Per la serie

I tutorial liberi

presentati dal sito FRAMASOFT

CREARE DEGLI ESERCIZI CON JCLIC-AUTHOR

Programma:	**JClic-author**
Sistema operativo:	**Linux, Windows, Mac OS X**
Versione:	**0.1.1.9**
Licenza:	**GNU General Public License (GPL)**
Sito:	**http://clic.xtec.net/en/index.htm**

Di

Rémi THIBERT

Febbraio 2006

Traduzione italiana: nilocram@netscape.net

Pubblicato con licenza **Creative Commons By-NonCommercial-ShareAlike**

http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/

Framasoft

« Partire da Windows per scoprire il software libero... »

http://www.framasoft.net

Sommario

I. Per cominciare 3

II. I file sonori, video, immagini, flash, ecc.... 4

III. Le attività 5

IV. Configurare le attività. 7

V. Organizzazione della sequenza degli esercizi 8

VI. Abbiamo quasi finito ! 9

Licenza du tutorial

Questo tutorial è diffuso con licenza **Creative Commons BY-NC-SA**, questo significa che si può liberamente **copiarlo**, **distribuirlo** e **modificarlo** rispettando le seguenti clausole:
- BY (Attribution): bisogna specificare l'autore del tutorial originale e l'indirizzo internet della sua prima diffusione nel sito di Framasoft (http://www.framasoft.net).
- NC (Non commercial): non si può farne un utilizzo commerciale .
- SA (Share Alike): se si modifica questo tutorial e se queste modifiche vengono diffuse, occorre farlo lasciando ai lettori gli stessi diritti .

Per ogni modifica che si voglia apportare a questo tutorial, contattare per favore il responsabile del settore Tutorial del sito Framasoft, al fine di coordinare tutti i contributi .

Grazie.

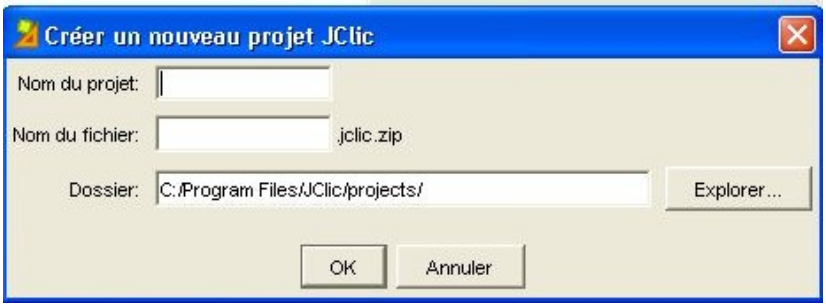
Jclic-author è un modulo del programma jclic, che ne conta in tutto 3:

- **jclic** permette di leggere gli esercizi creati (utile per provare gli esercizi creati). Può anche essere utilizzato dagli studenti , ma è possible pubblicare gli esercizi anche su un sito internet, saranno allora eseguiti tramite il browser .
- **jclic-author** è il modulo di creazione degli esercizi. Questo tutorial si occupa di questo modulo.
- **jclic-reports** permette una gestione del database per conservare i risultati del lavoro svolto dagli studenti.

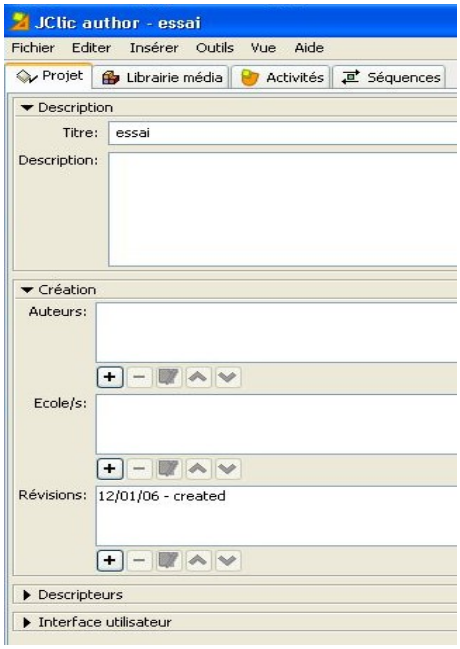
Questo programma permette di creare degli esercizi che saranno eseguiti sul computer. Possono essere messi a disposizione in rete locale o su internet. Possono essere eseguiti direttamente nel browser internet (occorre che il plugin java sia installato), o scaricati per essere eseguiti off line, a condizione di avere in precedenza installato il programma nel computer .

