

PROGETTO LAPSUS

Laboratorio per la **P**romozione nelle **S**cuole dell'**U**so consapevole del **S**oftware

I Quaderni di LAPSUS

n°5

HOT POTATOES **PASSO A PASSO**



version 6

A cura di Rosanna Imbrogno
settembre 2006



I contenuti di questo lavoro, salvo diversa indicazione, sono rilasciati sotto una licenza Creative Commons License . Tutti i marchi sono proprietà dei rispettivi proprietari

Sommario

Cos'è Hot Potatoes.....	3
Reperibilità.....	3
Licenza.....	3
Requisiti di sistema.....	3
Lingue utilizzate.....	3
Il quaderno.....	4
documentazione.....	4
Dove trovare e come scaricare il software.....	5
Come installare il software (versione per Windows).....	5
Come avviare il programma.....	9
Come registrare il software.....	10
Come creare un esercizio.....	10
Inserire le informazioni.....	10
Salvare il file dati.....	11
Esportare e visualizzare il file in formato html.....	11
Configurare la grafica dell'esercizio.....	12
Un esempio con JCloze.....	15
Creare un cruciverba con JCross.....	16
Esercizi di abbinamento con JMatch.....	17
Riordinare le informazioni con JMix.....	18
Divertirsi con JQuiz.....	19
Come inserire le immagini.....	20
Come inserire un collegamento a un file musicale.....	20
Come inserire un testo di lettura.....	22
Come inserire un timer.....	23
Come inserire una scritta animata.....	23

Cos'è Hot Potatoes

Hot Potatoes è un software per costruire esercizi interattivi sottoforma di pagine Web senza richiedere la conoscenza dei linguaggi HTML e JavaScript.

Gli esercizi possono essere creati dal docente e risolti dagli alunni oppure creati dagli alunni stessi.

La sua suite è composta da cinque programmi selezionabili all'apertura di Hot Potatoes:

- JQUIZ: serve a creare questionari a risposta breve
- JCLOZE: serve per creare esercizi di riempimento
- JCROSS: consente la creazione di cruciverba
- JMIX.: serve per creare esercizi di ricostruzione di frasi
- JMATCH: consente di creare esercizi di abbinamento o riordino

C'è, inoltre, un sesto programma, **Masher** utile per creare unità didattiche complete con un'unica semplice operazione, ma la sua applicazione richiede l'acquisto della licenza d'uso.

Reperibilità: <http://Web.uvic.ca/hrd/halfbaked/>

Licenza: Hot Potatoes è offerto gratuitamente alle istituzioni scolastiche dallo Humanities Computing and Media Centre dell'Università di Victoria a determinate condizioni: può essere usato gratuitamente a livello individuale o da istituzioni scolastiche senza fine di lucro, a condizione che il materiale prodotto attraverso l'uso del programma sia reso disponibile in Internet, a titolo gratuito.

Requisiti di Sistema

- Windows 98, ME, NT4, 2000 o XP (Windows 95 non è supportato).
- un browser in versione recente
- accesso a un server Web (se volete pubblicare i vostri esercizi su Internet) o una connessione a Internet per trasferire gli esercizi al server www.hotpotatoes.net.
- Il programma occupa circa 5 mega e mezzo di spazio su disco. Supporta i caratteri accentati, il che rende possibile creare esercizi in lingua straniera.

Lingue utilizzate :è possibile scegliere tra diverse lingue fra cui l'italiano.

Il quaderno

In queste miniguide troverai:

- le istruzioni per scaricare e installare il software
- La descrizione delle funzioni base per utilizzare il programma
- La descrizione su come inserire immagini e suoni agli esercizi
- Esperienza didattica

Documentazione:

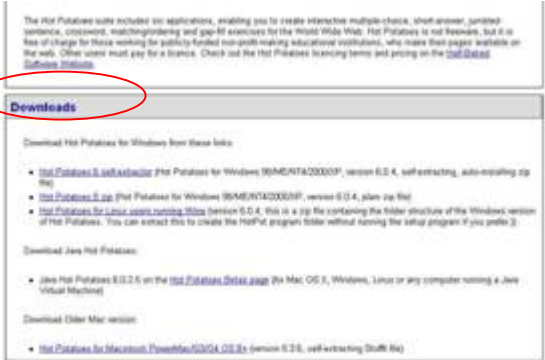

⇒ Tutorial in italiano:

<http://ospitiweb.indire.it/ictavagnacco/deutsch/hotpot/contents.htm>


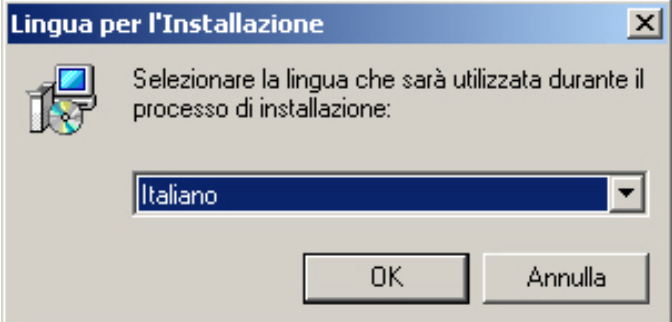
⇒ Guida di Hot Potatoes: <http://www.cyberteacher.it/risorse.htm>

⇒ raccolta di esercizi: <http://www.cyberteacher.it/esercizi.htm>

Dove trovare e come scaricare il software

	<p>Collegarsi alla pagina http://web.uvic.ca/hrd/halfbaked/ e scegliere il sistema operativo. Cliccare sul collegamento</p>
<p>effettuare il download salvando il file su disco.</p>	

Come installare il software (versione per Windows)

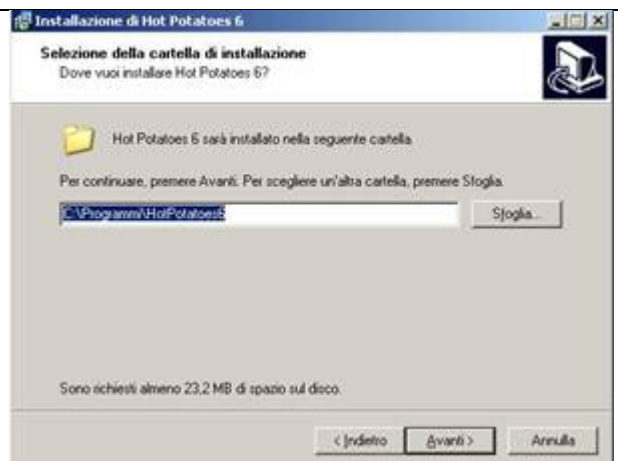
<p>doppio click sull'icona corrispondente</p>	
	<p>Appare la finestra per la scelta della lingua per l'installazione</p>

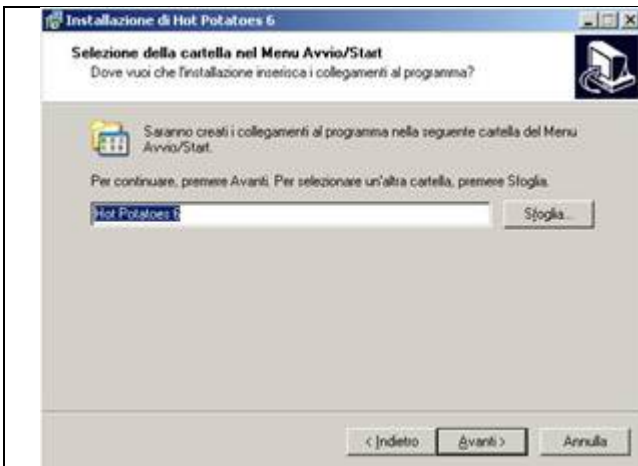
Seguire la procedura guidata cliccando su Avanti



Apparirà la finestra di dialogo del contratto di licenza
Selezionare "Accetto i termini del contratto di licenza" e cliccare sul bottone "Avanti" per accettare il contratto

