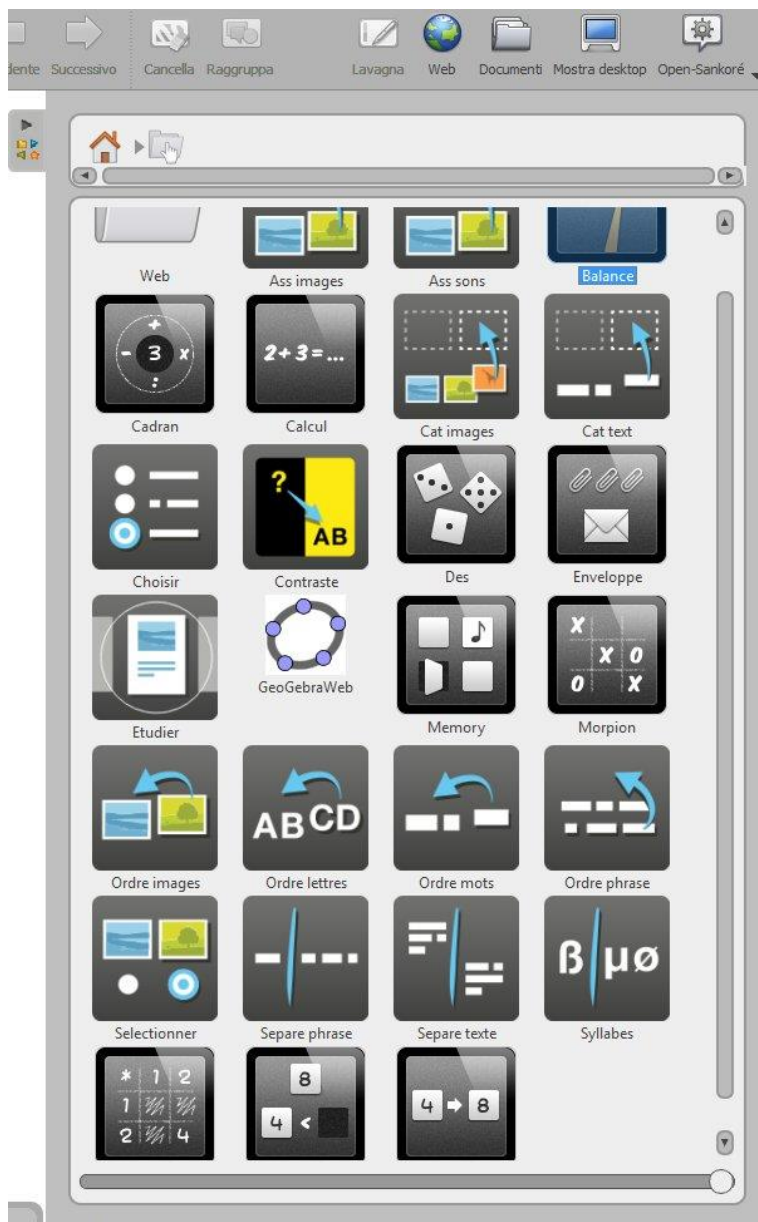


Sankoré: la Biblioteca: Cartella “Interattività”

Nella BIBLIOTECA a destra dello schermo c'è la cartella INTERATTIVITA' in cui si trovano strumenti didattici che offrono la possibilità di eseguire una vasta gamma di esercizi.



Per utilizzare una delle applicazioni “Interattività” si può procedere in due modi:

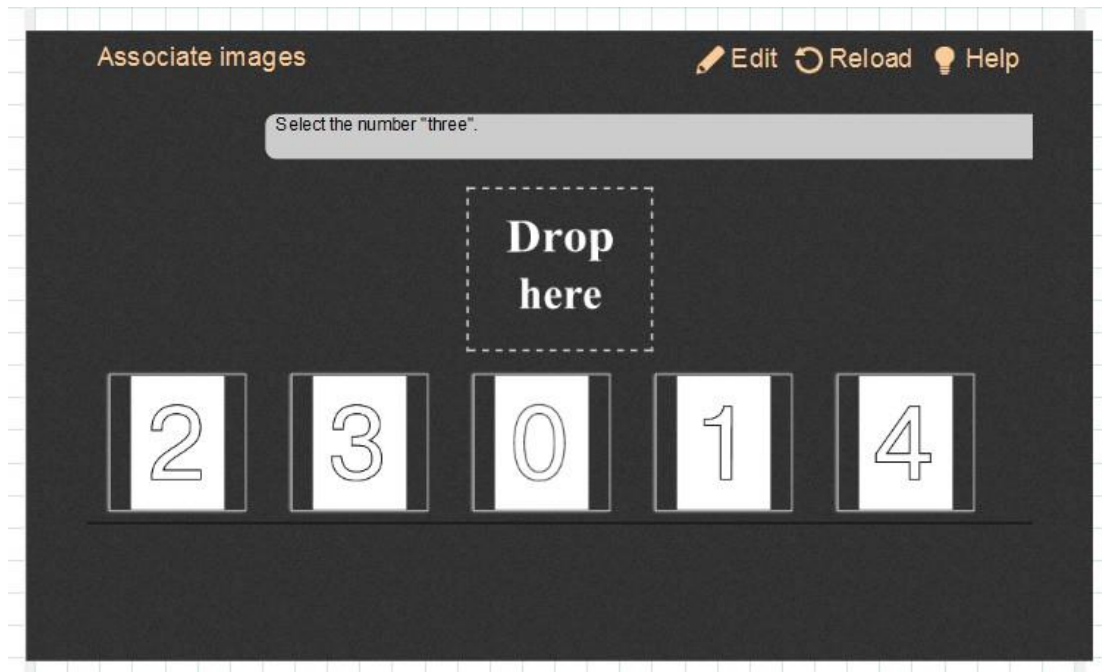
- cliccare sul nome dell'applicazione e quindi su “inserisci nella pagina”
- trascinarla con drag&drop (trascina e rilascia) direttamente sulla pagina

