 13

Tramite i cursori individuati dai numeri 7 e 8 (*figura 12*) si impostano le dimensioni (larghezza e altezza) del riquadro che contiene il testo.

Selezionando la casella individuata dal numero 9 (*figura 12*) si aggiungerà un bordo al riquadro che contiene il testo; il colore del bordo è identico al colore del font.

Selezionando la casella individuata dal numero 10 (*figura 12*) faremo in modo che il riquadro che contiene il testo abbia uno sfondo uniforme (il riquadro coprirà gli oggetti sottostanti).

Cliccando sul pulsante individuato dal numero 11 (*figura 12*) sceglieremo il colore dello sfondo del riquadro.

Nella tabella che si può vedere in *figura 13* (numero 1) appaiono tutti i testi che sono stati inseriti.

Cliccando sul pulsante individuato dal numero 2 (*figura 13*) è possibile eliminare un testo.

Tramite le frecce verdi (numero 3, *figura 13*) è possibile cambiare l'ordine dei testi (si tratta dell'ordine con cui essi vengono disposti all'interno del menù a scomparsa; *figura 11*).

Nella parte in alto a destra della pagina, se selezioniamo la casella che si intitola "Creazione" (*figura 14*) abiliteremo l'utente in modo che possa creare un suo testo da aggiungere alla lavagna tramite trascinamento (drag and drop). Selezionando la casella "Creazione" appare una serie di nuovi controlli che prima erano nascosti (*figura 15*).



Figura 14

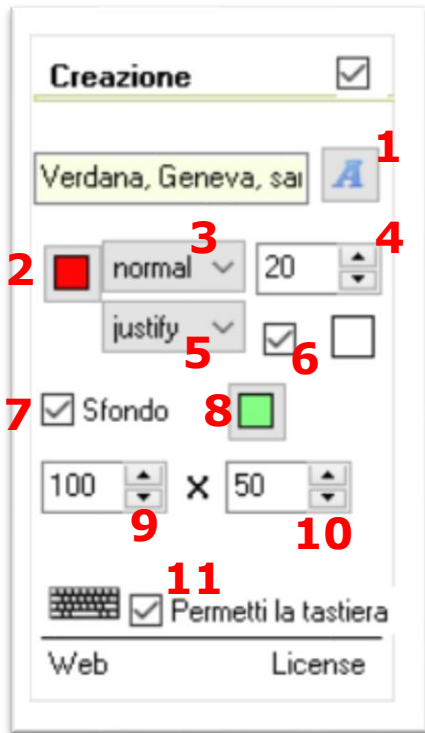


Figura 15

Cliccando sul pulsante individuato dal numero 1 (*figura 15*) è possibile scegliere il tipo di carattere (font) da utilizzare.

Cliccando sul pulsante individuato dal numero 2 (*figura 15*) si imposta il colore del font.

Tramite il menù a tendina, individuato dal numero 3 (*figura 15*), si possono applicare al font 5 diverse formattazioni: normal (normale)- bold (grassetto)- bolder (grassetto più accentuato)- lighter (più sottile rispetto al normale)- inherit (impostazione simile al normale).

Tramite i cursori individuati dal numero 4 (*figura 15*) si imposta la dimensione del carattere.

Tramite il menù a tendina, individuato dal numero 5 (*figura 15*), si possono applicare al font 5 diversi tipi di allineamento: left (testo a sinistra)- right (testo a destra)- inherit (testo centrato)- center (testo centrato)- justify (testo

“giustificato”).

Selezionando la casella individuata dal numero 6 (*figura 15*) si aggiungerà un bordo al riquadro che contiene il testo; il colore del bordo è identico al colore del font.

Selezionando la casella individuata dal numero 7 (*figura 15*) faremo in modo che il riquadro che contiene il testo abbia uno sfondo uniforme (il riquadro coprirà gli oggetti sottostanti).

Cliccando sul pulsante individuato dal numero 8 (*figura 15*) sceglieremo il colore dello sfondo del riquadro.

Tramite i cursori individuati dai numeri 9 e 10 (*figura 15*) si impostano le dimensioni (larghezza e altezza) del riquadro che contiene il testo.