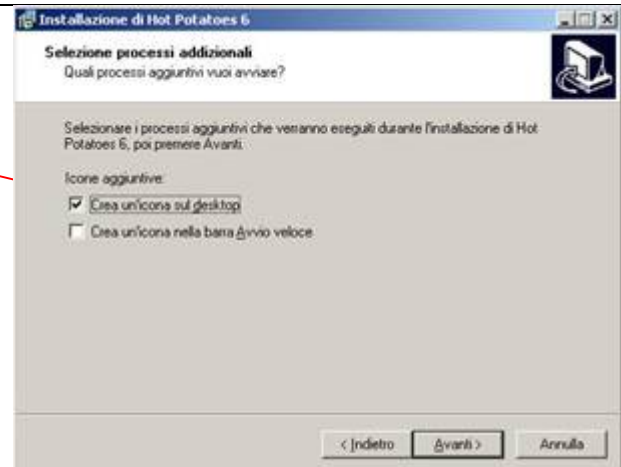
Viene richiesto dove installare il programma: per default viene installato in Programmi/HotPotatoes. Cliccare su Avanti





Selezionare la cartella del menu Start / Programmi dove si desidera creare i collegamenti (di default vengono creati in Hot Potatoes 6) e cliccare Avanti

Selezionare se si desidera l'opzione "crea un'icona sul Desktop" e cliccare Avanti



Cliccare su Installa e attendere che il programma venga installato

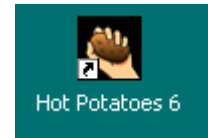
Se non si desidera avviare subito il programma **deselezionare** le opzioni corrispondenti.

Per terminare cliccare sul bottone Fine



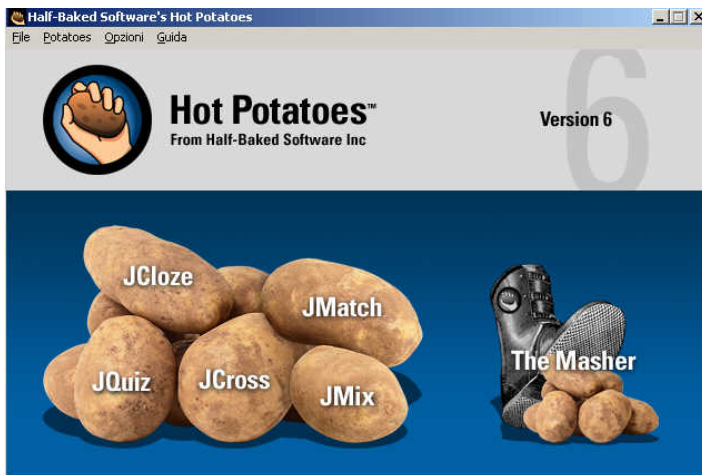
All'apertura del programma scegliere il file italiano per configurare la lingua.

Come avviare il programma



Avviare il programma dall'apposita **icona sul** desktop

Si aprirà la videata iniziale da cui sarà possibile scegliere quale applicazione aprire



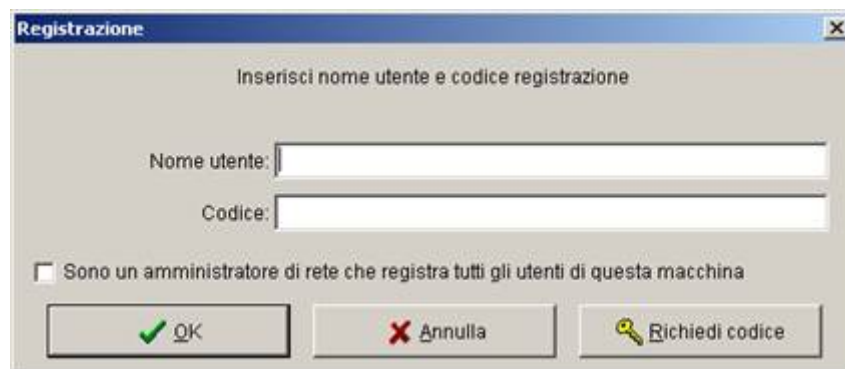
oppure da **Start / Programmi / Hot Potatoes** è possibile scegliere da subito l'applicazione da aprire



Come registrare il programma

Per poter utilizzare il programma senza limitazioni è obbligatoria la registrazione on line (gratuita), viene fornito un codice che 'sblocca' alcune funzioni.

Dal menù **Guida** selezionare **Registrazione**



Cliccare su

Richiedi codice

Inserire i dati richiesti e **inviare**

Riceverete una mail con **nome utente** e **codice** da inserire negli appositi campi.