Ogni applicazione ha poi dei comandi personalizzati per gestire al meglio le sue funzioni. Vediamo insieme le applicazioni attualmente presenti su Sankoré

In tutte le Applicazioni di “Interattività” quando si entra in modalità “Edit” per confezionare l'esercizio, con “Theme” si può scegliere tra tre sfondi diversi e con “Help” si ottiene l'aiuto in lingua inglese (per chiudere l'aiuto, cliccare di nuovo su Help).

ASSOCIATE IMMAGINE (Ass images)

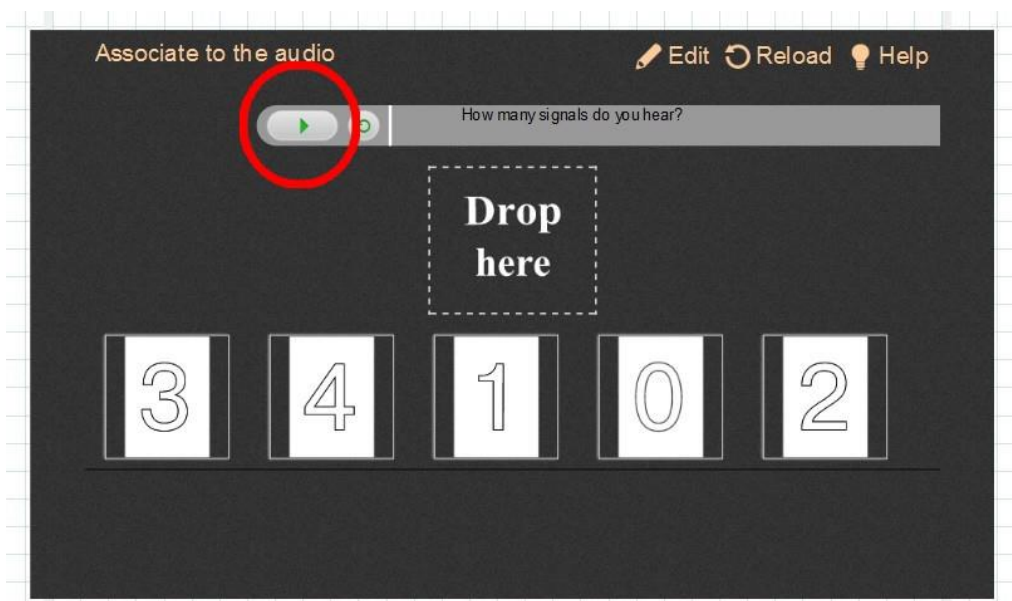
È un esercizio in cui si deve spostare l'immagine giusta nella casella "Drop here" in base alla consegna indicata nella barra in alto. Se l'esercizio viene svolto correttamente, la casella si colora di verde, altrimenti di rosso.



Per creare esercizi diversi è sufficiente cliccare su edit; si potrà quindi scrivere la consegna, inserire le immagini nuove e aumentare o diminuire le caselle.

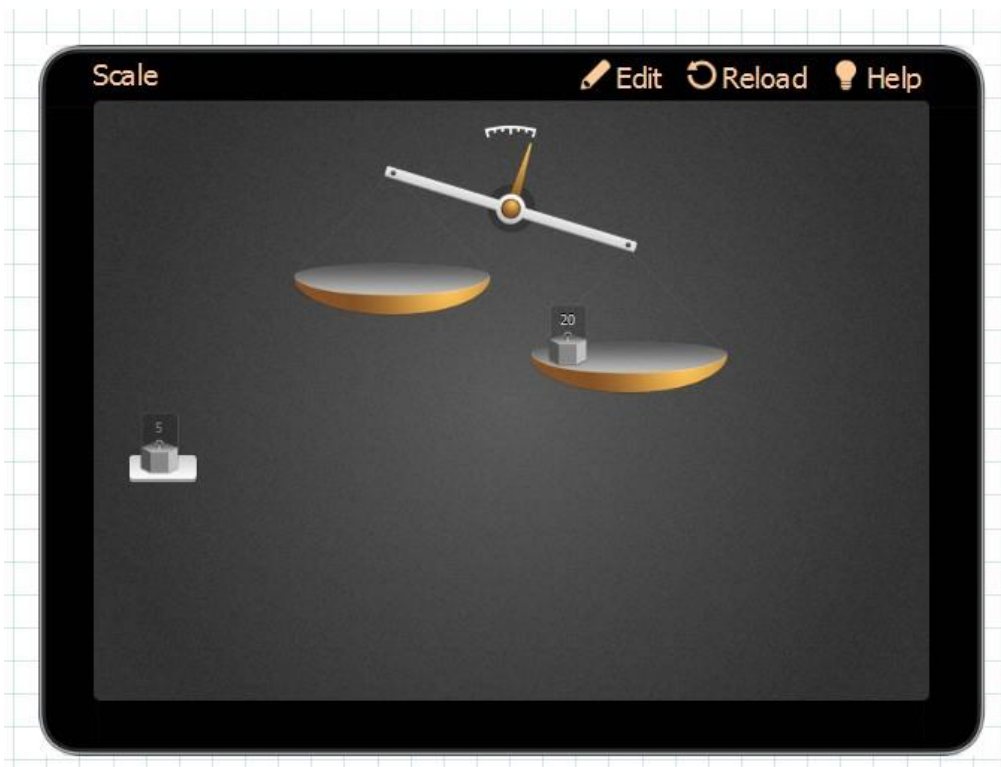
ASSOCIATE SUONI (Ass sons)

