

Utilizzo di Jclic

(parte 2)

Scheda informativa



Associazione semplice



Associazione complessa



Memory



Esplorazione



Identificazione celle



Puzzle doppio



Puzzle a buchi



Puzzle a scambio





La scheda informativa può essere usata in due modi

- creare un Menù di partenza
- veicolare contenuti

Per i contenuti NON vi è molto spazio per cui sarà meglio eventualmente suddividerli in più schede, poste una dopo l'altra.

Alternative per veicolare i contenuti:

- Inserirli come immagine di sfondo (se è una immagine → esempio: una mappa)
- Fare un collegamento ad un file esterno (che potrebbe essere un file Pdf)





Il Pannello è formato da **una tabella**, come la maggior parte delle attività

Si scelgono il **numero di righe e di colonne**

E la **larghezza e altezza** (ma si può allargare la tabella anche con il mouse) → Non si possono creare celle di dimensioni diverse... saranno tutte uguali

Alcuni pulsanti a volte, anche se presenti non funzionano (in questo caso «mescola») → sono inseriti per default ma poi, a seconda dell'Attività, hanno effetto oppure no

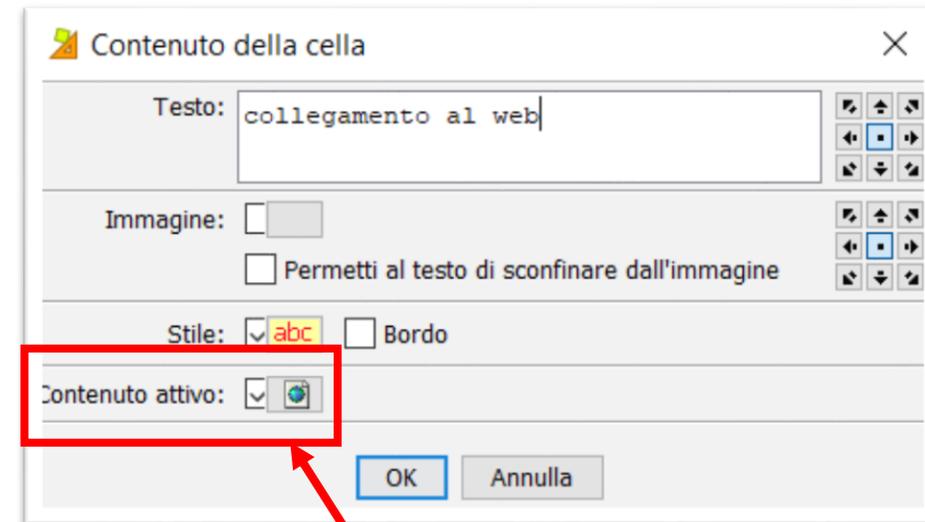
Come si vede, viene applicata a questa scheda l'impostazione dei «puzzle» quindi si può personalizzare la «forma» delle celle





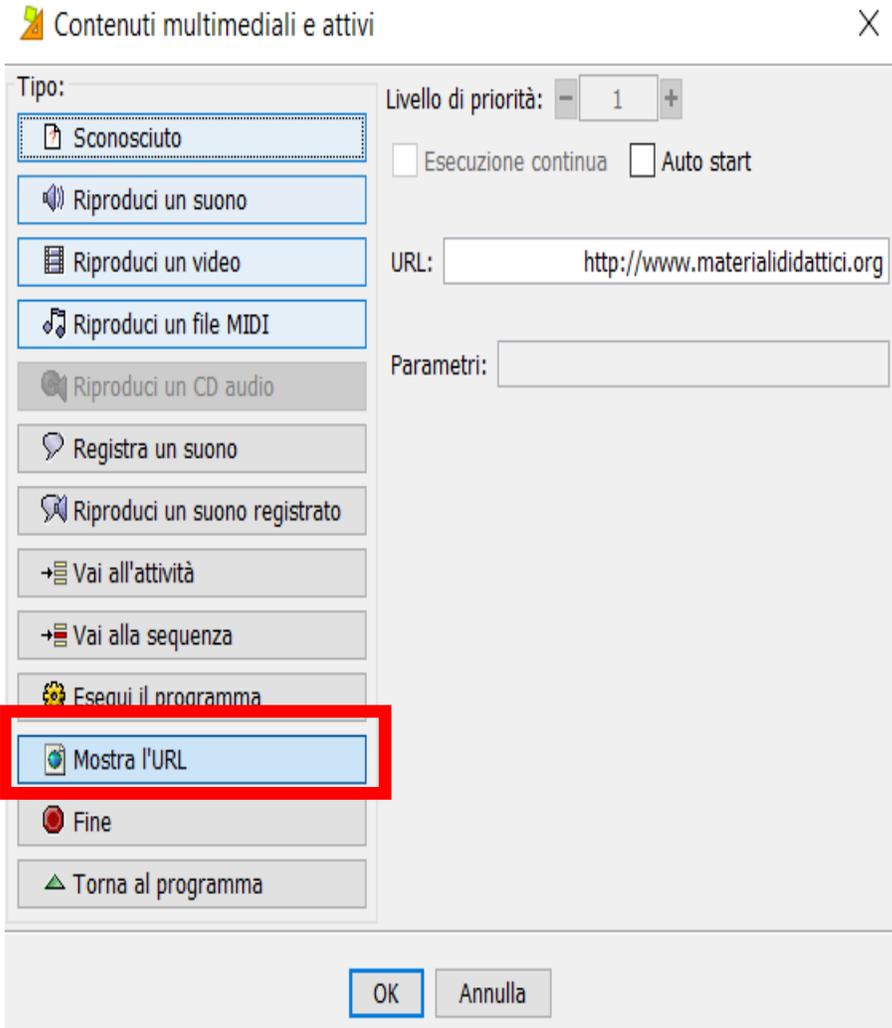
In questo esempio la scheda informativa è stata utilizzata come **menù**

Cliccando in ogni singola cella, si apre la «finestra degli stili»



Cliccare su «**contenuto attivo**»

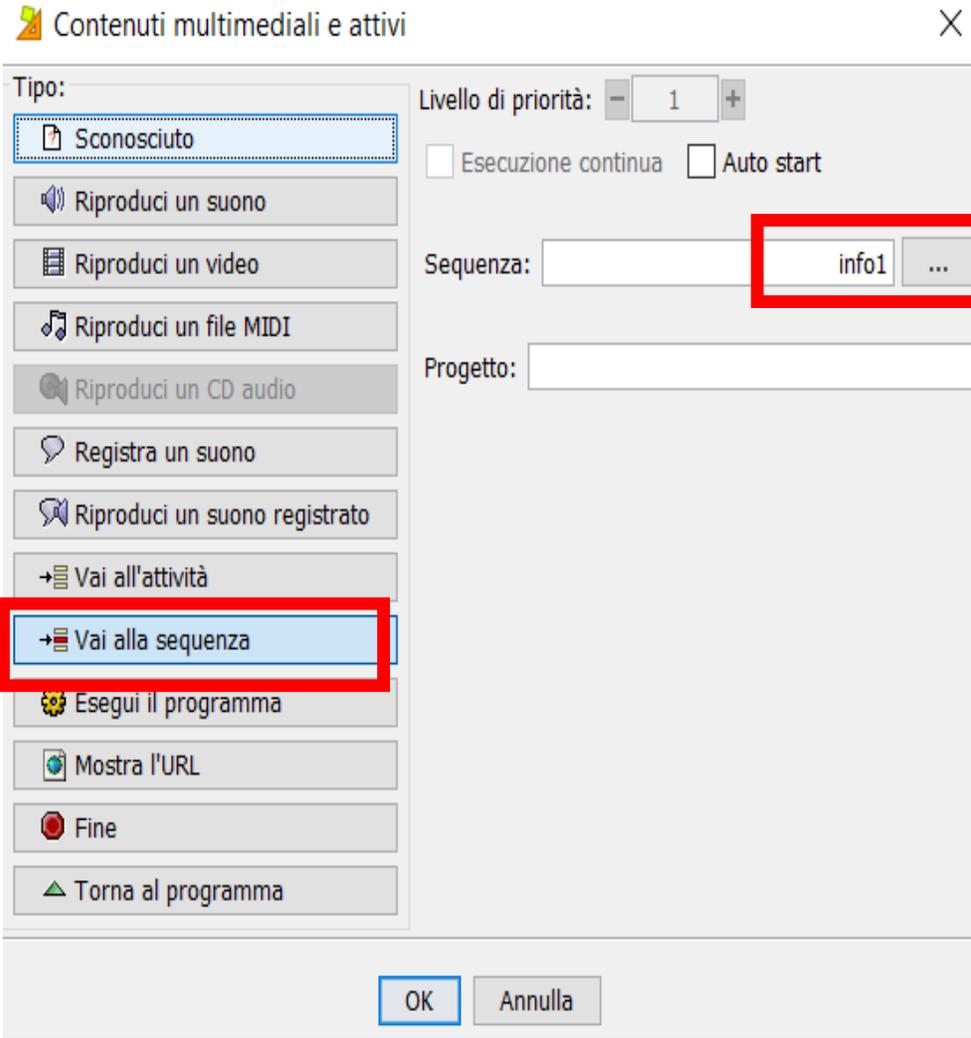




Mostra URL

da usare per...

- collegamento al web (<http://www.....>)
- collegamento a file esterno (inserire l'estensione del file → .pdf/ .html/ .pptx etc.)



Vai alla sequenza

da usare per...

- collegamento a un'altra slide dello stesso progetto (collegamento interno)...

Cliccare sui «tre puntini» e scegliere dal menù a discesa





Contenuti multimediali e attivi

Tipo: Sconosciuto

Livello di priorità: - 1 +

Esecuzione continua Auto start

Sequenza: start ...

Progetto: progetto1.jcllic.zip

Vai all'attività

Vai alla sequenza

Esegui il programma

Mostra l'URL

Fine

Torna al programma

OK Annulla

Si tratta di un «bug»...
NON si può scrivere
(cioè, si può ma
non funziona)
Bisogna selezionarlo
dal menù a discesa

Vai alla sequenza

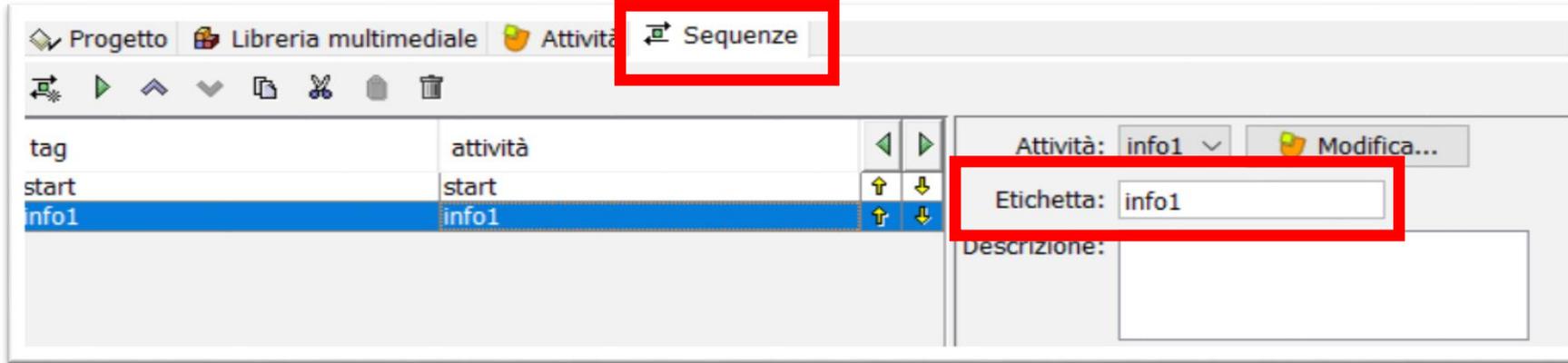
da usare per...

- collegamento a un altro progetto di Jcllic

Attenzione:

1. Scrivere il nome del Progetto completo → nomeprogetto.jcllic.zip
2. Selezionare dal menù a discesa il nome della slide (etichetta) cui collegarsi → perché compaia nel menù a discesa **deve essere un nome che si è già utilizzato nell'attuale Progetto** → consiglio: usare sempre lo stesso nome per la prima slide → potrebbe essere «start» oppure «pagina1» etc.





Vai alla sequenza

da usare per...

- collegamento a un altro progetto di Jclic

Finestra «sequenze» → Etichetta:

1. Selezionare dal menù a discesa il nome della slide (etichetta) cui collegarsi → l'etichetta si inserisce dalla Finestra «sequenze» → in questo caso l'etichetta è «info1»



La forte industrializzazione che, a ritmi vertiginosi, aveva interessato la Francia nell'Ottocento consentì la costruzione di edifici sempre più alti. Ciò fu possibile grazie all'entrata in produzione di nuovi materiali edili, come le ghise e l'acciaio, impiegati per produrre travi e altri elementi strutturali analoghi che, con le loro alte resistenze, rivoluzionarono il modo di costruire. In questi anni segnati dal progresso industriale l'idea di una torre svettante che sfidasse la gravità era già nell'aria: basti pensare all'inglese Richard Trevithick, che già nel 1833 aveva progettato una colonna di ghisa traforata alta mille piedi, poi mai realizzata.