I. Per cominciare

1.**lanciare il programma jclic,** e creare un nuovo progetto/*nouveau progetto*



2. **completare i campi richiesti**
   a. nome del progetto
   b. nome del file
   c. cartella: occorre scegliere con attenzione la directory dove installare i file degli esercizi creati (miei documenti, per esempio)

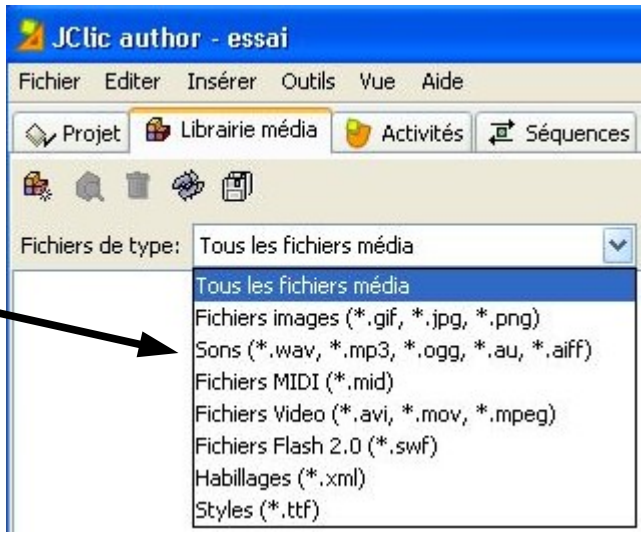


3. **Nella linguetta « progetto », è possibile fornire delle informazioni supplementari**
   a. una descrizione
   b. delle informazioni sugli autori / la scuola
   c. alcuni descrittori (livello, ...)

II. I file sonori, video, immagini, flash, ecc....

Prima di lanciarsi nella creazione degli esercizi, occorre avere già preparato i file su cui si vuole far lavorare gli studenti: editare i suoni (con audacity per esempio), le immagini (con gimp per esempio), i video, ecc...

1. **inserire i file** cliccando su
2. Non dimenticare **di salvare** cliccando su
3. **Tutti i file** che inserite compaiono allora nella finestra qui di fianco.