Come creare un esercizio

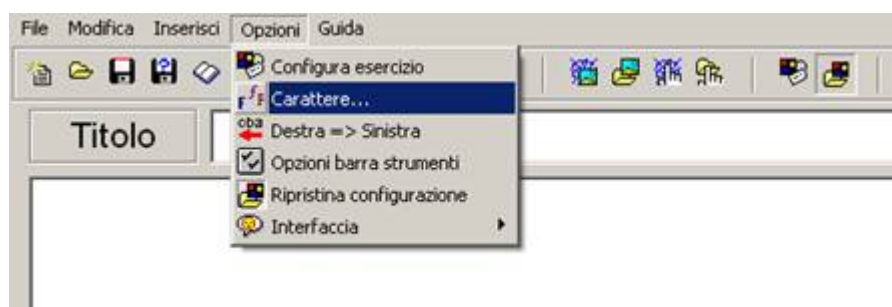
Per procedere alla creazione degli esercizi, i passi fondamentali sono semplici e uguali per ciascuno dei cinque programmi:

- Inserire le informazioni (domande, risposte e così via)
- Salvare il file dati.
- Creare la pagina web e verificare il lavoro.
- Personalizzare la configurazione

Inserire le informazioni

Tutte le informazioni relative ai singoli esercizi (testi, domande, risposte...) vanno inserite nelle apposite caselle di testo.

Il titolo e il testo possono essere modificati, basterà selezionare dal **MENU OPZIONI, formato, carattere** e scegliere il tipo di carattere, lo stile e la dimensione.



Salvare il file dati

Eseguire l'operazione secondo le usuali procedure per il salvataggio:

- **FILE, salva con nome,**
- **scegliere l'unità su cui si vuole salvare il file,**
- **attribuirgli un nome,**
- **clizzare su salva.**

Verrà creato il file dati con l'estensione del programma che si sta utilizzando.