Selezionando la casella che si intitola "Permetti la tastiera" (numero 11, *figura 15*), quando l'utente clicca sul pulsante per aggiungere un testo, apparirà una tastiera per agevolarlo nella scrittura.

In *figura 16* si può vedere l'icona, cliccando sulla quale si permette all'utente di inserire nella "lavagna" i testi da lui direttamente digitati.



Figura 16

In *figura 17* si può vedere l'area di inserimento dei testi con e senza tastiera attivata.

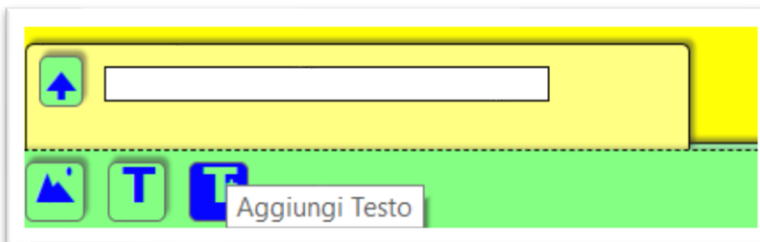


Figura 17- in alto funzione "Tastiera" attivata; in basso funzione "Tastiera" disattivata

Quando l'utente trascina un testo sulla "lavagna" possiamo decidere quali pulsanti di editing (modifica) abilitare; questi pulsanti appariranno quando l'utente fa un clic sul testo e gli permetteranno di apportare modifiche direttamente sullo schermo (*figura 18*).

Nel caso non dovessimo abilitare alcun pulsante di modifica l'utente potrà solo spostare i testi sullo schermo (drag and drop).

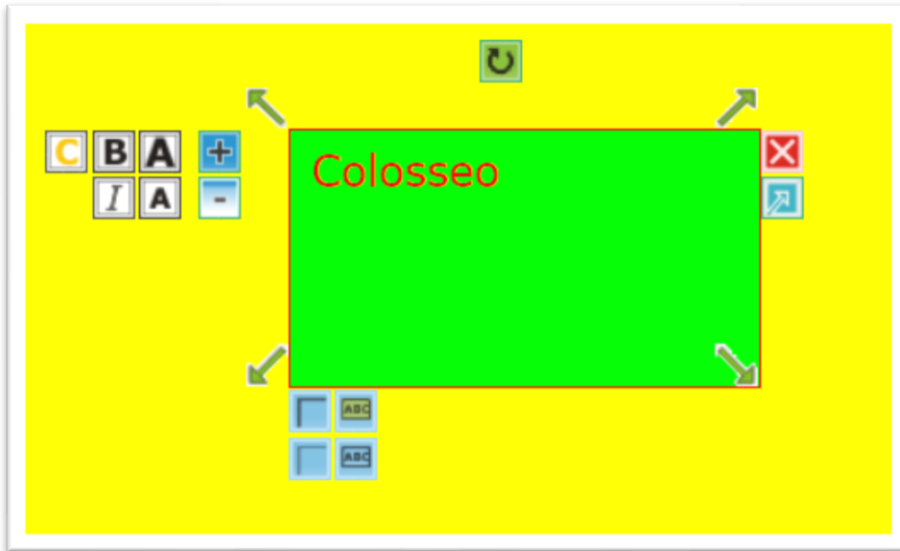


Figura 18

In *figura 19* si può vedere la finestra che consente di abilitare i vari strumenti; nei campi accanto a ciascuna icona (numero 10, *figura 19*) possiamo scrivere un breve testo che appare quando l'utente posiziona il puntatore del mouse sopra al pulsante (funzione "mouseover"); la funzione "mouseover" permette di rendere più esplicita la funzionalità di ogni pulsante (a cosa serve).



Figura 19

Selezionando le caselle individuate dai numeri 1 e 2 (*figura 19*) si attivano le funzioni "Ingrandisci il testo" e "Rimpicciolisci il testo".

Selezionando la casella individuata dal numero 3 (*figura 19*) si attiva la funzione "Applica grassetto".