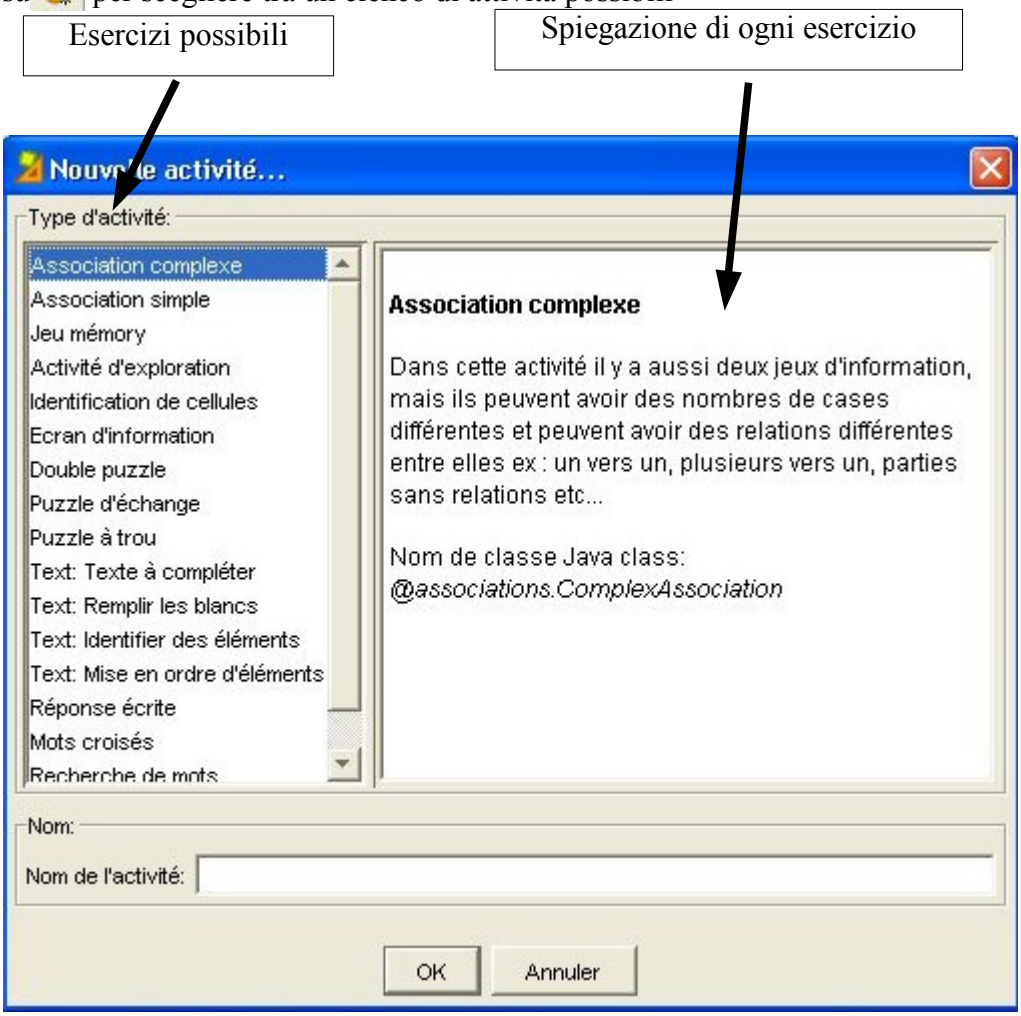
4. Non tutti i tipi di file sono per forza compatibili con questo programma. Controllare bene che quello che si utilizza possa essere inserito (l'elenco delle estensioni riconosciute compare nel menu a discesa)

Fare attenzione alla legislazione: non si può inserire negli esercizi on line materiale protetto da un copyright. Occorre utilizzare risorse libere da diritti (licenze *creative commons* per esempio), o risorse che si ha il diritto di utilizzare in ambito educativo.

III. Le attività

1. Cliccare sulla linguetta Activités . La pagina è vuota. E' normale, occorre creare gli esercizi.

2. Cliccare su per scegliere tra un elenco di attività possibili



3. Una volta fatta la scelta, occorre occorre dare un nome al proprio esercizio (ogni esercizio della sequenza che viene costruita, avrà un proprio nome)

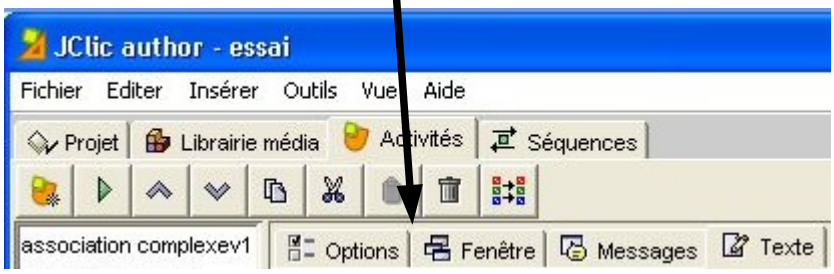
4. Scegliere le attività:
   Occorre osservare che per ciascun esercizio, quando si parla di item, si può trattare di testo, di suono, di immagini e/o di video.