Molto simile a quello di prima, am questa volta si possono associare domande a suoni. Nella funzione edit, per cambiare il suono lo si deve trascinare dalla libreria sopra al tasto di avvio (contornato di rosso nell'immagine di esempio) del suono e quindi rilasciare.

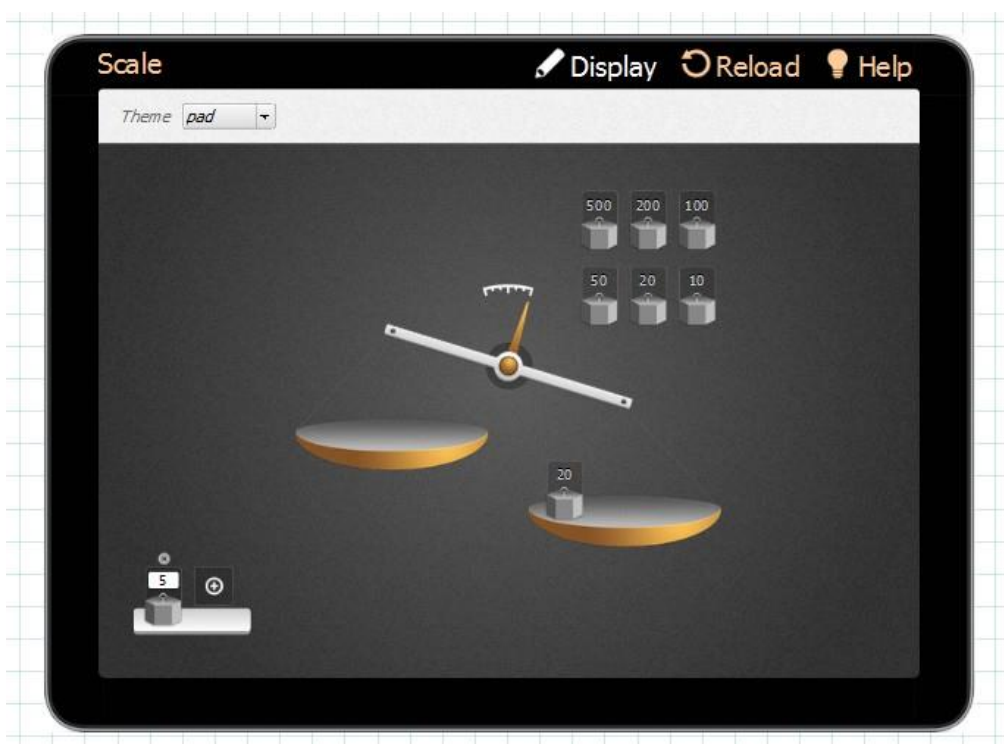


BILANCIA (Balance)

Sullo schermo è rappresentata una bilancia a due bracci: su uno è già posato un peso X e a sinistra è presente un peso di valore minore da spostare sul braccio tante volte quante servono a raggiungere il bilanciamento.



Nella funzione di editing si possono variare tutti i parametri in modo intuitivo.



QUADRANTE (Cadran)

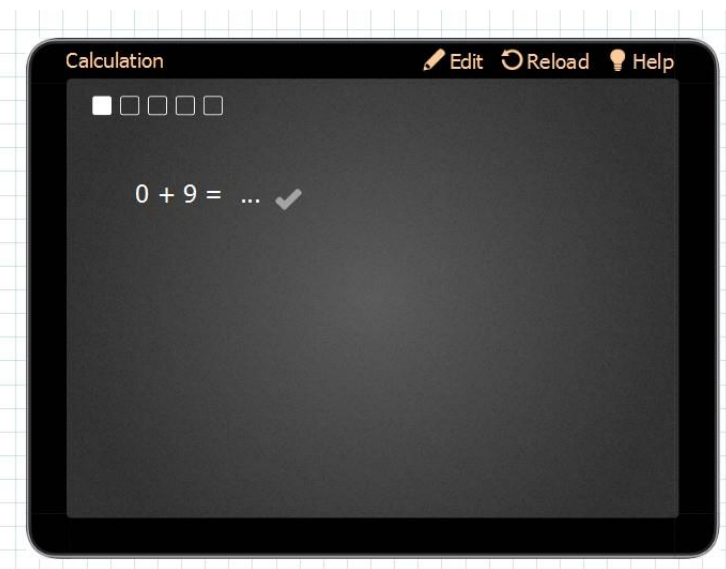
Serve a fare esercizi di calcolo a memoria. Nel centro compare un numero; se si clicca prima sul simbolo di una delle operazioni e poi su un numero del quadrante esterno, compare un punto interrogativo. Cliccando sul punto interrogativo si ha la soluzione del calcolo effettuato.

Con edit si può cambiare il valore posto al centro. Da notare che questi cambia anche ogni volta che si porta l'esercizio sulla pagina aperta di Sankoré.