Selezionando la casella individuata dal numero 4 (*figura 19*) si attiva la funzione "Applica corsivo".

Selezionando la casella individuata dal numero 5 (*figura 19*) si attiva la funzione "Cambia colore del testo".

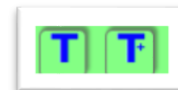
Selezionando le caselle individuate dai numeri 6 e 7 (*figura 19*) si attivano le funzioni "Scegli il colore di sfondo dei riquadri di testo" ed "Elimina i riquadri di testo".

Selezionando le caselle individuate dai numeri 8 e 9 (*figura 19*) si attivano le funzioni "Ingrandisci il bordo del riquadro di testo" e "Rimpicciolisci il bordo del riquadro di testo".



Tramite la finestra che si intitola "Menu a scomparsa" (*figura 20*) imposteremo le diverse opzioni valide per i testi che appaiono nel Menù a scomparsa; tali testi si attivano cliccando sui pulsanti appositi (*figura qui a lato*).

Un esempio di testi attivati tramite i pulsanti



si può vedere in *figura 11*.



Figura 20

Con i cursori individuati dal numero 1 (*figura 20*) si imposta la larghezza massima che avrà la "miniatura del testo"; in *figura 21* si può osservare lo stesso testo con impostazione a 50 px e 100 px.

Cliccando sul pulsante individuato dal numero 2 (*figura 20*) si può scegliere il tipo di carattere (font) da utilizzare.

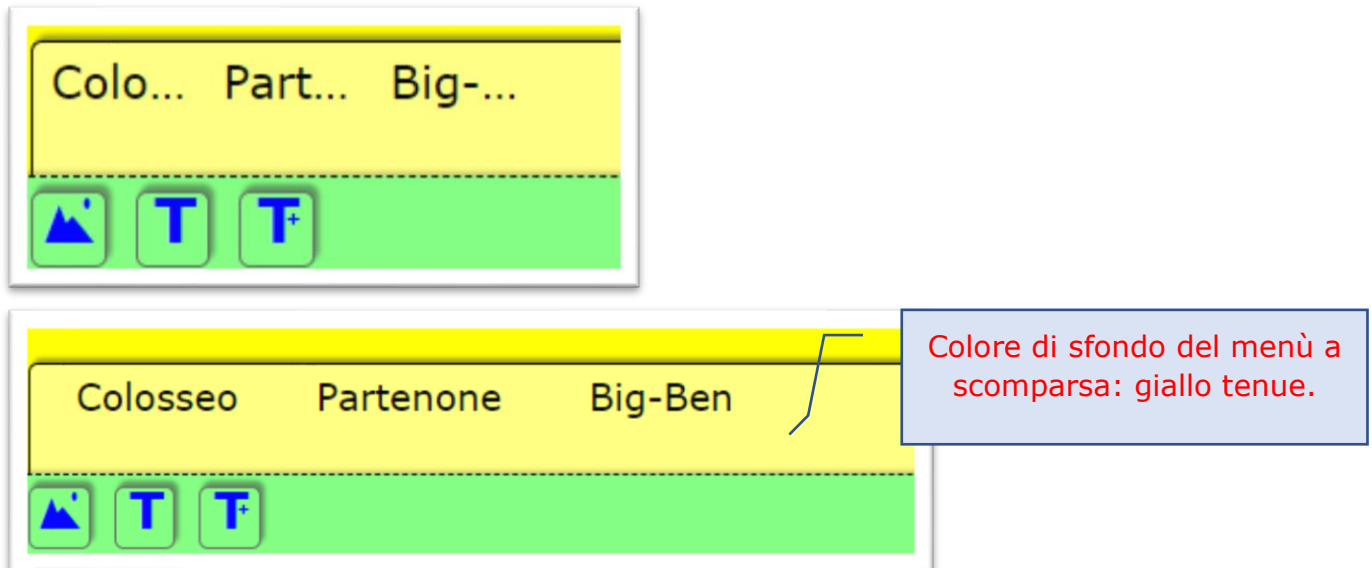


Figura 21

Con i cursori individuati dal numero 3 (*figura 20*) si imposta la dimensione del font.