Nome dell'attività	*Natura dell'esercizio*
Associazione complessa	Esercizio di abbinamento: 2 colonne, occorre collegare gli elementi della prima colonna a quelli della seconda. Non è necessario che il numero di elementi sia lo stesso nelle due colonne (es : a sinistra delle frasi e nella colonna di destra VERO o FALSO)
Associazione semplice	Esercizio di abbinamento: 2 colonne, elementi da collegare, con un elemento della colonna di sinistra che corrisponde a un solo elemento della colonna di destra.
Memory	Di ogni elemento sono presenti due copie nascoste. Occorre trovare le coppie uguali.
Attività di esplorazione	Fase di ripasso: una tabella con diversi items. Quando si clicca su un item, compare un'informazione (definizione, traduzione, esempio, ecc...). Permette di ripassare alcuni concetti prima di passare all'esercizio successivo.
Riconoscimento delle caselle	Occorre cliccare sulle caselle che corrispondono alla domanda posta. E' possibile che ci siano più risposte da dare. (genere questionario a scelta multipla)
Schermata di informazione	Serve solo a mostrare una o più informazioni . Si possono creare dei link a dei file sonori, a dei video, a dei siti internet, ecc... cliccando sul testo delle informazioni (per farlo, occorre selezionare « contenuto interattivo » una volta inserito il testo nella casella).
Doppio puzzle	A sinistra, una tabella (puzzle) con i pezzi mescolati, occorre spostare le celle, per rimetterle nell'ordine giusto. (frase in disordine ecc...)
Puzzle a buchi	Tabella con item mescolati, ma uno di questi è fuori dalla tabella. Occorre spostare spostare le caselle, utilizzando lo spazio vuoto. (jeu di pousse pousse)
Puzzle di interscambio	Tabella da rimettere in ordine, ma ciascuna casella sostituisce e si fa sostituire da quella su cui viene spostata .
Testo: testo da completare	Testo con spazi vuoti. Attenzione, non viene indicato il luogo dove collocare le parole mancanti. Possibilita di attivare finestre pop-up di aiuto o messaggi diversi
Testo: riempire gli spazi vuoti	Testo con spazi vuoti, in cui le parole mancanti sono sostituite da una linea blu.
Testo : riconoscere gli elementi	Occorre cliccare sulle parole scelte dal creatore dell'esercizio, (es: trovare nomi, aggettivi di colore , indicatori di tempo, ecc...)
Testo: riordino di elementi	Inserire il proprio testo, selezionare poi alcune parole, che saranno mescolate (messe le une al posto delle altre). Occorrerà rimetterle al loro posto nel testo, con l'aiuto del mouse.
Risposta scritta	Ci sono una serie di domande (o di file immagini o di suoni...) che compaiono in una tabella. Occorre inserire la risposta alla domanda selezionata. Attenzione: evitare di dover scrivere più di due parole (aumenta il rischio di errore da parte degli studenti)
Parole crociate	Inserire delle parole nella griglia, che corrispondano alle definizioni.
Crucipuzzle	Permette di cercare delle parole in una griglia di lettere (in tutti i sensi)

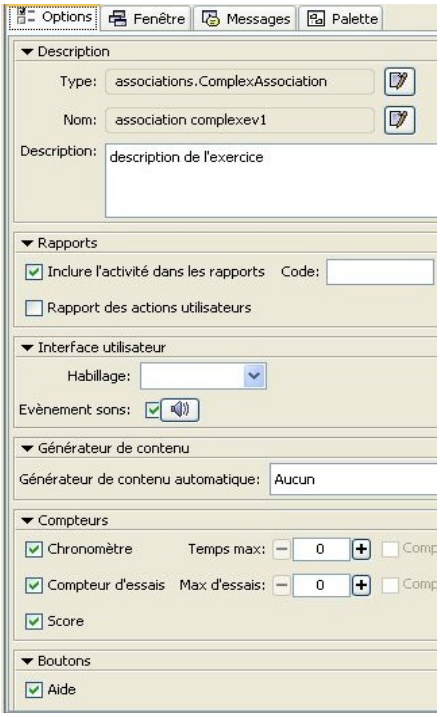
IV.Configurare le attività.