CALCOLO (Calcul)

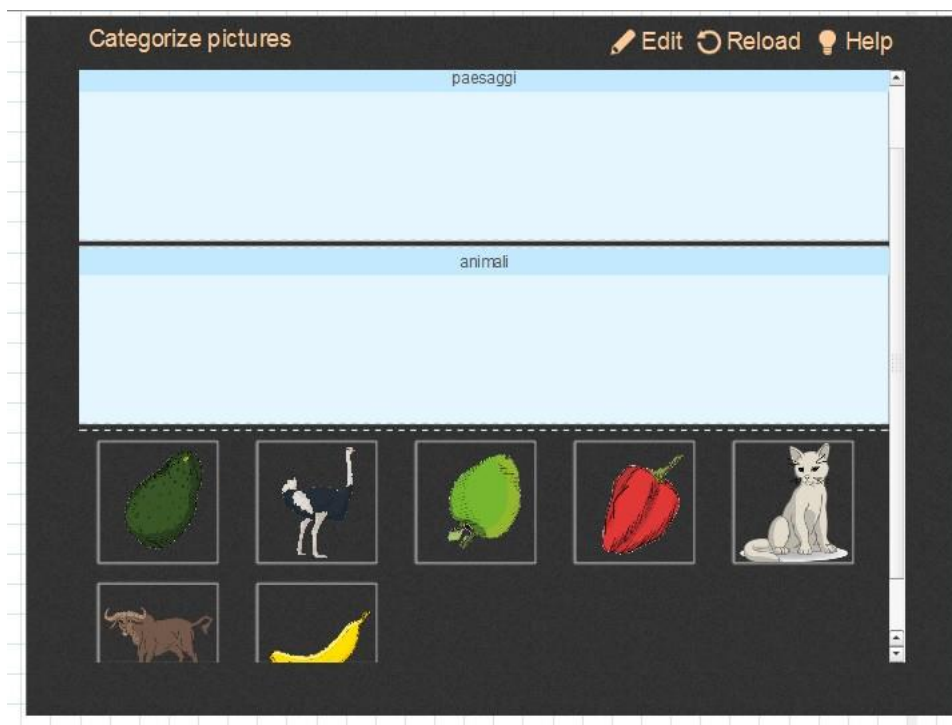
Lo studente deve effettuare mentalmente il calcolo richiesto e quindi cliccare sui puntini dopo l'eguale e scrivere la risposta. Dopo, cliccando sul segno di spunta, se la risposta è giusta si colora di verde, altrimenti di rosso. Si svolgono tanti calcoli successivi quante sono le caselle quadrate in alto a sinistra. Con Reload, come sempre, si ricomincia



Nella funzione edit, si possono variare: l'operazione, la grandezza massima, il numero degli elementi e il numero delle operazioni.

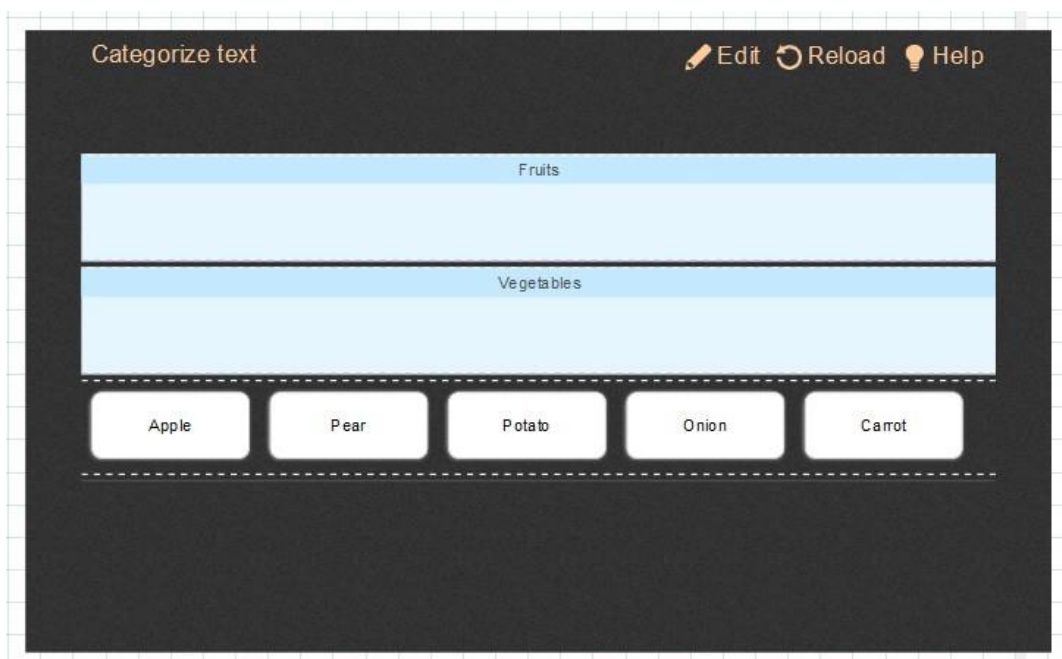
CATEGORIZZA IMMAGINI (Cat Images)

Serve a creare esercizi in cui si devono inserire delle immagini in riquadri di differenti categorie (nell'esempio: animali e vegetali). Nella funzione edit si stabilisce il numero di categorie e si edita il loro nome; poi si trascinano nei riquadri le immagini prendendole nella libreria di Sankoré.