Cliccando sul pulsante individuato dal numero 4 (*figura 20*) si imposta il colore del font.

Selezionando la casella individuata dal numero 5 (*figura 20*) si applica un'ombra alla barra e ai pulsanti.

Selezionando la casella individuata dal numero 6 (*figura 20*) si fa in modo che la barra dei pulsanti e il menù a scomparsa siano circondati da una linea continua.

Cliccando sul pulsante individuato dal numero 7 (*figura 20*) si può scegliere il colore di sfondo del menù a scomparsa (*figura 21*).

Con i cursori individuati dal numero 8 (*figura 20*) si imposta la trasparenza del colore di sfondo: a maggior valore corrisponde maggiore opacità e a minor valore maggior trasparenza (con un valore impostato a "zero" il colore di sfondo non sarà visibile).

Nei campi individuati dai numeri 9 e 10 (*figura 20*) possiamo scrivere il testo che vogliamo visualizzare quando l'utente posiziona il puntatore del mouse sul pulsante corrispondente; la funzione cosiddetta di "mouseover" permette di rendere più esplicita la funzionalità di ogni pulsante (a cosa serve).

Scheda "Sfondo/ Menù grafico"

Tramite la finestra che si intitola "Sfondo" (*figura 22*) configureremo l'aspetto che deve assumere lo sfondo della lavagna.

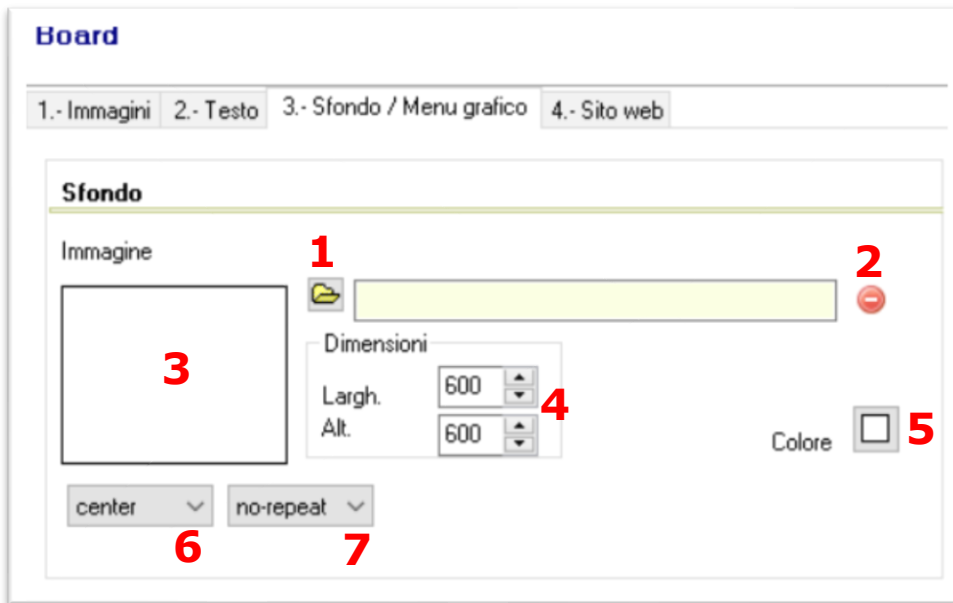


Figura 22

Cliccando sulla cartella gialla, individuata dal numero 1 (*figura 22*), è possibile ricercare nel proprio computer un'immagine da utilizzare come sfondo della pagina.

Con il pulsante individuato dal numero 2 (*figura 22*) si può eliminare l'immagine precedentemente inserita.

Una volta inserita l'immagine, una sua miniatura apparirà nell'area individuata dal numero 3 (*figura 22*).

Con i cursori individuati dal numero 4 (*figura 22*) si impostano le dimensioni di larghezza e altezza dell'immagine di sfondo; Ardora mantiene automaticamente le proporzioni dell'immagine prendendo come valore di riferimento quello più basso dei due e adattando di conseguenza l'altro.