Quando, sul finire del 1884, il governo francese annunciò di voler salutare l'Esposizione Universale del 1889 di Parigi - la decima di quelle rassegne consacrate ai fasti della produzione industriale - con un'opera di dimensioni colossali, Maurice Koechlin e Émile Nougier aderirono entusiasticamente all'impresa. Koechlin e Nougier erano due ingegneri alle dipendenze della Compagnie des Établissements Eiffel, una fiorente ditta gestita da Gustave Eiffel, uno dei più accreditati «architetti del ferro» del periodo, e l'idea che avevano avuto era ambiziosa: si trattava di un'imponente pilastro metallico, formato da quattro travi reticolari svasate in basso che si congiungono in cima, legate tra loro mediante traverse disposte a intervalli regolari.[1] Il ferro era ovviamente l'unico materiale adeguato a una costruzione di una simile portata. Eiffel, pur consentendo a Koechlin e Nougier di proseguire i loro studi, inizialmente riservò al progetto iniziale solo un'attenzione distratta; in un secondo momento ne intuì la genialità e, pertanto, si avvale della collaborazione di Stephen Sauvestre, ingegnere capo del dipartimento di architettura della sua società. L'apporto tecnico di Sauvestre fu fondamentale non solo sotto il profilo tecnico - egli, infatti, contribuì a correggere vari errori di fondo del progetto di Koechlin e Nougier - bensì anche sotto quello estetico, in quanto modificò la forma della torre per renderla più accattivante agli occhi dell'opinione pubblica, con l'aggiunta di linee meno spigolose e più aggraziate, ingentilita anche con svariati ornamenti.



In questo esempio la scheda informativa è stata utilizzata per **veicolare «contenuti»**

La tabella è stata impostata su «2 colonne» in modo da avere lo spazio per **una foto e del testo**

Non vi è possibilità di controllare il testo (sottolineature, colori differenti, grassetto su alcune parole)... anche le dimensioni del font sono influenzate dalla grandezza della finestra...

se il **testo** appare **«troppo sacrificato»** utilizzare più slide, dedicate alla presentazione dei contenuti

Se non si è soddisfatti delle scarse impostazioni fornite da questa Attività si può utilizzare il «collegamento a un file esterno» (magari un file Pdf) che si può formattare come si desidera

Oppure → utilizzare attività «RIEMPI GLI SPAZI» ma è comunque un «ripiego»





La **forte industrializzazione** che, a ritmi vertiginosi, aveva

interessato la Francia nell'Ottocento consentì la costruzione di edifici sempre più alti. Ciò fu possibile grazie all'entrata in produzione di nuovi materiali edilizi, come le ghise e l'acciaio, impiegati per produrre travi e altri elementi strutturali analoghi che, con le loro alte resistenze, rivoluzionarono il modo di costruire. In questi anni segnati dal progresso industriale l'idea di una torre svettante che sfidasse la gravità era già nell'aria: basti pensare all'inglese Richard Trevithick, che già nel 1833 aveva progettato una colonna di ghisa traforata alta mille piedi, poi mai realizzata.

Quando, sul finire del 1884, il governo francese annunciò di voler salutare l'Esposizione Universale del 1889 di Parigi - la decima di quelle rassegne consacrate ai fasti della produzione industriale - con un'opera di dimensioni colossali, Maurice Koechlin e Émile Nougier aderirono entusiasticamente all'impresa. Koechlin e Nougier erano due ingegneri alle dipendenze della Compagnie des Établissements Eiffel, una fiorente ditta gestita da Gustave Eiffel, uno dei più celebri architetti del tempo, del resto, è l'idea che ispirò

La scheda «**riempi gli spazi**» è un esercizio, che vedremo più avanti nel tutorial...

Comunque può essere usata per veicolare contenuti → vantaggi

- Permette la «**scroll bar**» e quindi si può inserire più testo;
- Permette la **formattazione del testo**;
- La **gestione delle foto** lascia a desiderare



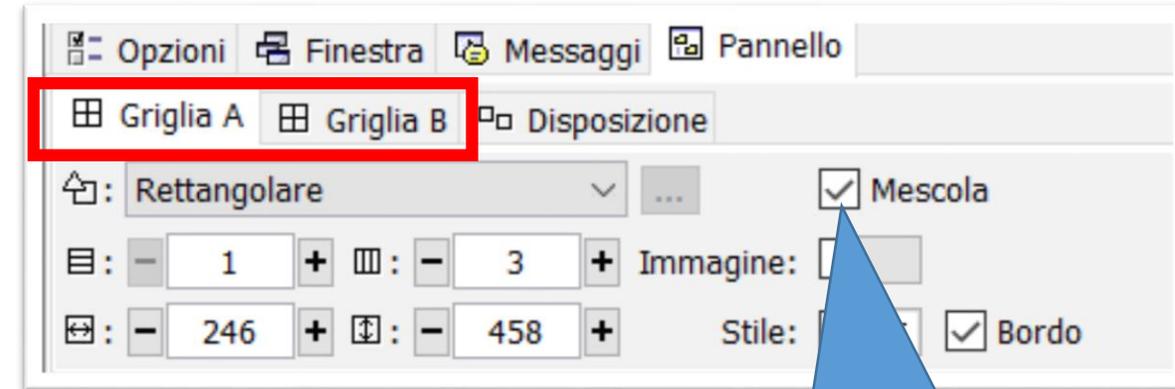


OBIETTIVO: stabilire rapporti «uno ad uno»

- Testo con testo
- Testo con immagini
- Immagini con immagini

Si può associare un audio che si avvierà a risoluzione avvenuta.

L'attività si presenta con **due tabelle da riempire con i diversi contenuti** → **NON** occorre stabilire relazioni perché la relazione è univoca e quindi automatica (prima casella griglia A con prima casella griglia B, etc.)



Mescola i contenuti che appariranno sempre in posizione diversa





| | | | | | | |
|---|--|---|---|--------------|-----------|----------|
|  |  |  | | | | |
| | | | <table border="1"><tr><td>Torre Eiffel</td><td>Partenone</td><td>Colosseo</td></tr></table> | Torre Eiffel | Partenone | Colosseo |
| Torre Eiffel | Partenone | Colosseo | | | | |

Esempio: collegare immagine a testo



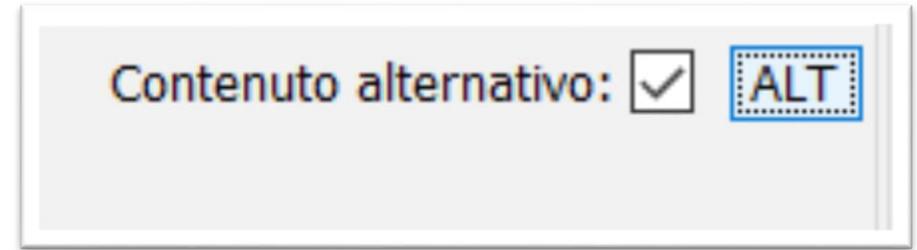
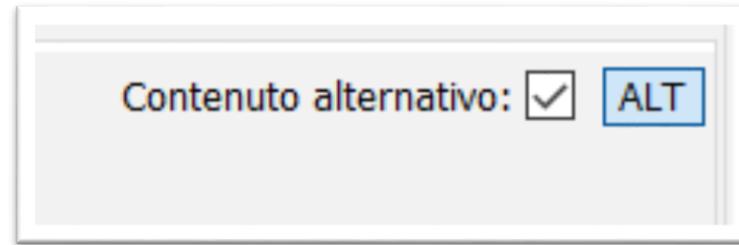
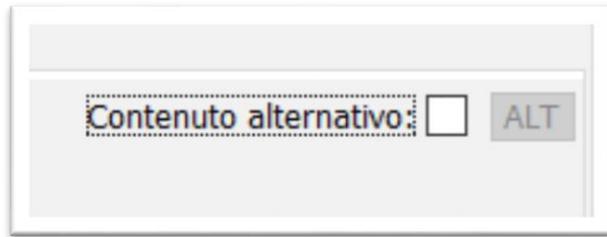


DISPOSIZIONE: presente nella maggior parte degli esercizi (dove vi sono due tabelle)

stabilire se...

- tabella A in orizzontale precede tabella B oppure viceversa;
- tabella A in verticale sopra tabella B oppure viceversa.





CONTENUTO ALTERNATIVO: presente nella maggior parte degli esercizi

Permette di visualizzare un contenuto diverso nella cella, **quando essa viene risolta in modo corretto**

Una volta selezionato, il **pulsante «alt»** ha due posizioni (graficamente la differenza non è molto evidente)...

- No click** → mostra il contenuto in situazione «normale»
- Click** → mostra il contenuto a risoluzione avvenuta correttamente





CONTENUTO ALTERNATIVO: per esperienza mi sembra che vi siano dei funzionamenti «difficoltesi da impostare»

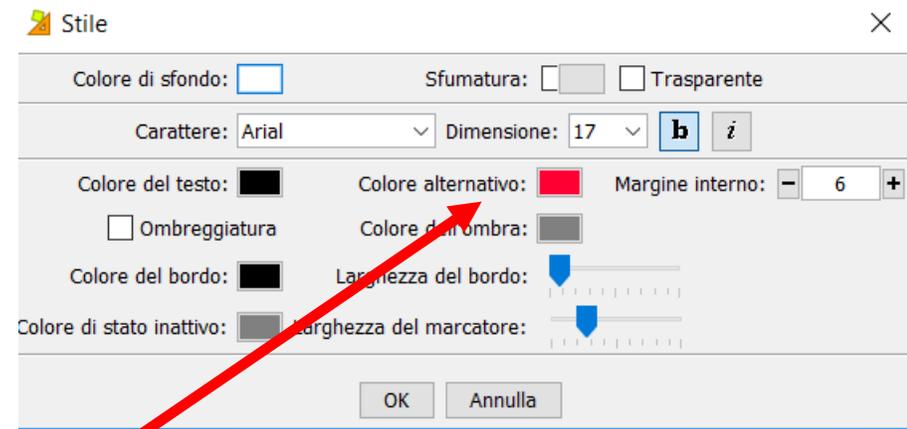
Quello che si riesce ad impostare (almeno per mia esperienza) sono due cose:

- Colore del testo
- Immagine (aggiungere una immagine o modificarla)

Non riesco a modificare il colore della cella

Modificare il colore del testo →

il modo più semplice è agire a livello di **stile della tabella...** impostando il colore alternativo desiderato





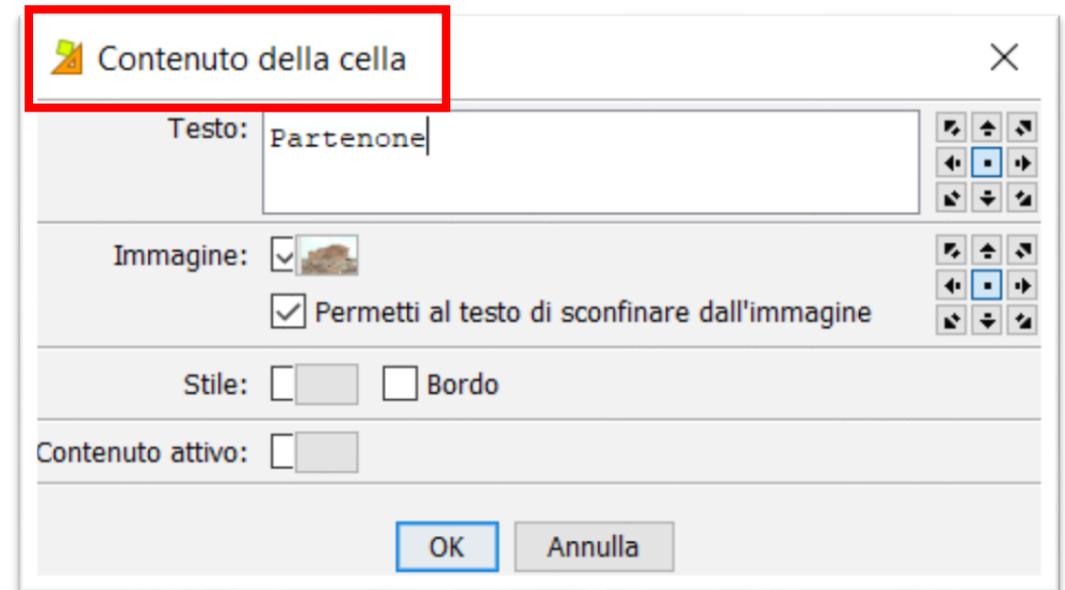
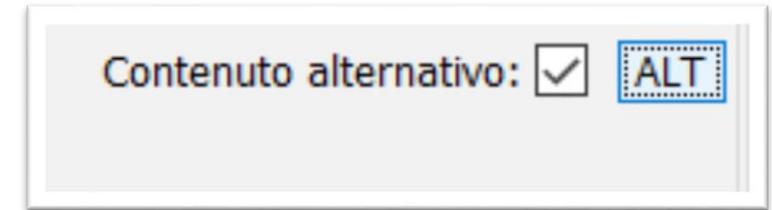
CONTENUTO ALTERNATIVO

Modificare l'immagine →

agire a livello di **singola cella (click sulla cella)** una volta che si è attivato il pulsante «alt»...