CATEGORIZZARE PAROLE (Cat text)

Analoga alla precedente, serve a suddividere in categorie parole. Può essere utilizzata tanto per esercizi di linguistica italiana, quanto per la lingua straniera.



SCEGLIERE LA RISPOSTA (Choisir)

Applicazione che serve a creare domande a risposta multipla.

Nella funzione edit si può scegliere, oltre a domande e risposte, se le risposte devono apparire con un bottone su cui cliccare (come nell'esempio) oppure con un quadratino o in un menù a discesa (bottone options).

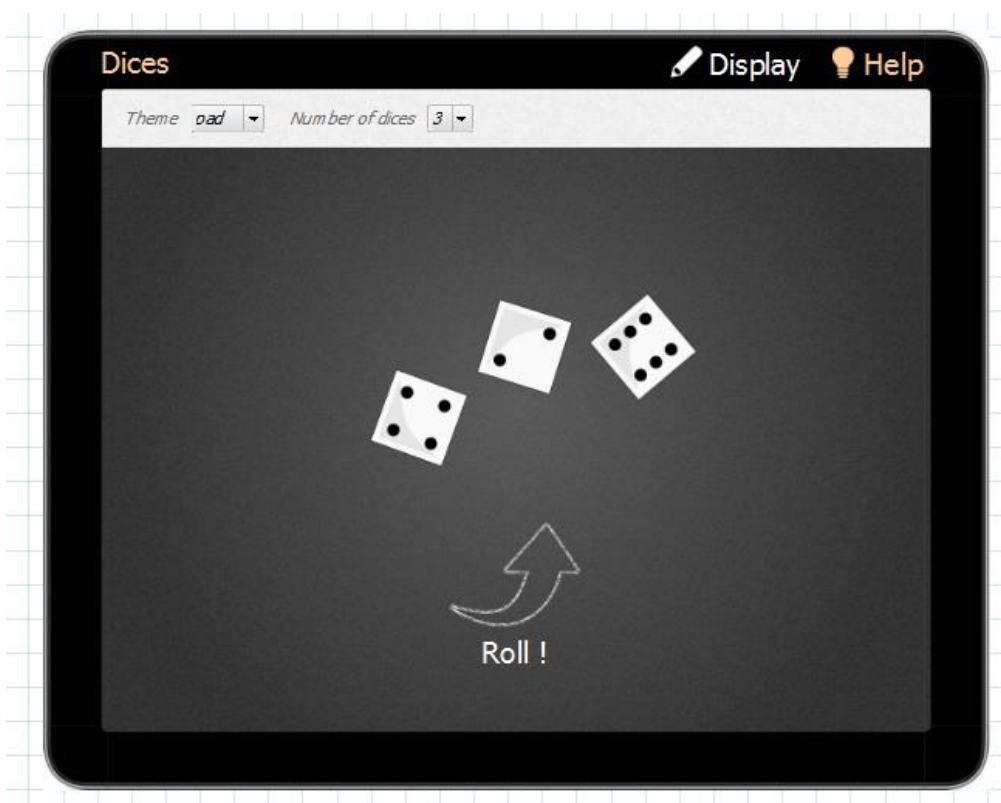
CONTRASTO (Contraste)

L'esercizio si presenta con le domande in giallo su fondo nero; spostando le domande nell'area gialla compaiono le risposte in nero su giallo. La funzione edit serve per inserire le domande e le risposte.



DADI (Des)

I dadi vengono lanciati con "Roll" e danno risultati diversi e casuali. Con Edit si può cambiare il numero dei dadi (da 1 a 6). Può servire sia per calcoli mnemonici, sia, come dei normali dadi, per stabilire turni, ecc.



BUSTA (Envelope)

Sullo schermo compare una busta con a fianco dei fermagli bianchi. Quando si trascina un fermaglio sulla busta questa si apre automaticamente e il fermaglio vi cade dentro. Se, dopo l'inserimento di uno o più fermagli, si clicca sulla busta, quelli contenuti all'interno escono colorati di giallo-arancio. Con "Edit" si può variare il numero dei fermagli



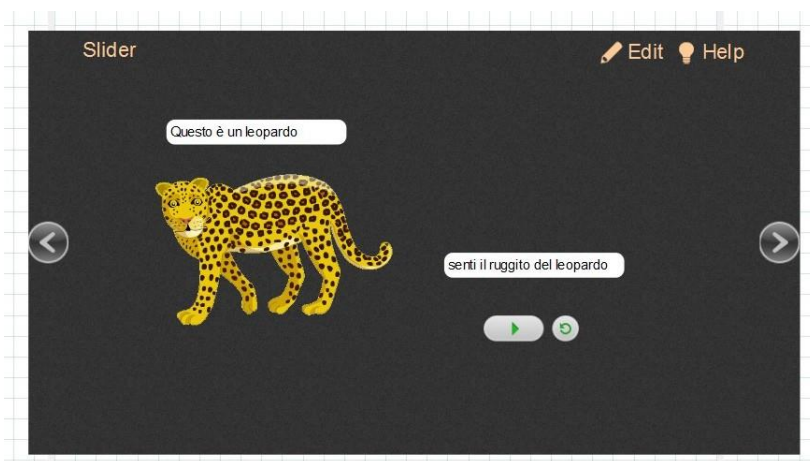
STUDIARE (Etudier)

Sullo schermo viene inserita una serie di n slide in ognuna delle quali si possono inserire esercizi diversi. Infatti per mezzo di "Edit" si possono inserire:

- riquadri di testo (cliccare su “T+” colorato di verde) per aggiungere un riquadro e quindi scrivere il suo contenuto
- inserire immagini, suoni e video utilizzando la consueta tecnica di trascinamento dalla libreria

Ogni elemento può essere spostato sulla pagina, ingrandito o rimpicciolito, cancellato (cliccando sulla “X”).