In questo tipo di attività, in cui è richiesto di creare uno schema, una mappa o un grafico, l'immagine di sfondo potrebbe essere utilizzata nel seguente modo: una foto occupa lo sfondo e l'utente dovrà "aggiungere" ad essa delle etichette esplicative (un esempio in *figura 23*).

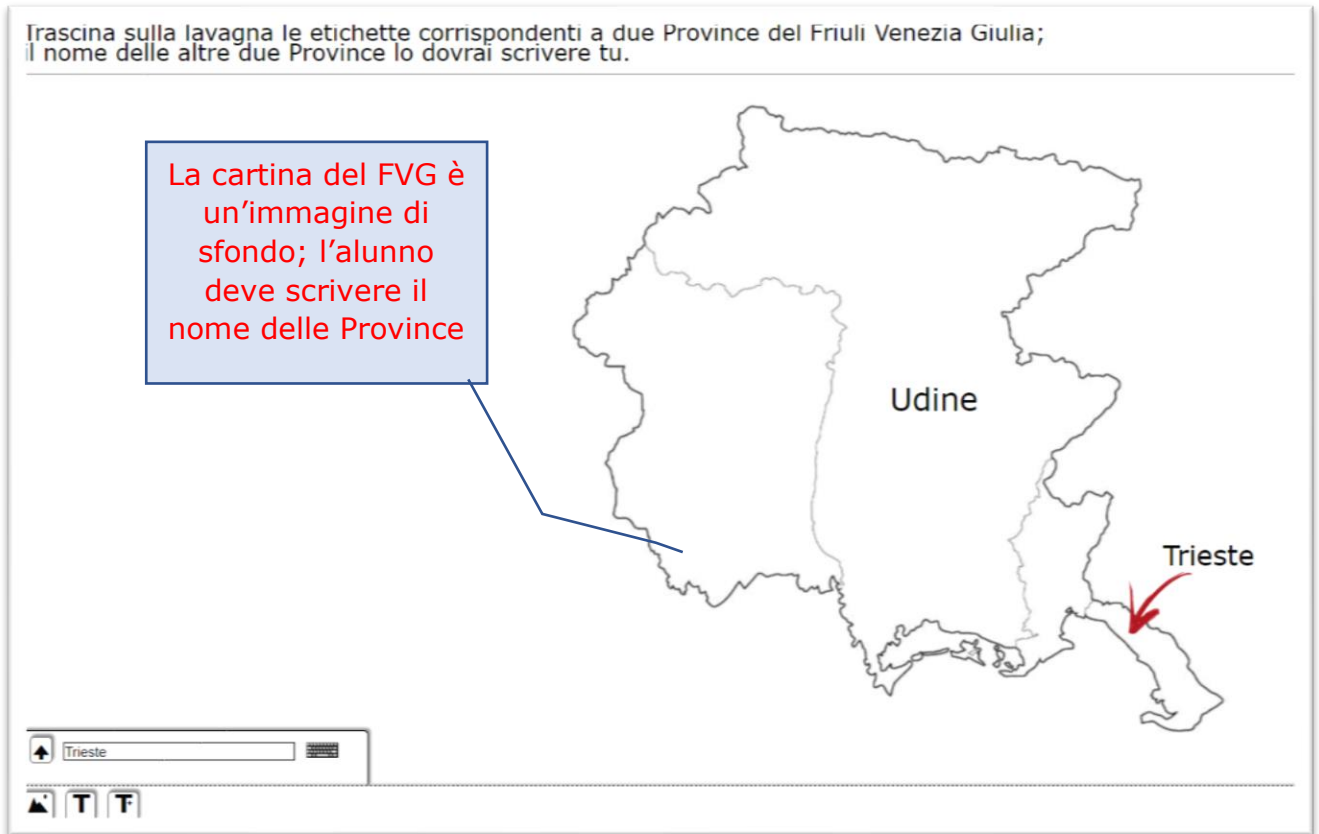


Figura 23

Se l'immagine da utilizzare come sfondo è più piccola della dimensione della pagina, con l'elenco a discesa (numero 6, *figura 22*) possiamo decidere la sua posizione: bottom (in basso al centro)- center (al centro della pagina), inherit (nell'angolo in alto a sinistra- impostazione "ereditata" di default)- left (centrata a sinistra), right (centrata a destra)- top (centrata in alto).