- ❑ Si può aggiungere/ modificare il contenuto del testo
- ❑ Si può aggiungere/ cambiare l'immagine

«**permetti al testo di sconfinare**» → fa in modo che testo e immagine non siano sovrapposti uno sull'altro





| | | | | | | |
|---|---|---|---|--------------|-----------|----------|
|  |  |  | | | | |
| | | | <table border="1"><tr><td>Torre Eiffel</td><td>Partenone</td><td>Colosseo</td></tr></table> | Torre Eiffel | Partenone | Colosseo |
| Torre Eiffel | Partenone | Colosseo | | | | |

CONTENUTO ALTERNATIVO

Inizio del gioco

| | | | | | | |
|---|--|--|--|--|--|--|
| <p>Partenone</p>  | <p>Torre Eiffel</p>  | <p>Colosseo</p>  | | | | |
| | | | <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table> | | | |
| | | | | | | |

Gioco ultimato

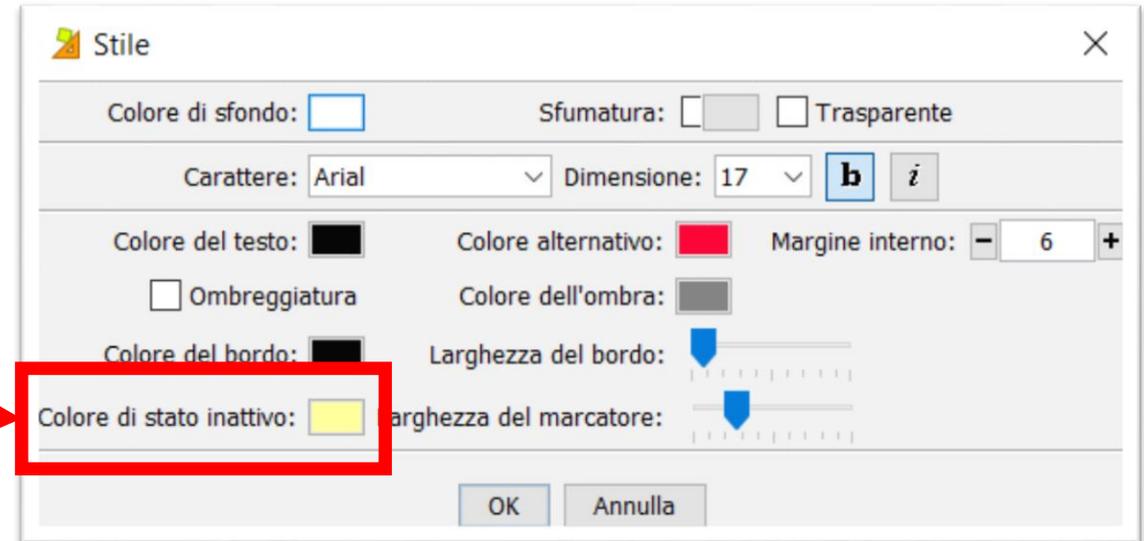




Esiste anche un'altra impostazione
(che funziona solo se NON si usa
«testo alternativo»)

Impostare il **colore alternativo**

Il risultato sarà che ogni item risolto
«scompare» e viene sostituito da
una cella vuota del colore
impostato





| | | | | | | |
|---|---|---|---|--------------|-----------|----------|
|  |  |  | <table border="1"><tr><td>Torre Eiffel</td><td>Partenone</td><td>Colosseo</td></tr></table> | Torre Eiffel | Partenone | Colosseo |
| Torre Eiffel | Partenone | Colosseo | | | | |

**CONTENUTO ALTERNATIVO
NON ABILITATO**

Inizio del gioco

| | | | | | | |
|-----------|--|--|---|-----------|----------|--|
| |  |  | <table border="1"><tr><td>Partenone</td><td>Colosseo</td><td></td></tr></table> | Partenone | Colosseo | |
| Partenone | Colosseo | | | | | |

Gioco ultimato





Opzioni Finestra Messaggi Pannello

▼ Descrizione

Tipo: associations.SimpleAssociation

Nome: associazione-semplice

Descrizione:

▼ Rapporti

Includi questa attività nei rapporti Codice:

Resoconto delle attività dell'utente

▼ Interfaccia utente

Skin:

Suoni dell'evento:

▼ Generatore di contenuti

Generatore automatico di contenuti: Nessuno

▼ Contatori

Cronometro Tempo massimo: Conto alla rovescia

Contatore dei tentativi Numero massimo dei tentativi: Conto alla rovescia

Punteggio

▼ Pulsanti

Aiuto

Mostra questo messaggio:

Mostra la soluzione

Informazioni

Mostra questa URL:

Esegui questo comando:

Attività → opzioni

Tra le altre impostazioni possibili c'è anche quella di mostrare due pulsanti:

Aiuto

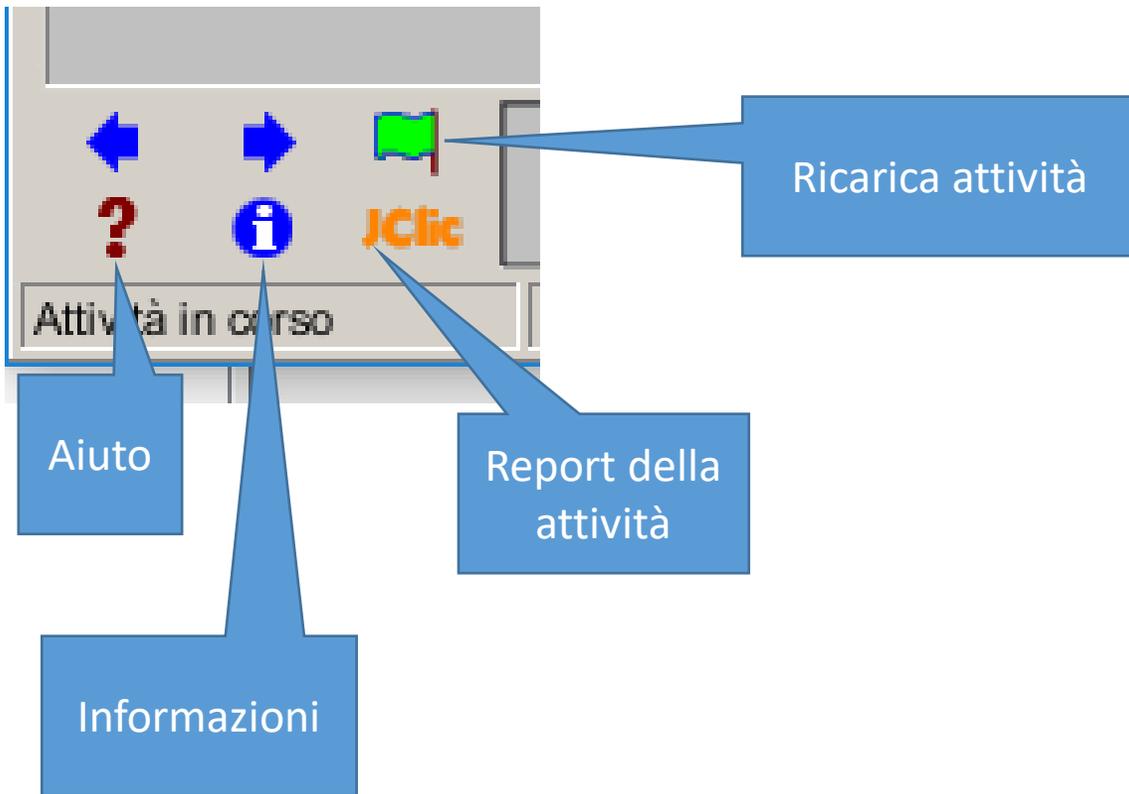
Mostra un messaggio

Mostra soluzione (non sempre è utile, dipende dall'esercizio... in questo esercizio cliccando sulla immagine si evidenzia per un attimo la soluzione corretta)

Informazioni

Usare solo «mostra URL»





Barra inferiore → con tutte le opzioni attivate

Il «layout» e la posizione di tutti questi pulsanti varia e dipende dallo «skin» prescelto



OBIETTIVO: stabilire rapporti «molti a uno»

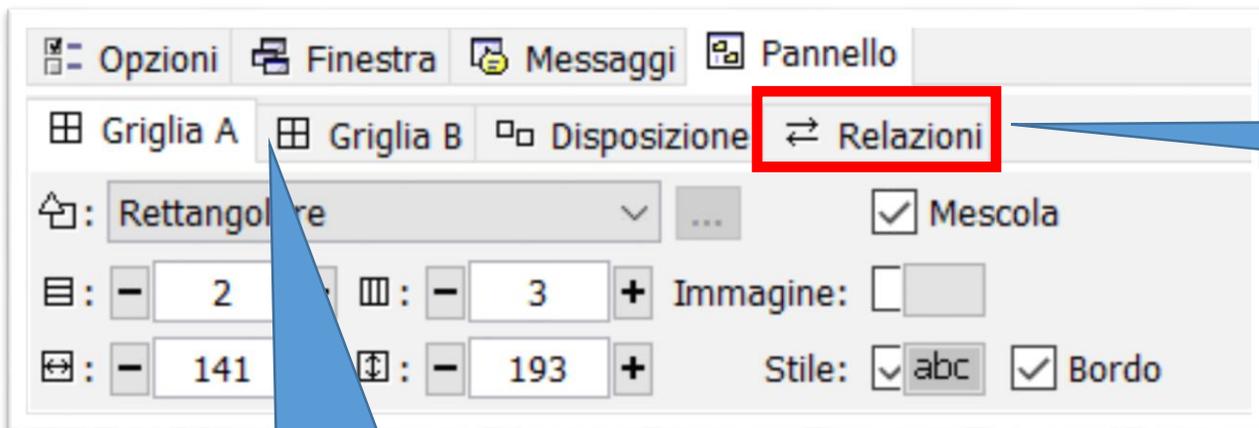
- Testo con testo
- Testo con immagini
- Immagini con immagini

Si può associare un audio che si avvierà a risoluzione avvenuta.

L'attività si presenta con **due tabelle indipendenti da riempire con i diversi contenuti**→

si stabiliscono le relazioni manualmente perché è possibile decidere il numero di categorie diverse entro le quali far rientrare i diversi item