Per aggiungere una pagina, cliccare sul “+” con la freccia verde in basso (ce n’è uno a sinistra per inserire una pagina precedente e uno a destra per una pagina successiva). Per cancellare la pagina è sufficiente cliccare sulla croce rossa.

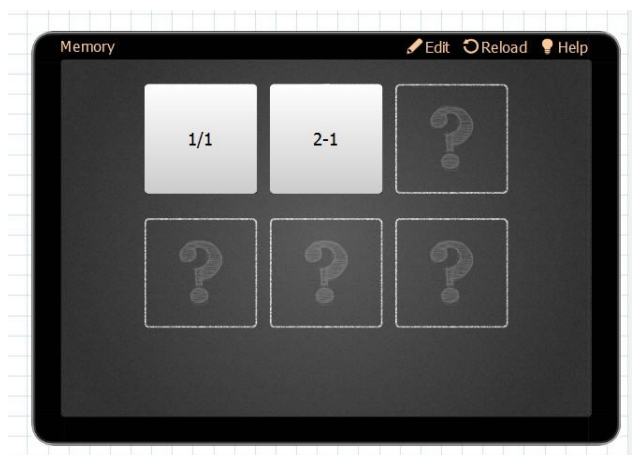


GEOGEBRA WEB

Nella versione scaricata da errore, tuttavia il famoso software matematico è ora disponibile nella versione online all’indirizzo <http://web.geogebra.org/app/>

MEMORY

Serve a inserire nella pagina un classico Memory al cui interno con la funzione Edit è possibile determinare il numero delle carte (4 – 6 - 8). In ogni carta possono essere inseriti testi o immagini. Quando si costruisce il memori è opportuno ricordarsi che gli abbinamenti corretti sono tra la carta di sopra e quella di sotto della medesima colonna.

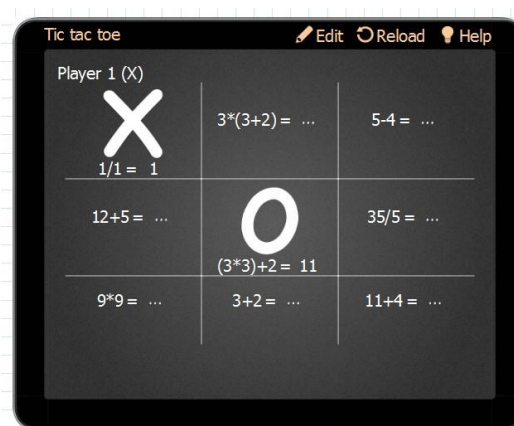
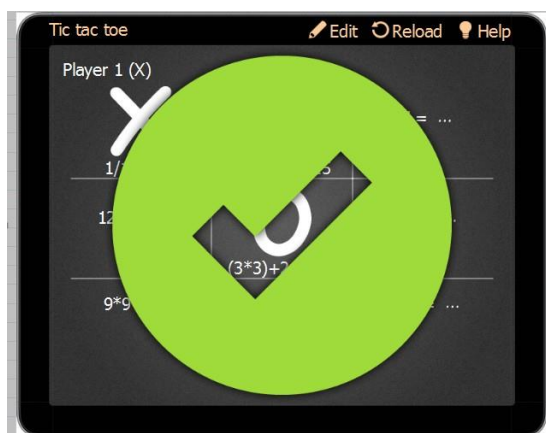
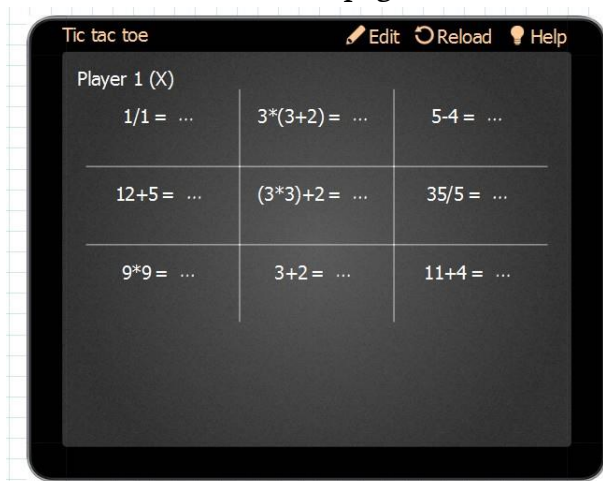


TRIS (Morpion)

Questa versione di Tris è utile per i calcoli mentali. Ognuno dei due giocatori deve completare e validare una operazione a turno; il risultato dà una progressione di cerchi e crocette come in ogni Tris.