Allo stesso modo, con l'elenco a discesa individuato dal numero 7 (*figura 22*) possiamo scegliere tra le seguenti opzioni: repeat (l'immagine viene duplicata all'infinito sino a ricoprire tutto lo sfondo)- no repeat (l'immagine non viene duplicata, quindi ce n'è solo una)- repeat x (l'immagine viene duplicata all'infinito ma solo in senso orizzontale)- repeat y (l'immagine viene duplicata all'infinito ma solo in senso verticale)- inherit (impostazione di default- l'immagine viene duplicata all'infinito sino a ricoprire tutto lo sfondo).

Con il pulsante individuato dal numero 5 (*figura 22*) si imposta il colore di sfondo della pagina.

Se non sono state inserite immagini di sfondo oppure se le immagini di sfondo non occupano tutto lo spazio, allora si vedrà il colore impostato con il pulsante di cui sopra (numero 5, *figura 22*).

Tramite la finestra che si intitola "Menù grafico" (*figura 24*) configureremo l'aspetto che deve assumere la barra che contiene i pulsanti.

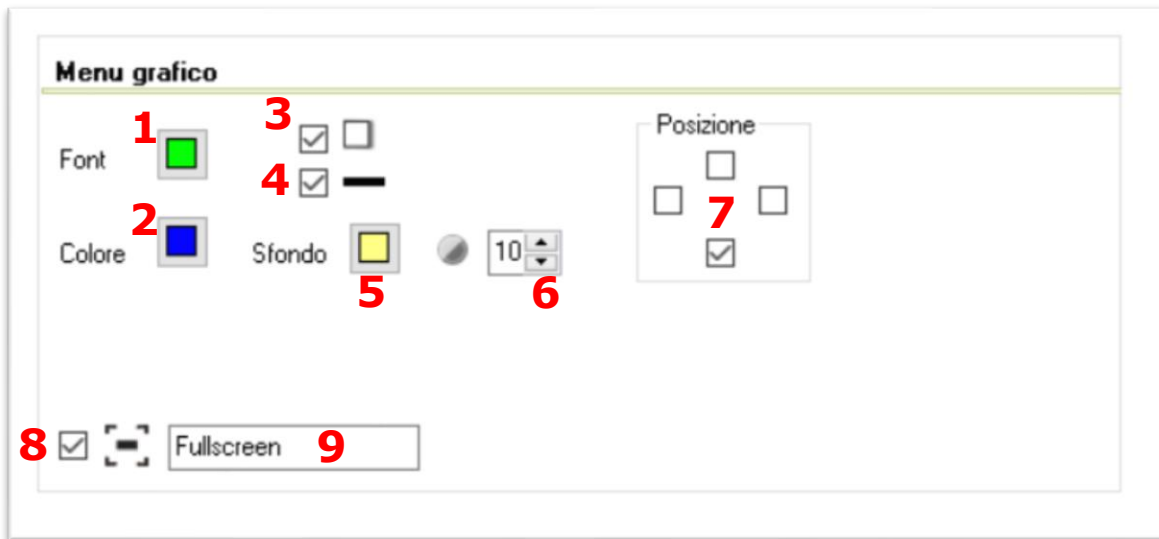


Figura 24

Con il pulsante che si intitola "Font" (numero 1, *figura 24*) si imposta il colore del logo che si trova all'interno dei pulsanti (vedi *figura 25*, colore impostato: verde).

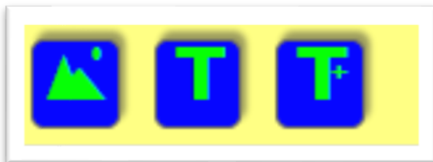


Figura 25

Con il pulsante che si intitola "Colore" (numero 2, *figura 24*) si imposta il colore di sfondo dei pulsanti (vedi *figura 25*, colore impostato: blu).