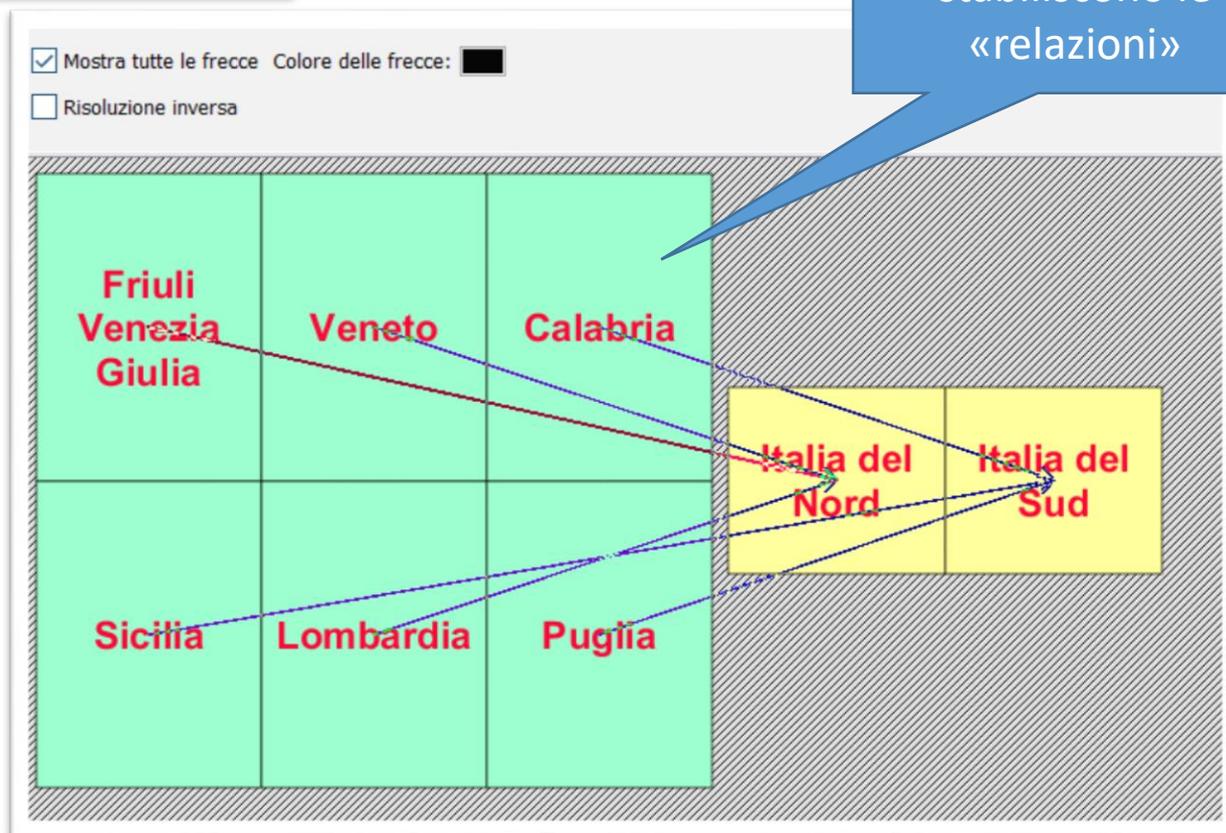




relazioni

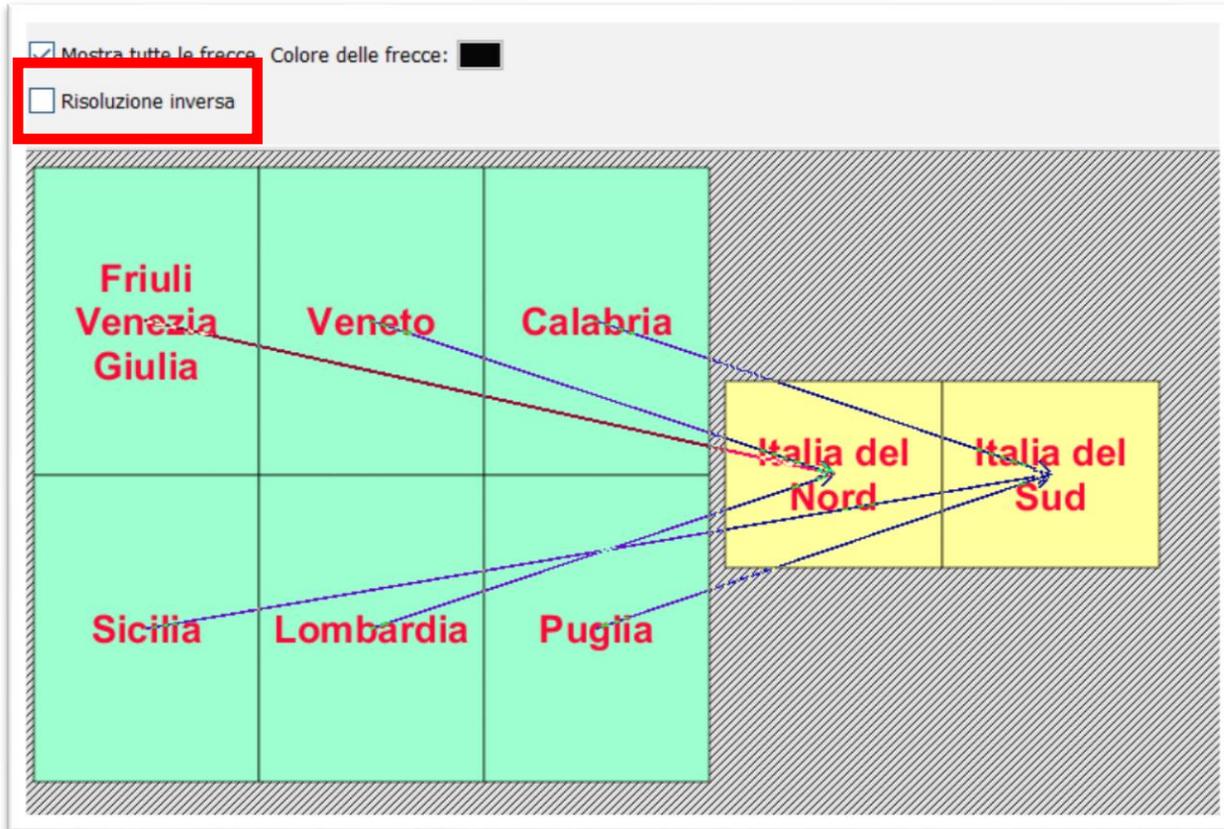
Griglia A e
Griglia B
indipendenti

In questo caso si è deciso di avere una tabella con 6 item da «categorizzare» entro 2 sole categorie

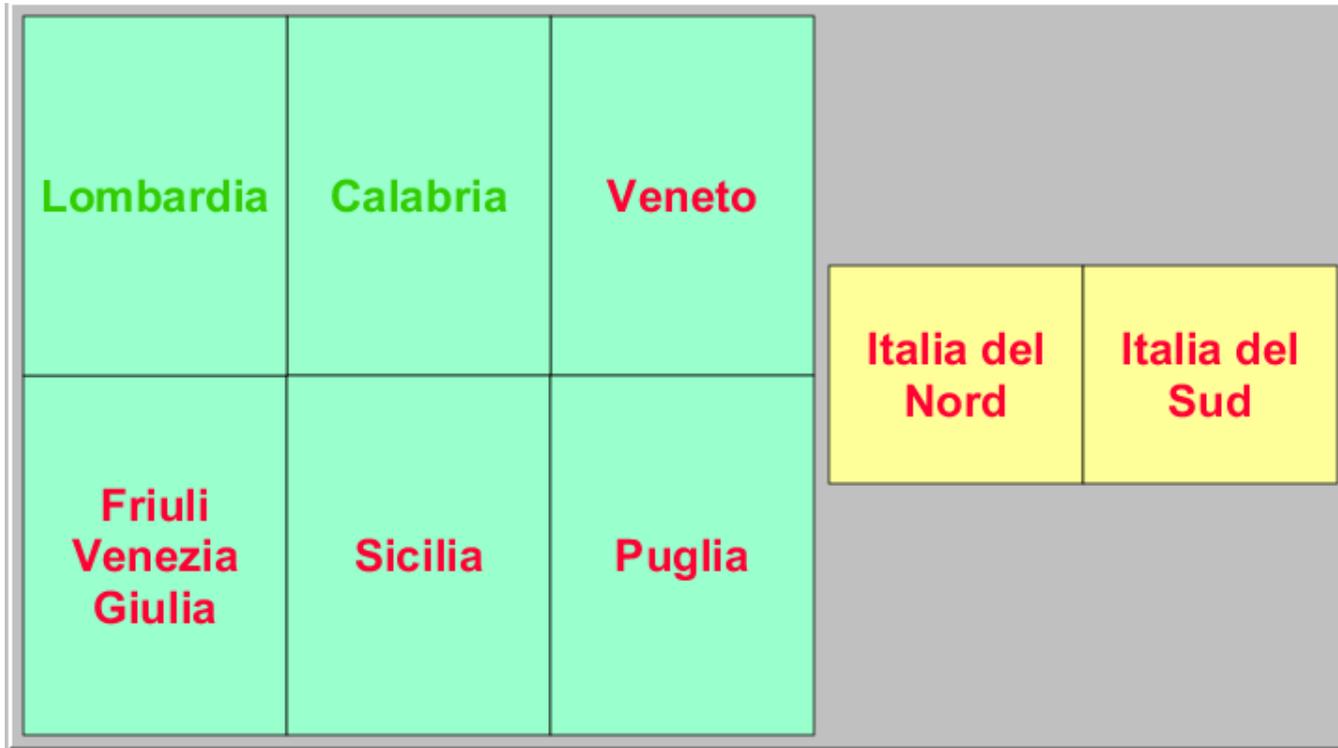


Manualmente si stabiliscono le «relazioni»





«**Risoluzione inversa**» → basta che un solo elemento sia stato associato a categoria 1 (in questo caso «Italia del Nord») e un solo elemento sia stato associato a categoria 2 (in questo caso «Italia del Sud») perché il gioco sia concluso



«**Gioco in esecuzione**» → attivata la funzionalità «contenuto alternativo»
(le soluzioni corrette appaiono in colore verde)



Finestra di aiuto

| | | | | |
|-----------------------------|---------|-----------|-------------------|--------------------|
| Calabria | Veneto | Lombardia | | |
| Friuli Venezia Giulia | Sicilia | Puglia | Italia del Sud | Italia del Nord |

Ritorna all'attività

«**Aiuto**» → attivando e poi cliccando sul pulsante «**aiuto- mostra soluzione**» si ottiene questa tabella... cliccando sulle singole celle viene mostrata quale dovrebbe essere la soluzione corretta (era stata cliccata «Calabria», si è tinta di rosso la cella «Italia del Sud»)



OBIETTIVO: stabilire collegamenti con «utilizzo di memoria visuo-spaziale»

Esistono svariate modalità per diversificare il gioco, elevando il grado di difficoltà e anche gli obiettivi perseguiti

Un elemento che rende più o meno difficile il gioco, a prescindere dal suo contenuto, è ovviamente quello di **umentare il numero di item**.

Modalità diversificate di utilizzo → prossima slide





Modalità diversificate di utilizzo →

Obiettivi:

Attenzione sostenuta (Ats);

Analisi visiva (Av);

Memoria di Lavoro (MI);

Updating (Upd)



Trasversali e sempre presenti in ogni tipo di «attività memory»

Memoria visuo-spaziale (Mvs);

Memoria uditiva (Mud);

Collegamento logico (Coll);





Esercizi:

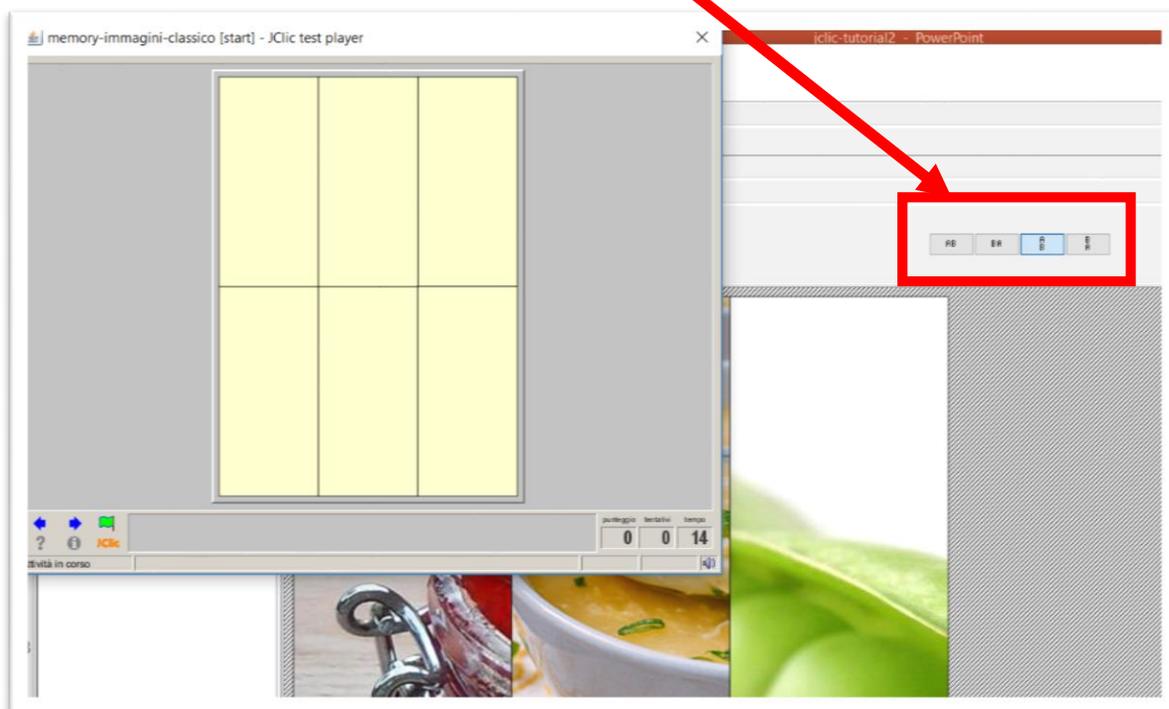
- Immagine da collegare con stessa immagine → Mvs;
- Immagine da collegare ad altra immagine secondo un criterio dato o individuato dall'alunno (mela con il suo albero- uva con una vite) → Mvs + Coll;
- Testo da collegare con lo stesso testo → Mvs;
- Testo da collegare con altro testo secondo criterio (uova con uccello- mucca con vitellino) → Mvs + Coll;
- Audio da collegare con stesso audio → Mvs + Mu;
- Audio da collegare con altro audio secondo criterio (mela/apple- grape/uva) → Mvs + Mu+ Coll;
- Altre tipologie di esercizi che mescolano tutte queste possibilità