Ogni attività si può configurare, ci si può accontentare di configurazioni di default, ma qualche volta è necessario modificarne qualcuna.

Queste configurazioni si definiscono nelle differenti linguette:

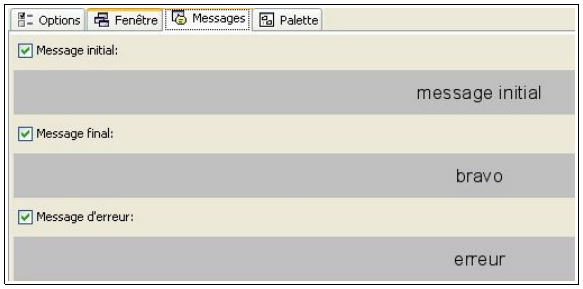


1. **Opzioni**:
   a. è possibile inserire una descrizione dell'esercizio
   b. è possibile aggiungere oppure no un chronometro (tempo trscorso per completare l'esercizio), un contatore (numero di prove), il punteggio.
   c. E' possibile aggiungere un help (che comparirà cliccando sul pulsante help), o un link a una informazione necessaria (sito web per esempio)



2. **Finestra**
   a. per definire il colore e l'aspetto della griglia che sarà utilizzata. Per default è grigia.

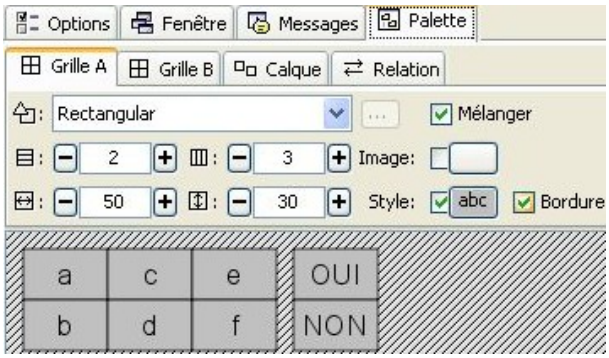
3. **Messaggi** :
   a. messaggio iniziale: messaggio che compare in fondo all'esercizio: si può inserire la consegna.
   b. messaggio finale: messaggio che viene visualizzato quando l'esercizio è terminato.
   c. messaggio di errore: in caso di errore.



4. **testo o palette** (a seconda degli esercizi)
   a. **il testo** è il testo a partire da cui l'esercizio viene svolto.
      1. per scegliere le parole da eliminare, o da mescolare (o altro a seconda degli esercizi), occorre mettere il cursore sulla parola desiderata e cliccare sull'icona

2. con le altre icone, si può inserire una cella, configurare la correzione, visualizzare una schermata che comparirà prima dell'esercizio.
3. E' anche possibile definire le dimensioni e l'aspetto del testo, come anche le dimensioni della zona del testo.