Questi colori saranno invertiti quando l'utente posiziona il puntatore del mouse sui pulsanti (vedi *figura 26*).



Figura 26

Selezionando la casella individuata dal numero 3 (*figura 24*) si applica un'ombra alla barra, ai pulsanti e alla finestra del menù a scomparsa.

Selezionando la casella individuata dal numero 4 (*figura 24*) si fa in modo che la barra sia circondata da una linea continua.

Cliccando sul pulsante individuato dal numero 5 (*figura 24*) si sceglie il colore di sfondo della barra (in *figura 25* il colore impostato è il giallo).

Con i cursori individuati dal numero 6 (*figura 24*) si imposta la trasparenza del colore di sfondo: a maggior valore corrisponde maggiore

opacità e a minor valore maggior trasparenza (con un valore impostato a "zero" il colore di sfondo non sarà visibile).

Selezionando una delle caselle individuate dal numero 7 (*figura 24*) si decide dove si deve posizionare la barra, rispetto alla pagina.



Selezionando la casella individuata dal numero 8 (*figura 24*) si abiliterà un altro pulsante nella barra in modo tale che l'utente, cliccandoci sopra, possa espandere l'attività a pieno schermo.

Nel campo individuato dal numero 9 (*figura 24*) possiamo scrivere il testo che vogliamo visualizzare quando l'utente posiziona il puntatore del mouse sul pulsante di cui sopra; la funzione cosiddetta di "mouseover" permette di rendere più esplicita la funzionalità di ogni pulsante (a cosa serve).

Consigli

Se si richiede all'alunno di creare una mappa o uno schema potrebbe essere utile inserire, tra le immagini a sua disposizione, anche una "freccia" per agevolarne la costruzione, visto che non esistono "strumenti di disegno"; vedi un esempio in *figura 27*.

Le immagini messe a disposizione sono "duplicabili" nel senso che se trasciniamo tre volte un'immagine sulla "lavagna" ne avremo tre copie.



Figura 27

Scheda "Sito web"

La scheda che si vede in *figura 28* si intitola "Sito web" e serve per impostare l'area dell'intestazione della pagina (vedi *figura 29*, numero 1); può essere sfruttata per inserire un titolo oppure per dare istruzioni e indicazioni all'utente.