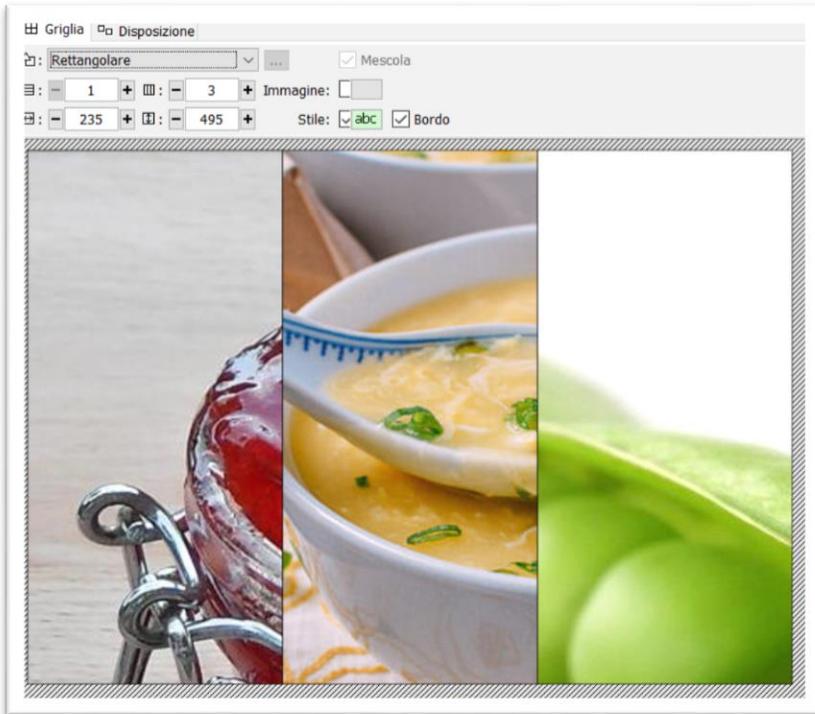




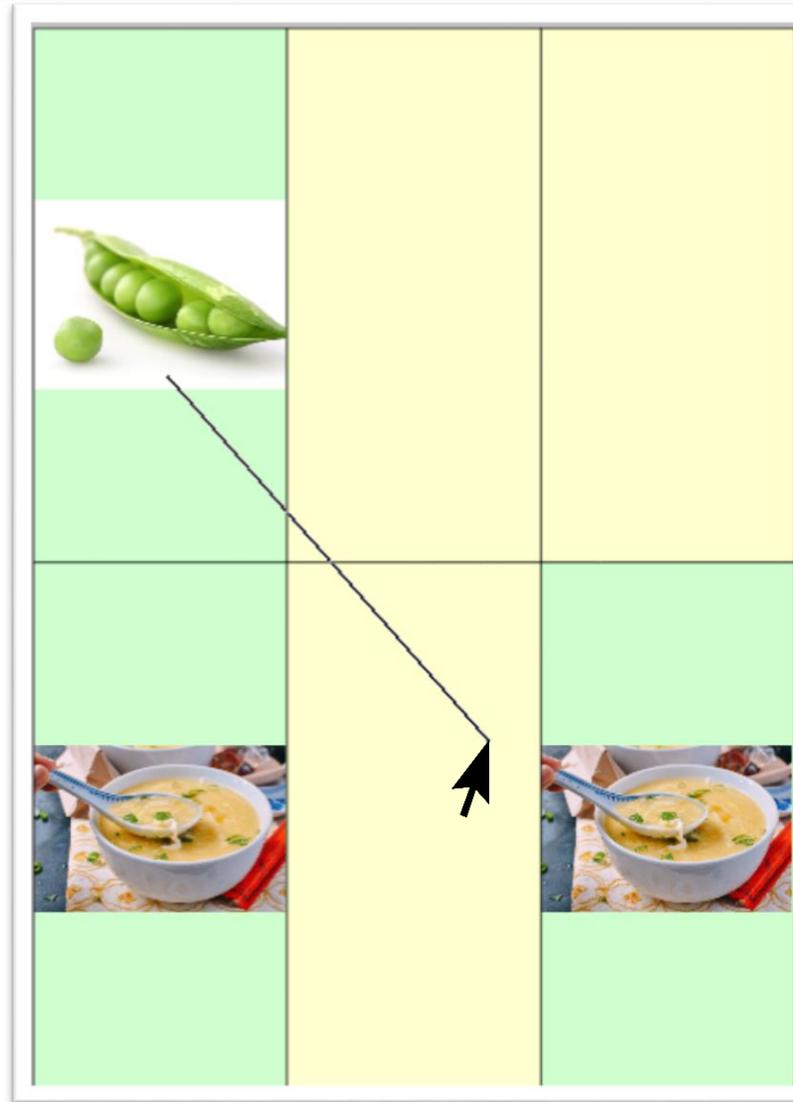
Esercizio classico:

- ❑ Scegliere la dimensione della tabella (quante celle) e inserire i dati;
- ❑ Il software penserà automaticamente a «duplicare» i dati (immagini- testo- audio, etc.)
- ❑ Il pulsante «posizione» determina come possiamo sistemare gli item





In fase di costruzione

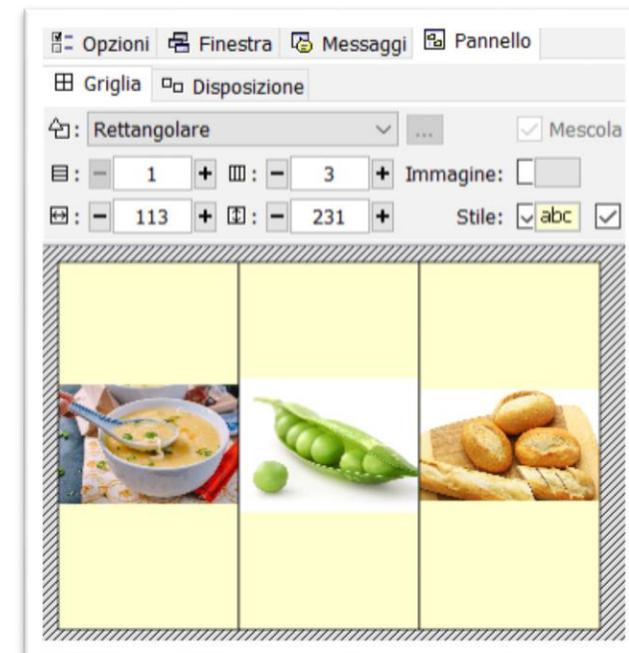


In fase di esecuzione



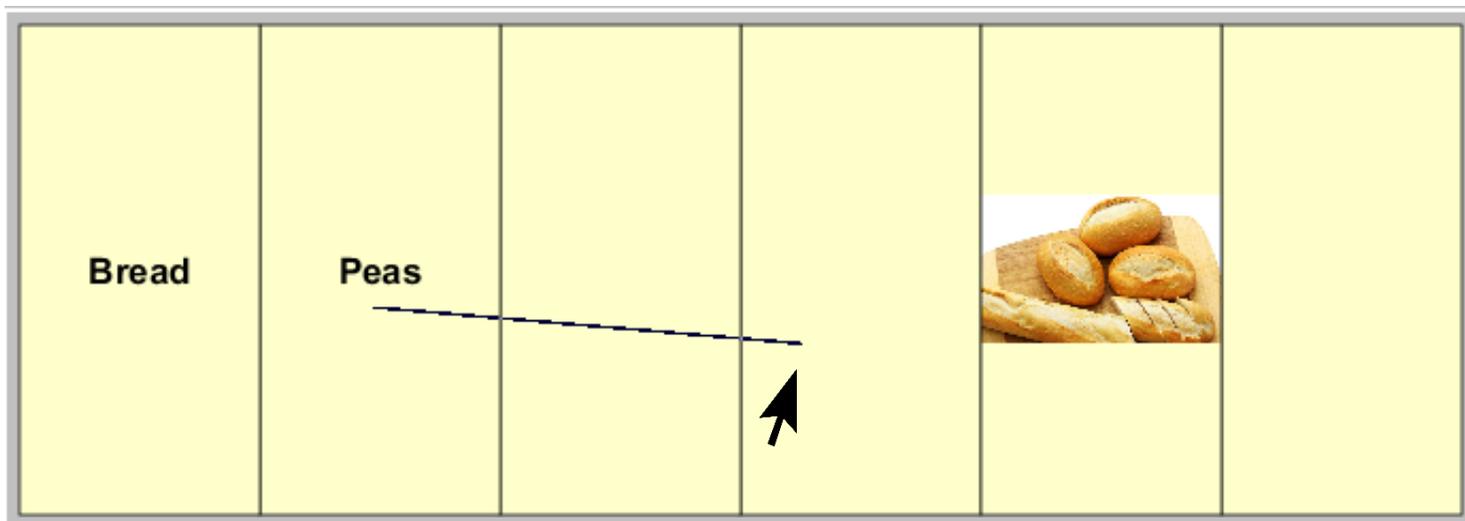


Se si desidera collegare elementi di tipo diverso (immagini con testo- immagini con audio etc.) si deve utilizzare il «Pulsante ALT → testo alternativo»





In esecuzione



Se si volesse inserire dell'audio →

click sulla cella → contenuto attivo → riproduci un suono (cercare nella «libreria multimediale»).

Per l'attività di «Memory» NON è prevista la possibilità di attivare il «pulsante aiuto»





OBIETTIVO: non è un esercizio ma consente di esplorare una serie di elementi → cliccandoci sopra appare una sua descrizione

Può essere piuttosto una **attività di apprendimento, tramite esplorazione**

Come sempre si possono mescolare i «tipi di item» → **immagini- testi- audio**





Tabella A (elementi da esplorare)

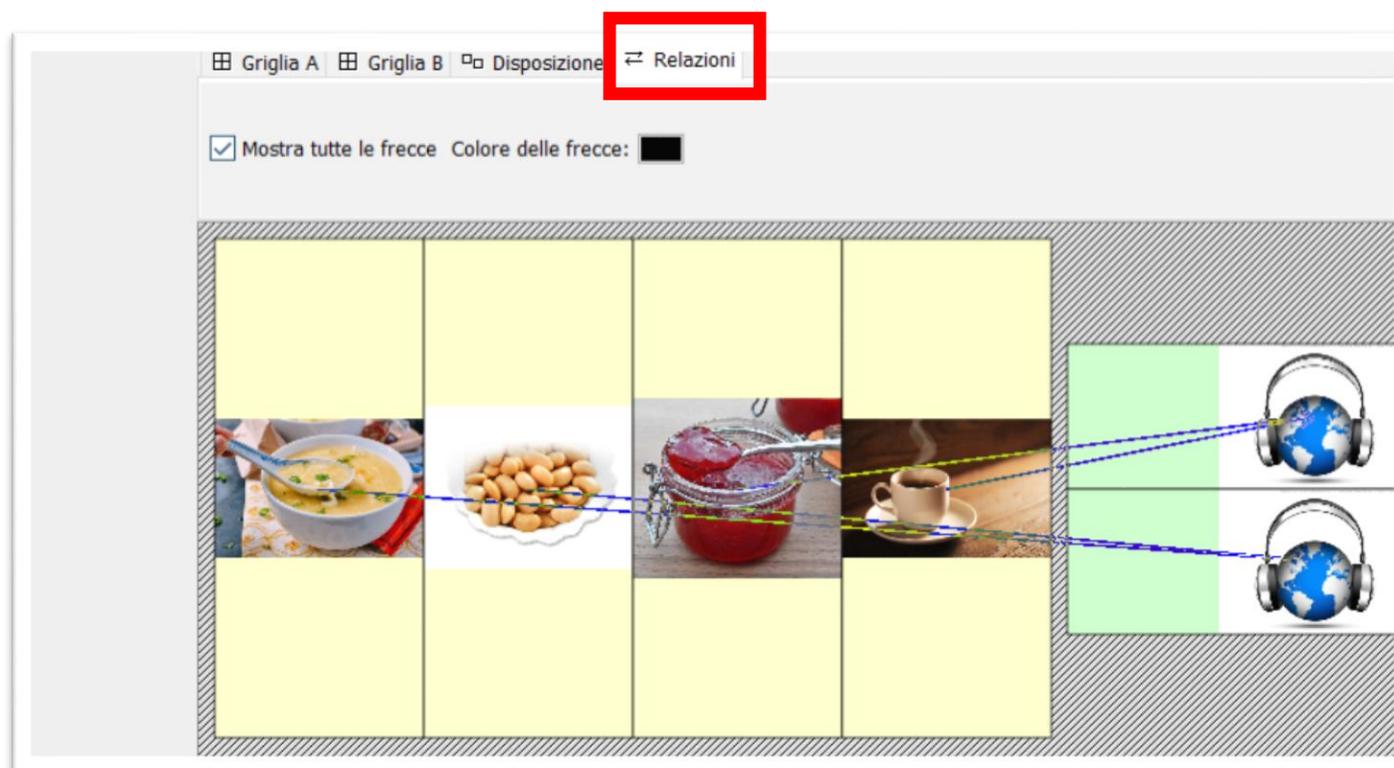
Tabella B (approfondimenti)

In tabella A ci possono essere più elementi che in tabella B...

NON viceversa

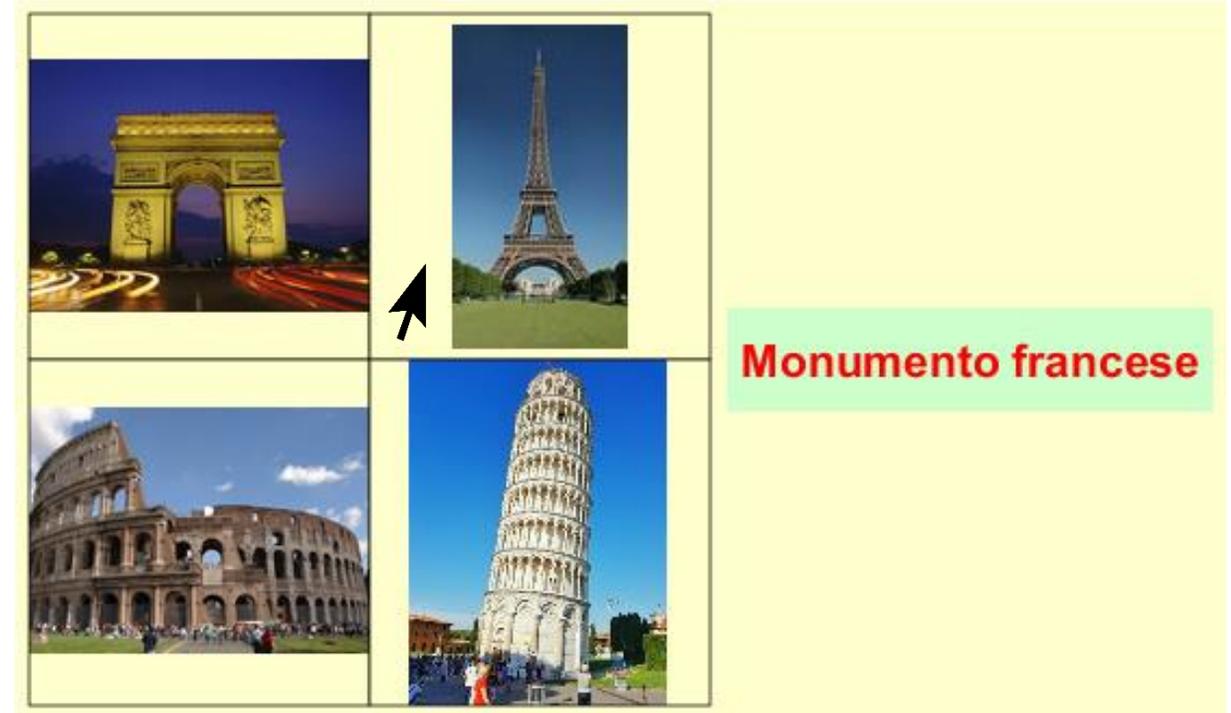
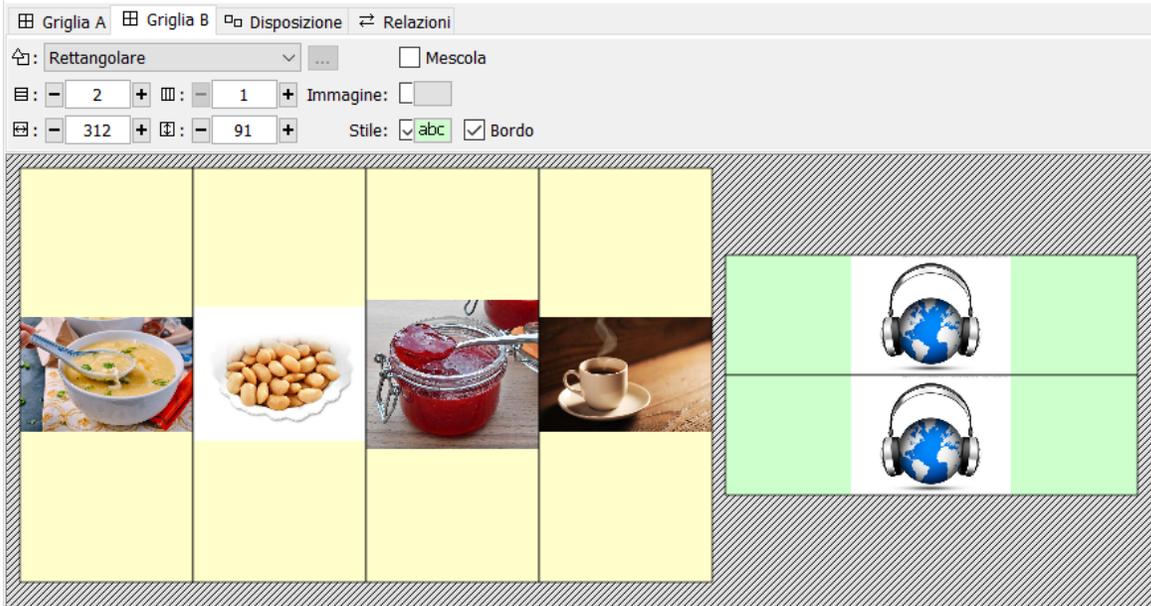
Con il «**pulsante relazioni**» si stabiliscono le relazioni manualmente.