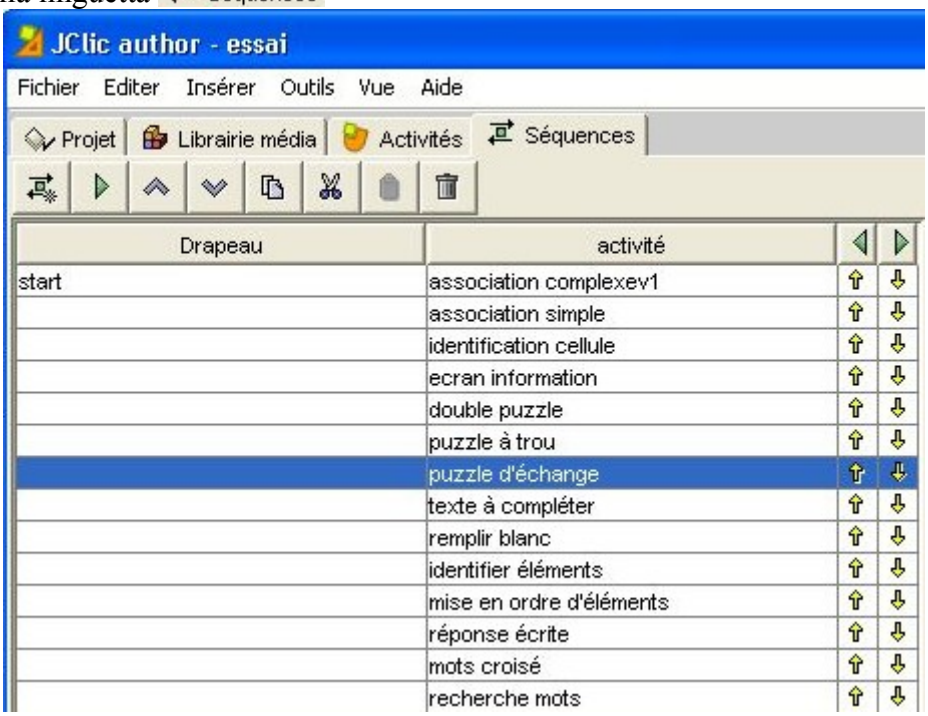
b. **La palette** corrisponde alla griglia (tabella) su cui si basa l'esercizio (per gli esercizi di associazione, i puzzle...)
   1. E' possibile modificare le dimensioni delle celle della griglia.
   2. Anche la forma è modifiable (tabella, puzzle, ecc...)



V.Organizzazione della sequenza degli esercizi

1. Gli esercizi creati, per default saranno presentati agli studenti nell'ordine di creazione. E' possibile senza problemi modificare la sequenza.

   Cliccare sulla linguetta Séquences

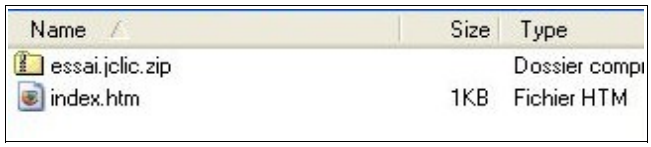


2. Grazie alla barra di strumenti è possibile inserire una nuova attività (da creare) o spostare quelle che sono già state create per metterle nell'ordine desiderato.
3. E' possibile anche eliminare, copiare, incollare quelle che si desidera.

VI. Abbiamo quasi finito !

1. **Ricordatevi di salvare**/*enregistrer* **il vostro lavoro** (non aspettate di aver finito, per maggiore sicurezza fatelo regolarmente).
2. **Il file creato** si chiamerà «la mia attività.jclic.zip » (« la mia attività » corrisponde al nome che avrete scelto).
   a. **Questo file può essere letto dal programma jclic** (che viene installato contemporaneamente a jclic-author). Jclic non permettete di modificare l'esercizio, ma unicamente di eseguirlo (studente). Per poterlo leggere, occorre avere installato il programma sul proprio computer.

3. **per metterlo on line**, o in rete, e perché sia visibile da un browser (Firefox per esempio), occorre creare una pagina web (outils/*strumenti*=>creare una pagina web)
   a. ora abbiamo perciò due **file** :
      1. *una pagina html* (per default index.htm)
      2. *l'esercizio* propriamente detto (la mia attività.jclic.zip)



   b. I due file non devono mai essere separati. Sono i due file che verranno installati nella stessa cartella, sia sulla rete di istituto, sia in un sito web.
4. per condividere il proprio lavoro (con dei colleghi), è possibile inviare solo il file « la mia attività.jclic.zip », che potrà essere aperto con Jclic per provare l'esercizio, o con Jclic-author per modificarlo.