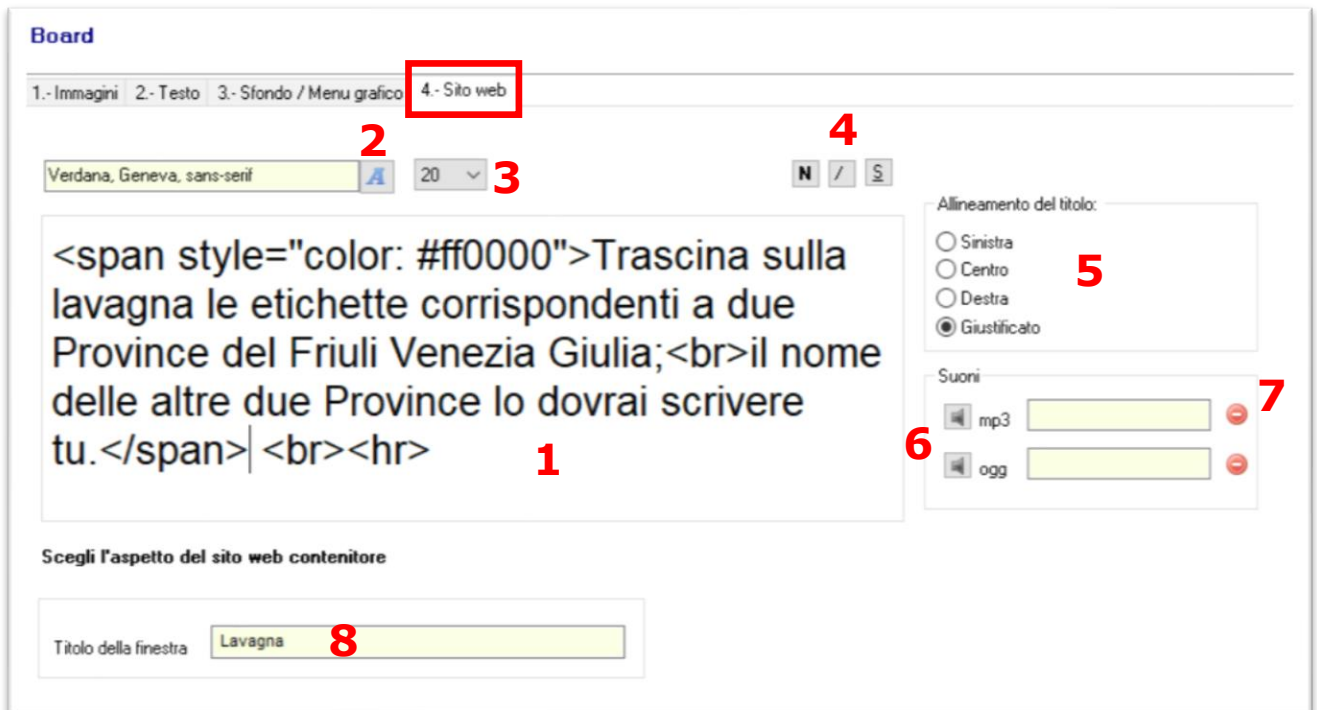


Figura 28

Nel campo individuato dal numero 1 (*figura 28*) si inserisce il testo.

È possibile scegliere il tipo di carattere (numero 2, *figura 28*) e impostare le sue dimensioni (numero 3, *figura 28*), oltre che applicare il "Grassetto" (N), il "Corsivo" (I) e il "Sottolineato" (S); utilizzare i pulsanti individuati dal numero 4, *figura 28*.

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 28*, 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).

Il tag `
` inserisce un "a capo" nel testo.

Il tag <hr> inserisce una linea orizzontale, che può fungere da “separatore”.

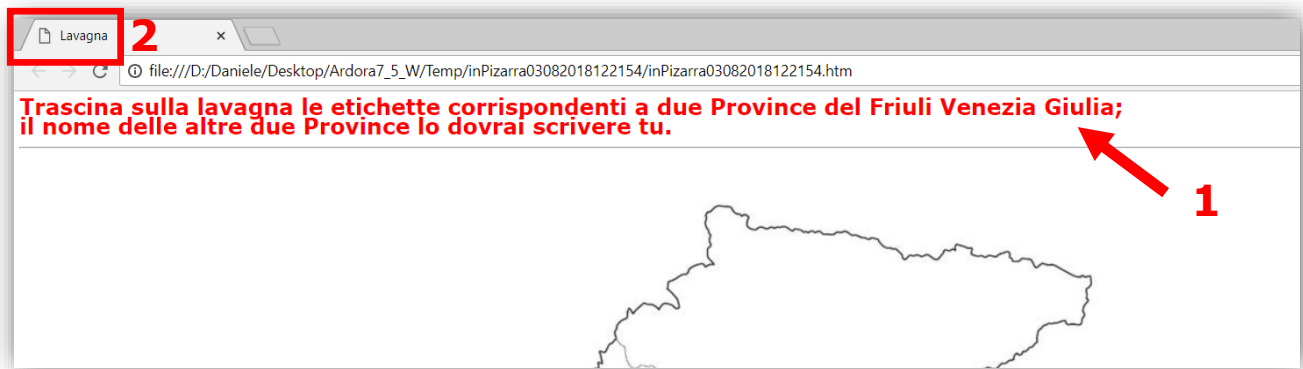


Figura 29

Altre impostazioni sono l’allineamento del testo (numero 5, *figura 28*) e l’inserimento di un audio (numero 6, *figura 28*).

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’interfaccia (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”

Cliccando sul pulsante rosso individuato dal numero 7 (*figura 28*) è possibile eliminare il file audio precedentemente inserito.

“Titolo della finestra” (numero 8, *figura 28*) è un piccolo titolo che sarà visualizzato nella finestra del browser (nella *figura 29*, numero 2, appare scritto il titolo “Lavagna”).