Anche per questa attività NON è previsto il «pulsante aiuto».





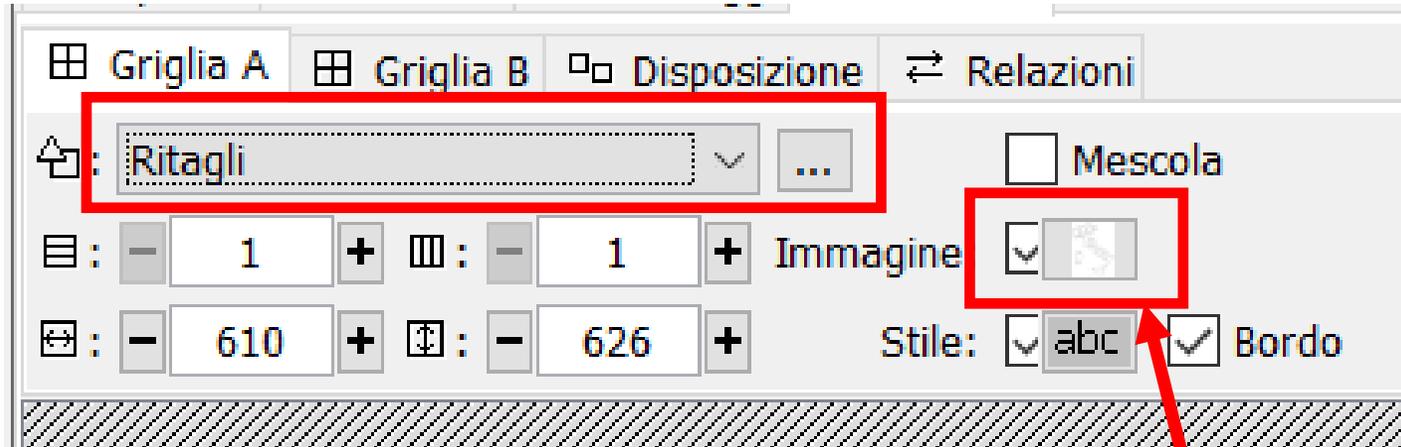
Due esempi in esecuzione





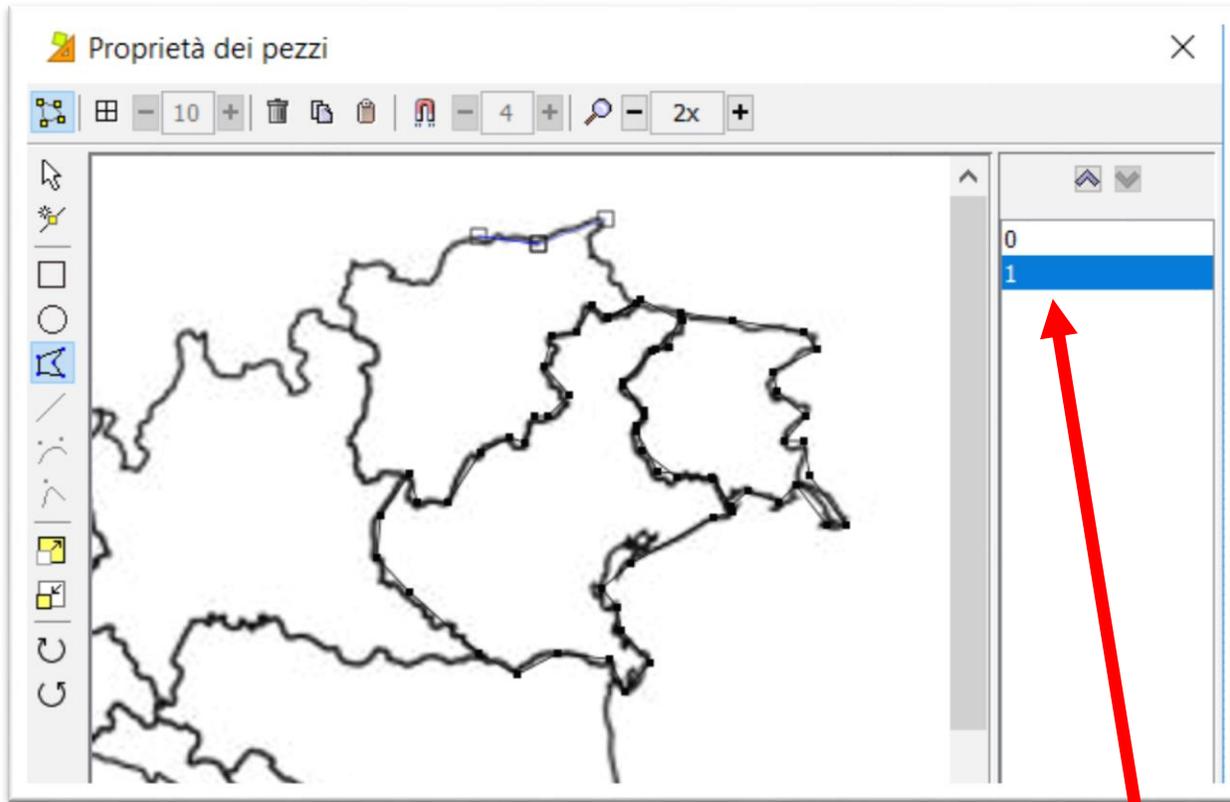
Molto interessante anche la **funzione «ritagli»** che si può usare in molte altre attività che utilizzano «immagini» → puzzle- associazione semplice e complessa, etc.





Quando si utilizza la **funzione «ritagli»** l'immagine deve essere inserita **NON** nella singola cella ma come **IMMAGINE** della **INTERA TABELLA**

Selezionare «ritagli» e cliccare sul pulsante con i «tre puntini»



Mano a mano che si **crea un ritaglio, esso si pone a fianco della foto** con
numero progressivo (0-1-2-3- etc.); da qui si può anche eliminare
Alla fine ricordarsi di cliccare sul pulsante «OK» per salvare



Griglia sull'immagine
per lavorare di
precisione

Zoom... molto utile
per lavorare di
precisione

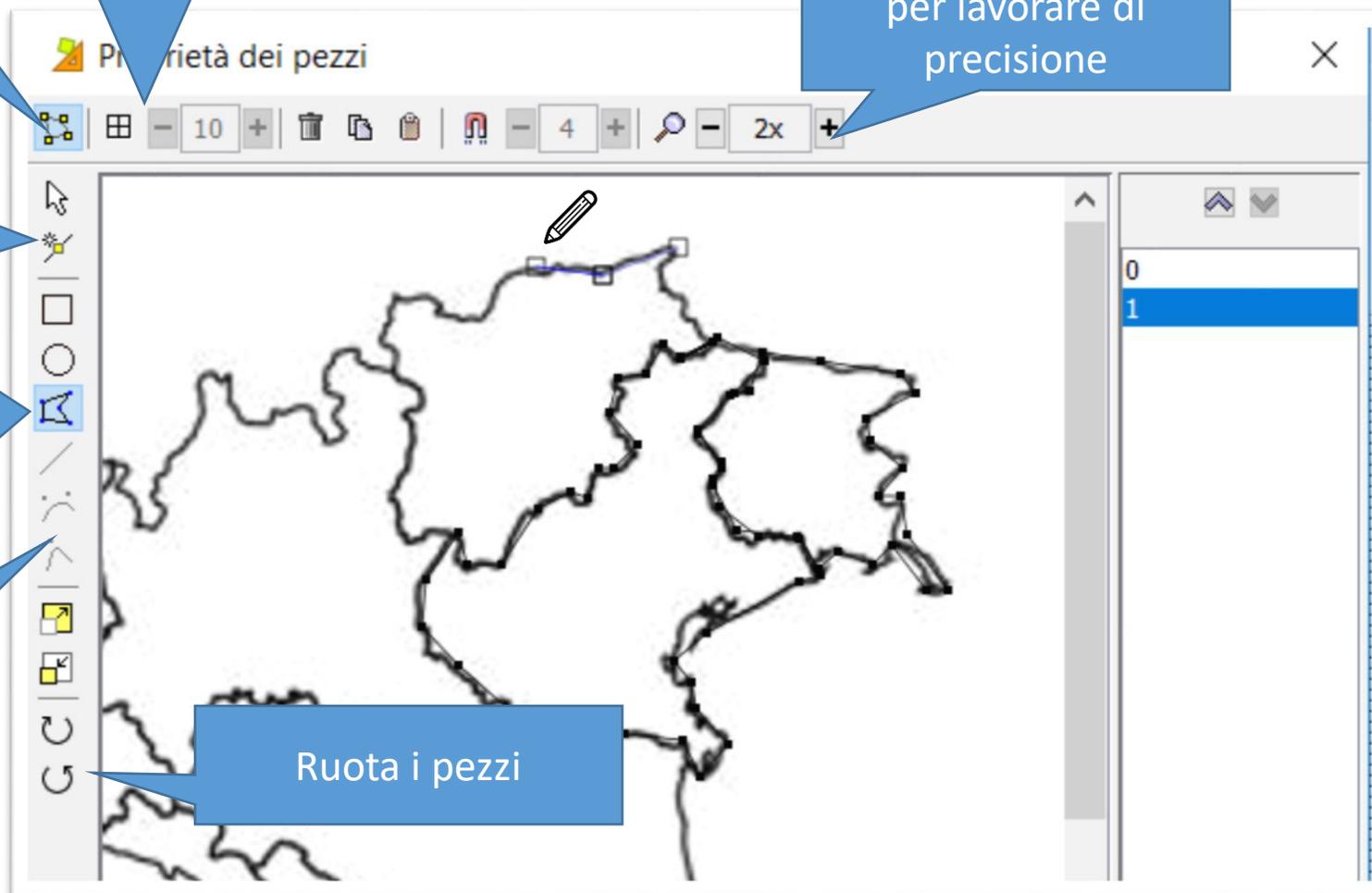
Mostra/nasconde i
punti di selezione

Aggiunge punti di
selezione

Usare uno dei 3
strumenti: cerchio-
rettangolo o poligono
(utile con figure
complesse)

Trasforma in linee
Linee bezier

Ruota i pezzi





I **ritagli** diventano a tutti gli effetti delle «celle» per cui **si può impostare il colore del bordo**, in modo che siano più visibili