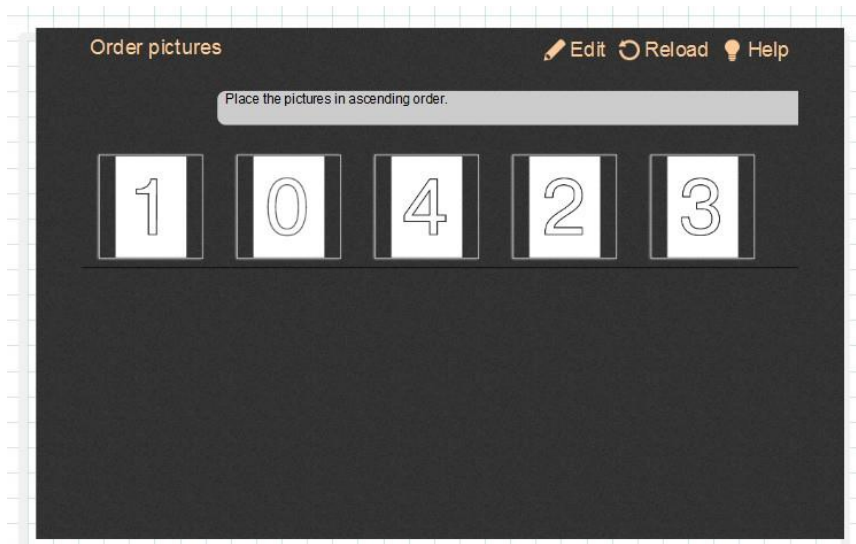
Per variare i calcoli entrare nella funzione edit e digitare in ogni casella il calcolo da svolgere; l'applicazione calcola automaticamente il risultato per il gioco. Sono riconosciuti i segni matematici ("+", "*", "-", "/" e le parentesi).

Attenzione che le operazioni a ogni riavvio restano sempre nella stessa posizione, è quindi opportuno prepararne un certo numero diverse in pagine diverse.



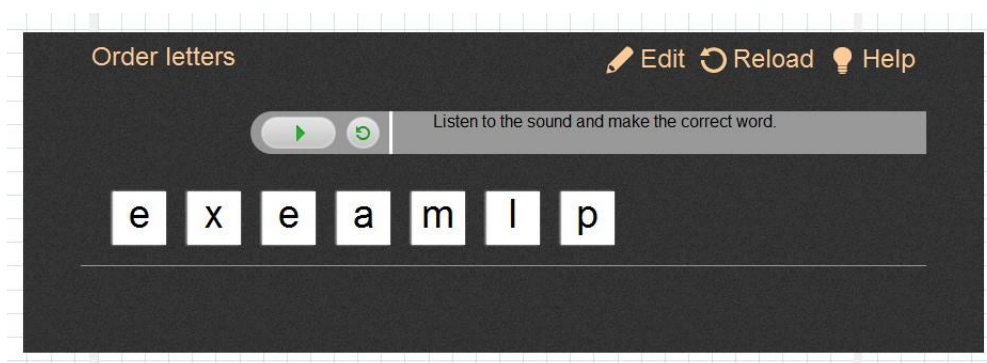
METTERE IN ORDINE LE IMMAGINI (Ordre images)

Permette di effettuare esercizi in cui si devono disporre le immagini secondo un ordine stabilito dalla consegna. Con la funzione di Edit le immagini devono essere messe nell'ordine corretto. Il sistema a ogni riavvio cambia l'ordine



METTERE IN ORDINE LE LETTERE DI UNA PAROLA (Ordre lettres)

E' analogo alle altre però in questo caso si può inserire l'audio in cui la parola è letta e quindi l'esercizio richiede di correggere l'ordine delle lettere per ottenere la grafia corretta della parola.



METTERE IN ORDINE LE PAROLE (Ordre mots)

Analogo ai precedenti; in questo caso si tratta di mettere in ordine parole per comporre una frase.

Order words

Edit Reload Help

time long , long ... a ago

METTERE IN ORDINE LA FRASE (Ordre phrase)

In questo esercizio si mettono in ordine parti di una frase per ricomporla, oppure frasi semplici per ricostruire un periodo.

Order sentences

Edit Reload Help

this is

sentence

an example

SELEZIONARE (Selectionner)

In questo esercizio si deve individuare l'item corrispondente alla richiesta della consegna cliccando sul rettangolino in basso a destra sotto le parole. Nell'esempio si devono individuare le parole che indicano animali.

Select Edit Reload Help

Select animals from the following list:

cat	ball	shovel	dog	tree
-----	------	--------	-----	------

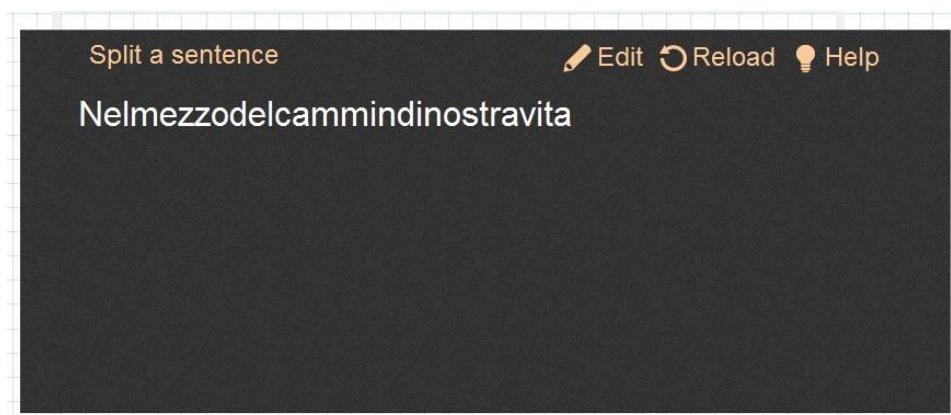
Select Edit Reload Help

Select animals from the following list:

cat	ball	shovel	dog	tree
-----	------	--------	-----	------

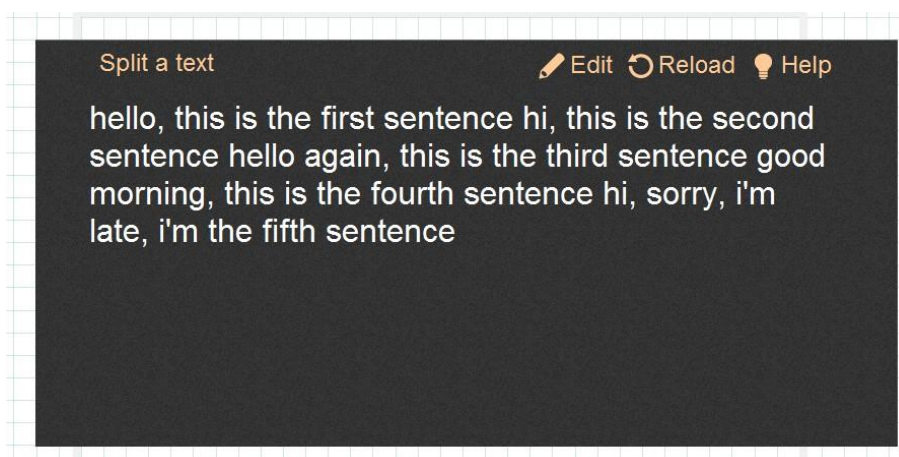
DIVIDERE LA FRASE (Separe phrase)

L'applicazione presenta una frase scritta tutta attaccata e l'esercizio consiste nel dividerla cliccando nei punti giusti.



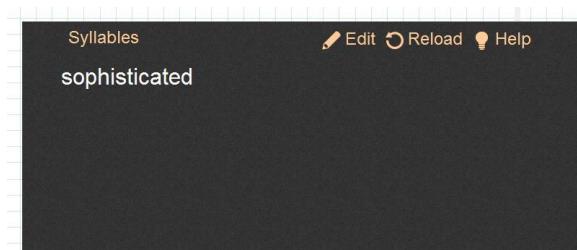
DIVIDERE IL TESTO (Separe text)

In questo esercizio si richiede di separare il testo inserendo il “punto” nel posto giusto (attenzione non usare punti interrogativi, né esclamativi).



DIVISIDERE IN SILLABE (Syllables)

L'applicazione fa compiere esercizi di divisione in sillabe (si deve cliccare nel punto giusto per inserire il trattino). Nella funzione edit si deve inserire un asterisco fra le sillabe.



TABELLINE (Tables)

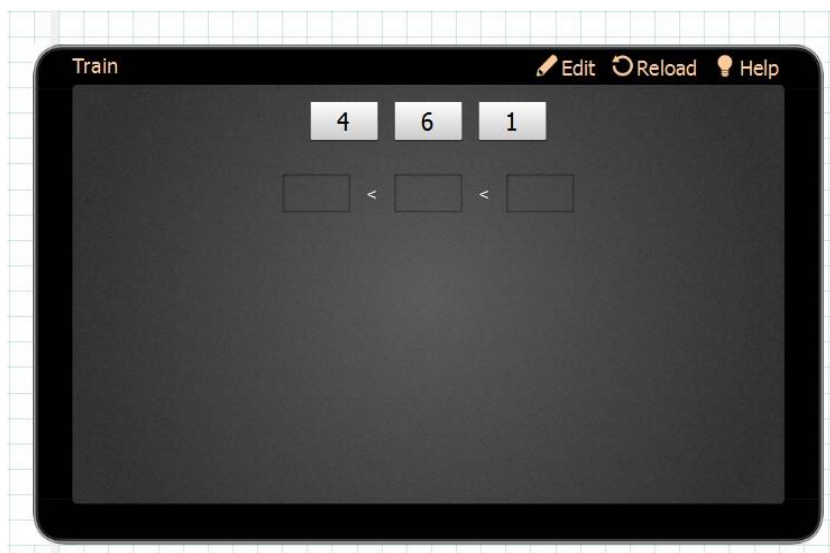
Il sistema rende visibile sulla pagina lo schema della tabellina numerica per far esercitare il calcolo mentale e le proprietà delle operazioni.

Si deve cliccare sulle caselle per vedere o nascondere la risposta. Con la funzione Edit si può scegliere l'operazione desiderata (addizione, sottrazione, moltiplicazione, divisione), il numero di righe e di colonne (da 1 a 12)

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0											
1						5					
2											
3											
4											
5											
6											
7										63	
8											
9											
10											

TRENO (Train)

L'esercizio consiste nel mettere in ordine ascendente o discendente i numeri che compaiono nelle caselle. Attenzione l'esercizio non è a correzione automatica. Con la funzione Edit si stabilisce il numero di etichette (da due a sei), l'ordine ascendente o discendente, la grandezza dei numeri proposti (da <0,1 fino a <1000).



TRASFORMAZIONI (Transformation)

E' un gioco che fa cambiare l'apparenza delle cose (immagini o testi). Si clicca sul riquadro a sinistra, compare un'immagine che dopo poco si sposta a destra trasformandosi in qualche cosa di diverso (nell'esempio gallo – gallina). Con Edit se si mette la spunta nel quadratino in alto si inseriscono immagini, altrimenti cliccando nel riquadro bianco si possono scrivere parole.