OBIETTIVO: identificare/classificare degli elementi in base a un criterio dato

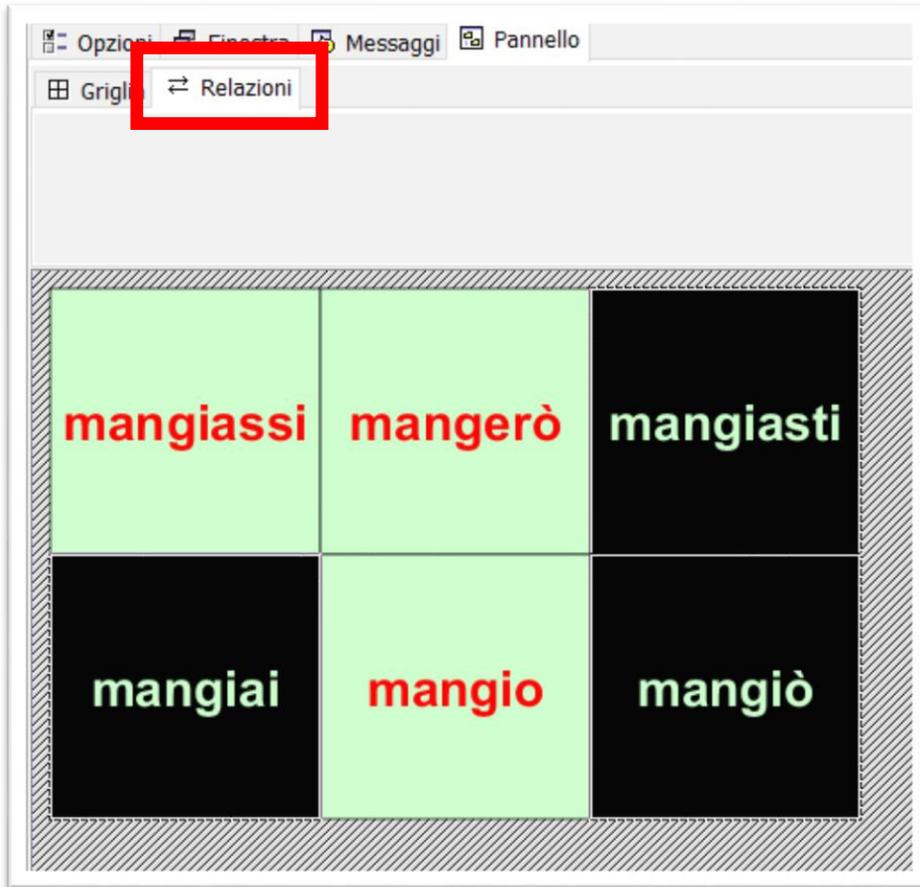
In una tabella si inseriscono degli elementi (testo/ immagini) e l'alunno li seleziona (click su di essi) per individuarli → classificare

Pulsante «aiuto» non attivo

Inserire audio è possibile ma poco pratico (per ascoltare un audio bisogna cliccarci sopra, ma in questo modo selezioni anche l'elemento... se è sbagliato il «contatore dei tentativi» comunque sale)

È quasi sempre **necessario esplicitare il «criterio»** per cui una «**schermata informativa**» prima di questo esercizio potrebbe essere utile





In fase di costruzione, dopo aver inserito gli elementi, **si clicca su «relazioni»** e poi si clicca sugli elementi che devono far parte della classificazione/categoria → in questo caso la categoria era «verbi al passato remoto»

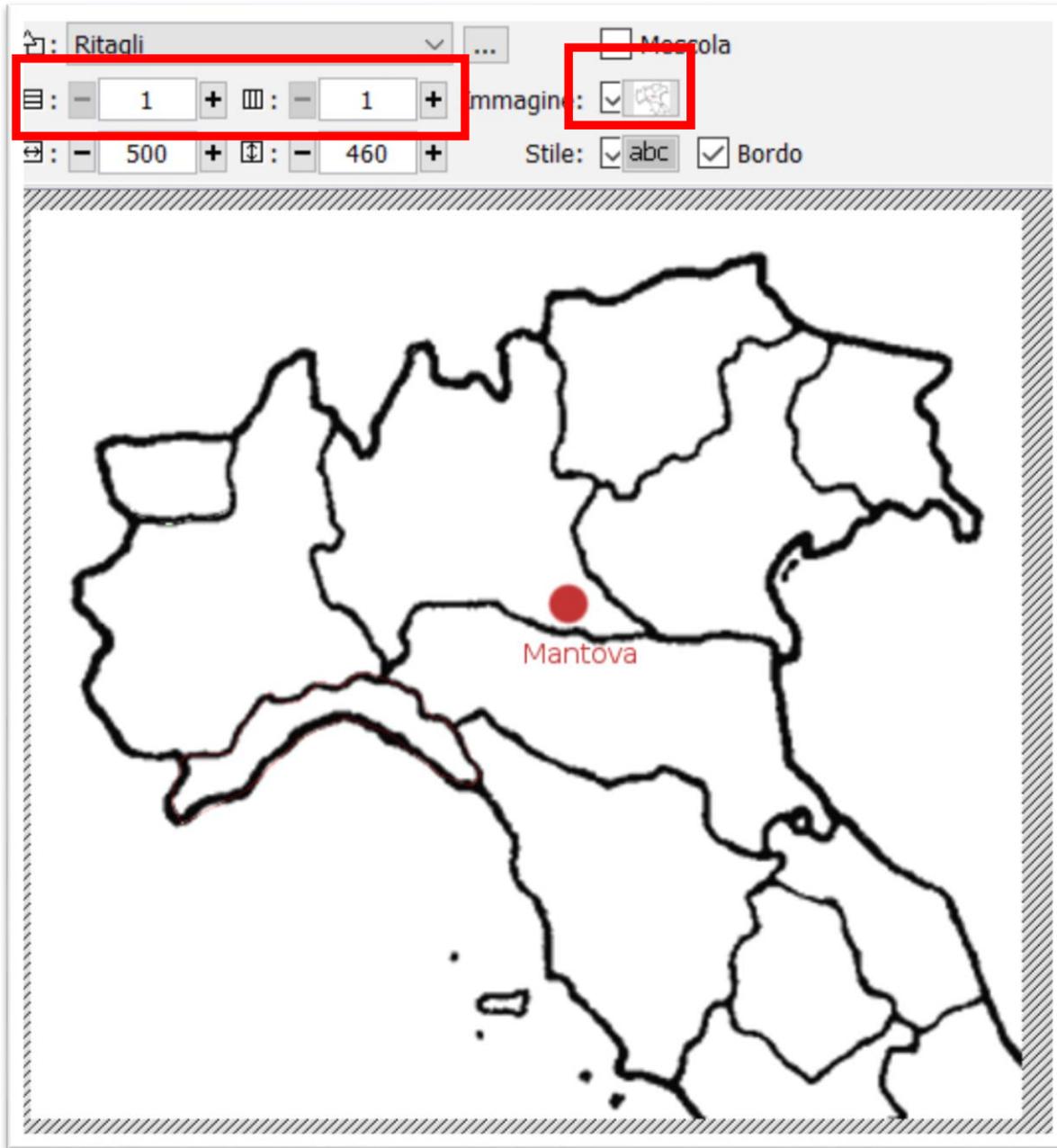




È possibile anche utilizzare **la funzione «ritagli»** → in questo caso la consegna era «trova Liguria e Valle d'Aosta»

Ricordarsi di creare una tabella con una sola cella e inserire l'immagine nella tabella e NON nella cella





Ricordarsi di creare una tabella con una sola cella e inserire l'immagine nella tabella e NON nella cella

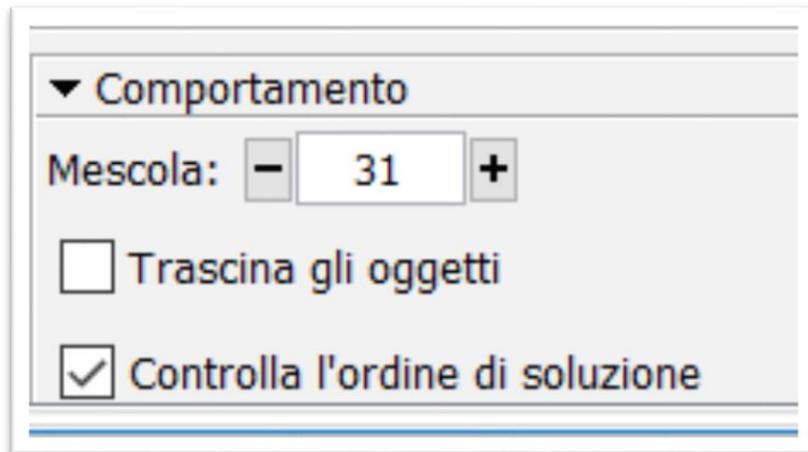
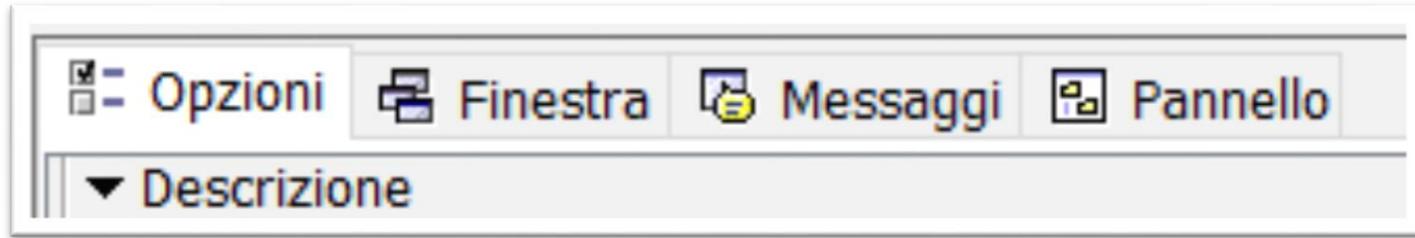




| | | | |
|--|-----------------------|---|---|
| <p>Colosseo</p>  | <p>Big-Ben</p> | <p>Partenone</p>  | <p>Arco di Trionfo</p>  |
|--|-----------------------|---|---|

Ecco un caso dove **l'ordine di esecuzione** è importante → consegna (metti in ordine i monumenti da ovest a est, cliccandoci sopra)





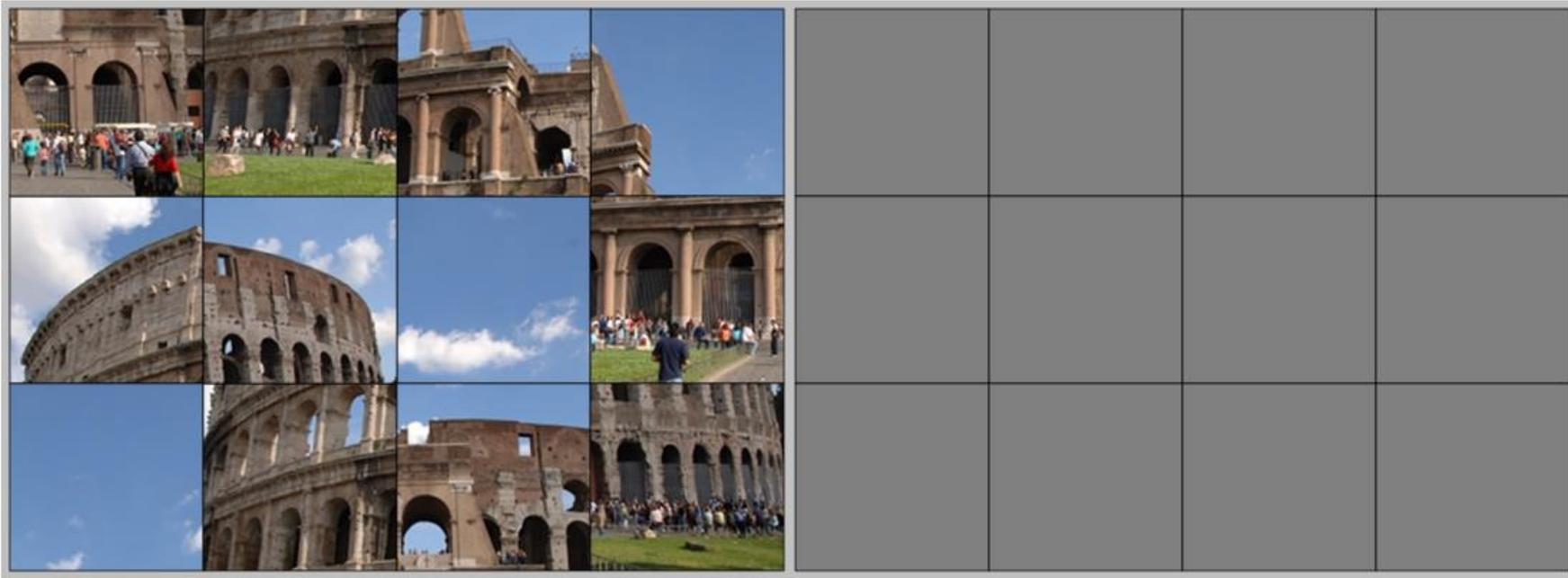
Si imposta da «opzioni» dell'Attività → in fondo alla pagina



OBIETTIVO: analisi visiva di immagine; capacità di vedere l'immagine globale assemblando i particolari; coerenza centrale; pianificazione; uso di strategie

- si **inserisce l'immagine** nella tabella;
- si stabilisce il **numero di celle**;
- si sceglie **l'aspetto delle celle**;
- Si sceglie **la posizione della griglia** rispetto alla immagine:
- si attiva eventualmente il **pulsante di «aiuto»** → fa vedere l'immagine che compone il puzzle





Puzzle in esecuzione





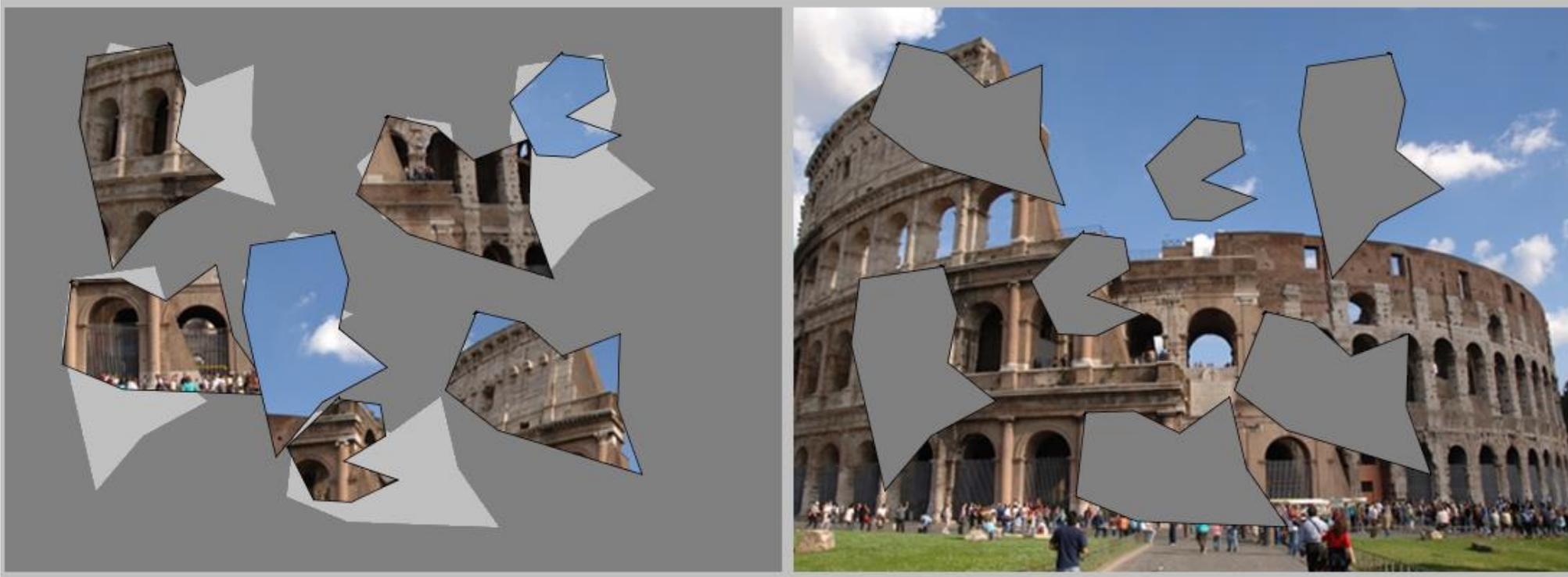
The screenshot shows a puzzle game interface. On the left, there are three puzzle pieces of the Colosseum. In the center, a large puzzle piece is displayed, which is a 3x3 grid of the Colosseum image. A white window titled "Finestra di aiuto" (Help window) is overlaid on the puzzle, showing a larger version of the puzzle piece. The window has a close button (X) in the top right corner. Below the puzzle, there is a green bar with the text "Puzzle doppio (tipo classico)" and a button labeled "Ritorna all'attività" (Return to activity). In the bottom right corner, there is a table with the following data:

| punteggio | tentativi | tempo |
|-----------|-----------|-------|
| 0 | 0 | 522 |

At the bottom left, there are navigation icons (back, forward, home) and a status bar that says "Attività in corso" (Activity in progress).

Pulsante di aiuto





Pulsante doppio realizzato con «ritagli»

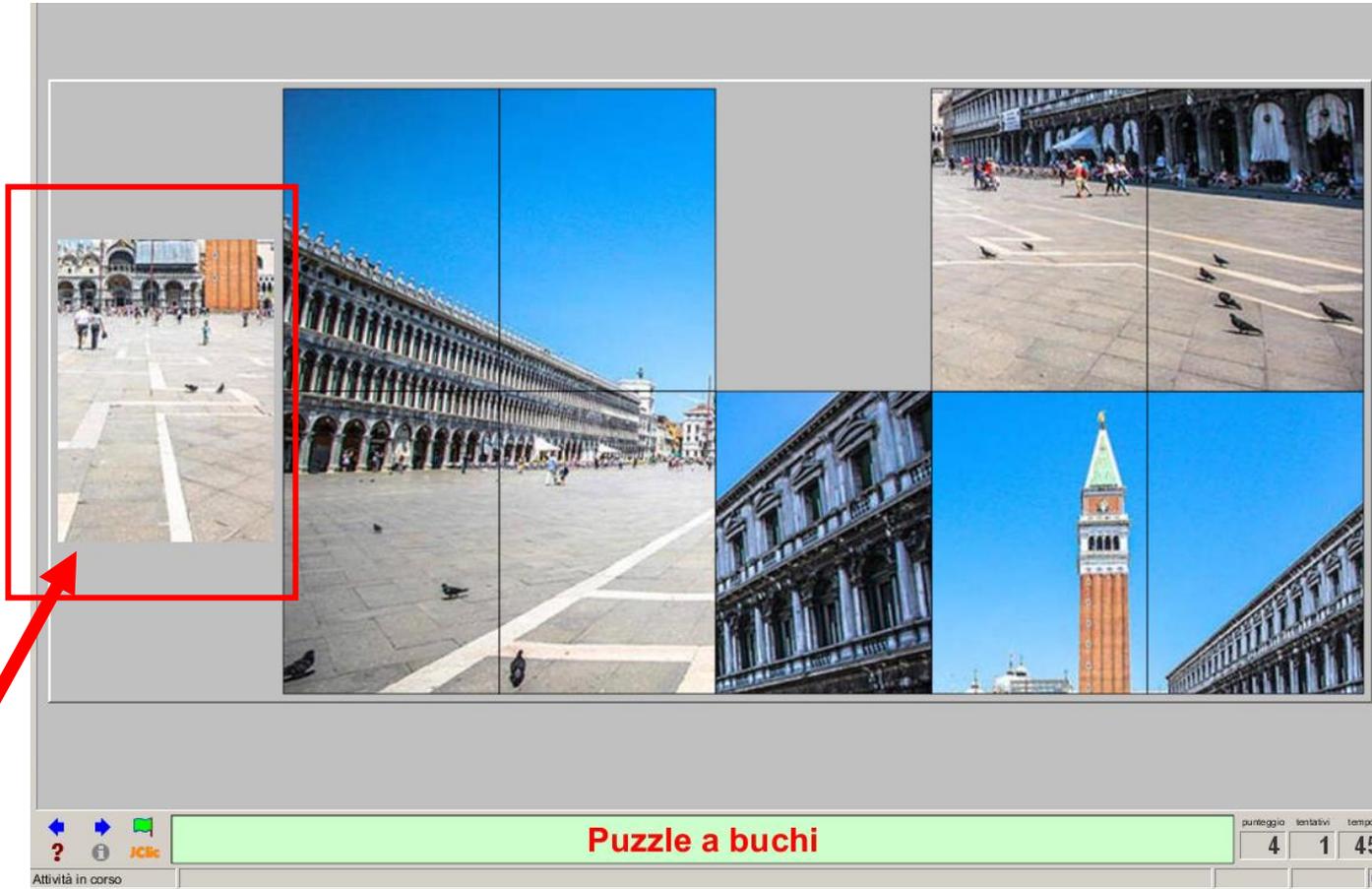




OBIETTIVO: analisi visiva di immagine; capacità di vedere l'immagine globale assemblando i particolari; coerenza centrale; pianificazione; uso di strategie

- si **inserisce l'immagine** nella tabella;
- si stabilisce il **numero di celle**;
- si sceglie **l'aspetto delle celle**;
- Si sceglie **la posizione della griglia** rispetto alla immagine:
- si attiva eventualmente il **pulsante di «aiuto»** → fa vedere l'immagine che compone il puzzle





Puzzle in esecuzione (la «**posizione**» serve per stabilire dove deve stare il tassello tolto dall'immagine → questo tassello NON si può spostare)

Questo tipo di Puzzle assomiglia al «**gioco del 15**»





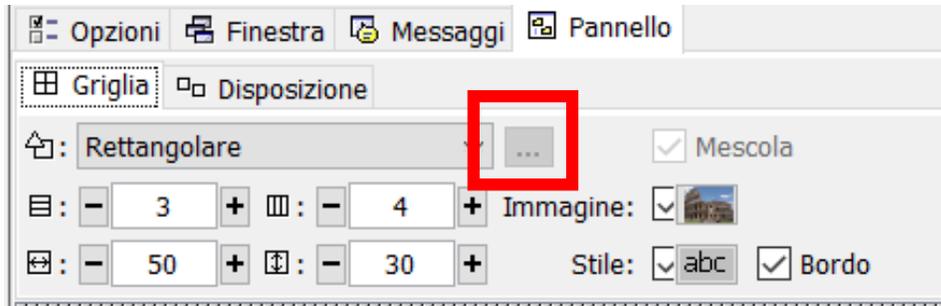
In questo tipo di Puzzle è preponderante, tra gli obiettivi, quello di **individuare e implementare una strategia...**

Da un certo punto di vista si potrebbe avvicinare alla «**Torre di Londra**» → in questo tipo di giochi/test falliscono i ragazzi impulsivi-iperattivi... tendono a rispondere senza elaborare alcuna strategia

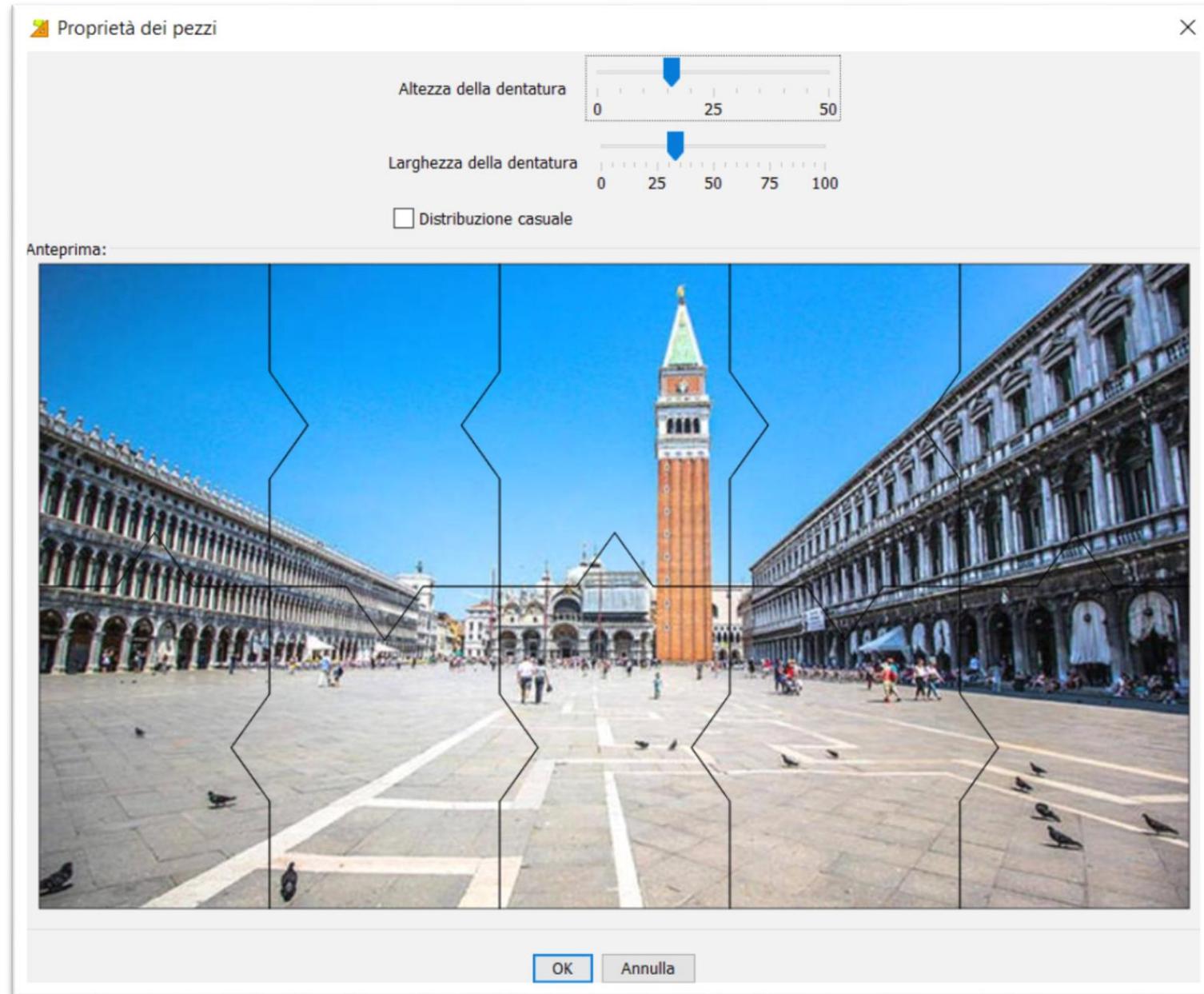
I tasselli si possono spostare solo per andare a riempire lo spazio vuoto a fianco; spesso bisogna effettuare diverse mosse per spostare il tassello dove si desidera... bisogna avere capacità di **prevedere le mosse...**

- Memoria di lavoro visuo-spaziale
- Updating





Cliccando sui «**tre puntini**» a fianco della forma delle tessere... si apre una scheda con possibilità di diverse impostazioni





OBIETTIVO: analisi visiva di immagine; capacità di vedere l'immagine globale assemblando i particolari; coerenza centrale; pianificazione; uso di strategie

- si **inserisce l'immagine** nella tabella;
- si stabilisce il **numero di celle**;
- si sceglie **l'aspetto delle celle**;
- si attiva eventualmente il **pulsante di «aiuto»** → fa vedere l'immagine che compone il puzzle





Si sposta con il mouse un tassello in una posizione già occupata da un altro tassello; così facendo, avviene uno scambio di posizione tra i tasselli





Si può sfruttare la «**funzione ritagli**» ma, poiché i **tasselli** si scambiano di posto, è bene che **siano identici**; fare un «ritaglio» e poi copiarlo e incollarlo