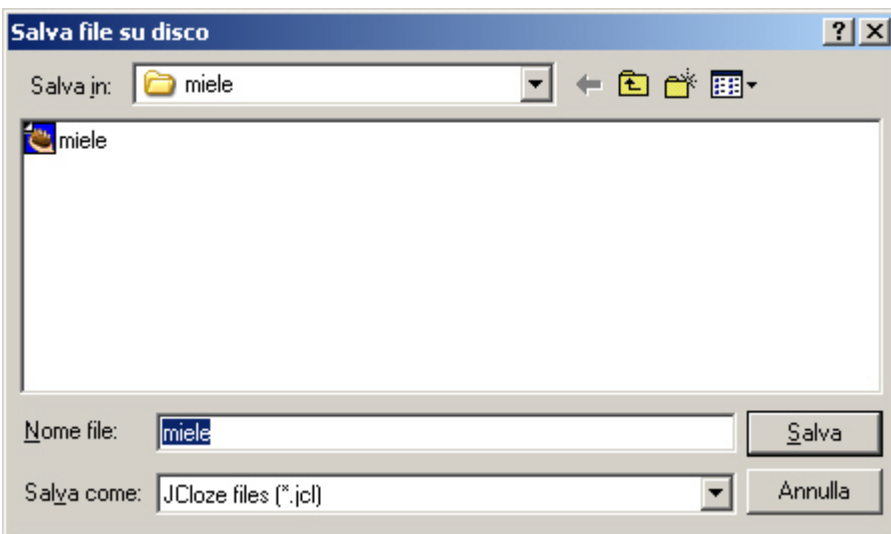
JQuiz: **.jqz**

JCloze: **.jcl**

JCross: **.jcw**

JMix: **.jmx**

JMatch: **.jmt**

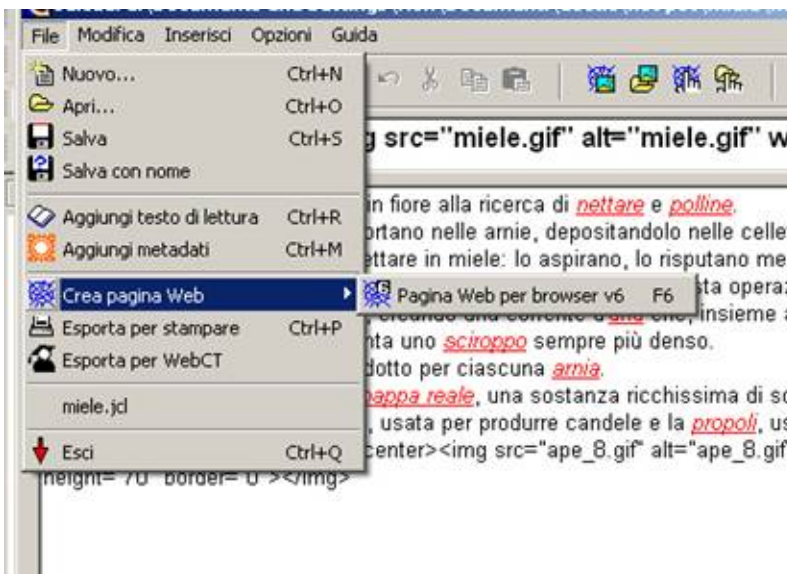


Se si vuole modificare l'esercizio in un secondo momento, bisogna riaprire il file dati, effettuare le modifiche e creare nuove pagine Web. NON E' POSSIBILE RIAPRIRE LE PAGINE WEB NEL PROGRAMMA, quindi è importante salvare i file dati.

Esportare e visualizzare il file in formato html

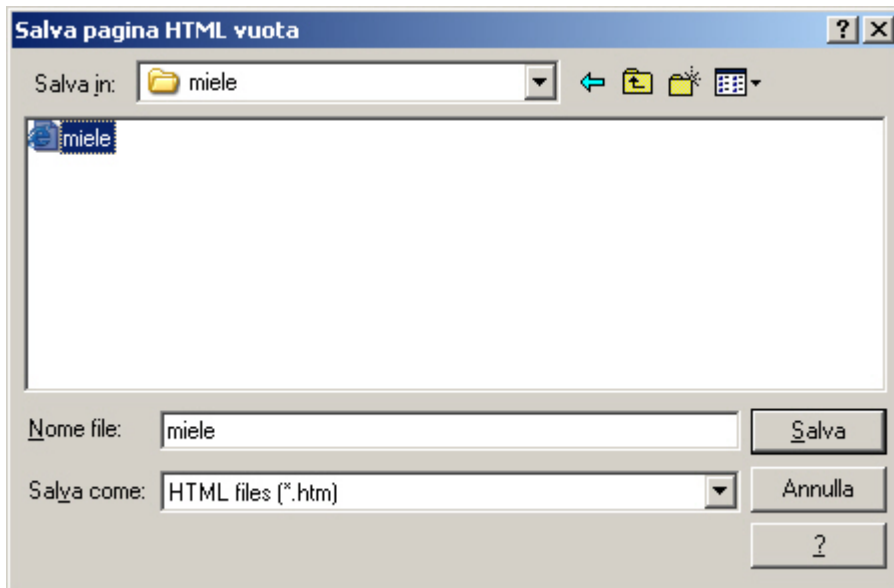
Per esportare il file in formato web dal **menu file** selezionare

- **CREA PAGINA WEB**
- **pagina Web per browser.**

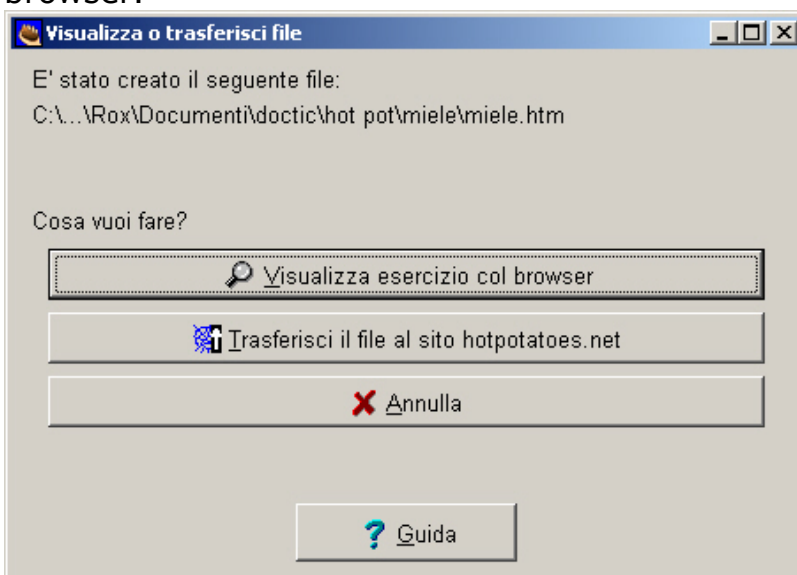


Si aprirà la finestra del salvataggio:

- scegliere l'unità in cui si vuole salvare il lavoro,
- attribuire il nome al file e controllare che il formato sia html,
- salvare.

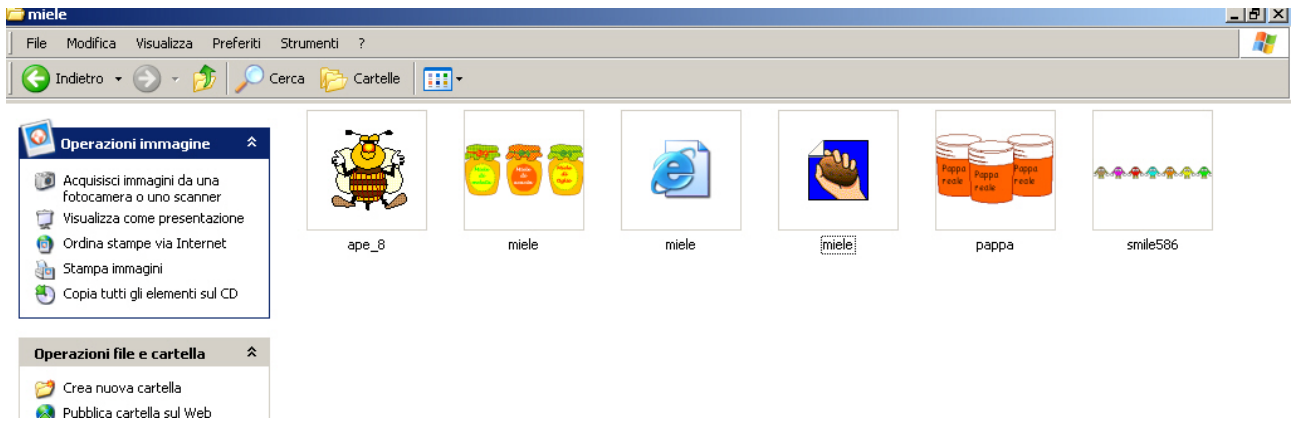


A questo punto il programma chiederà se si vuole visualizzare l'esercizio. Dando l'OK si avrà la possibilità di verificare il lavoro aprendolo con il proprio browser.



Al termine di tutte le operazioni di salvataggio, nella cartella dell'esercizio creato dovranno essere presenti:

- il file dati,
- il file Html
- altri oggetti inseriti nell'esercizio (immagini, suoni, vedi funzioni avanzate)



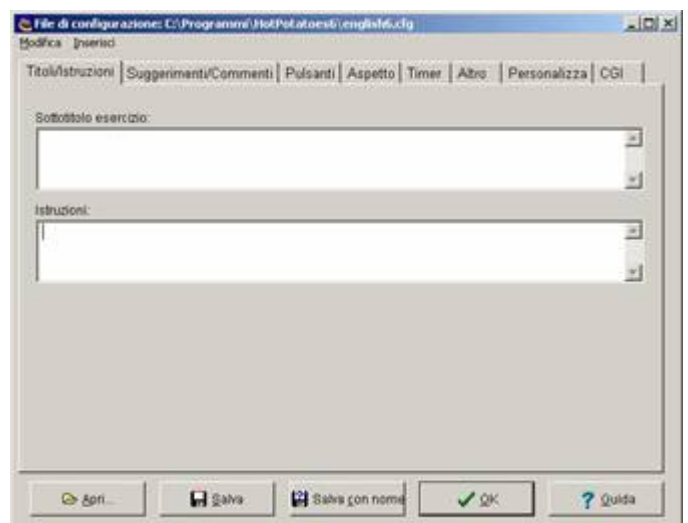
Configurare la grafica dell'esercizio

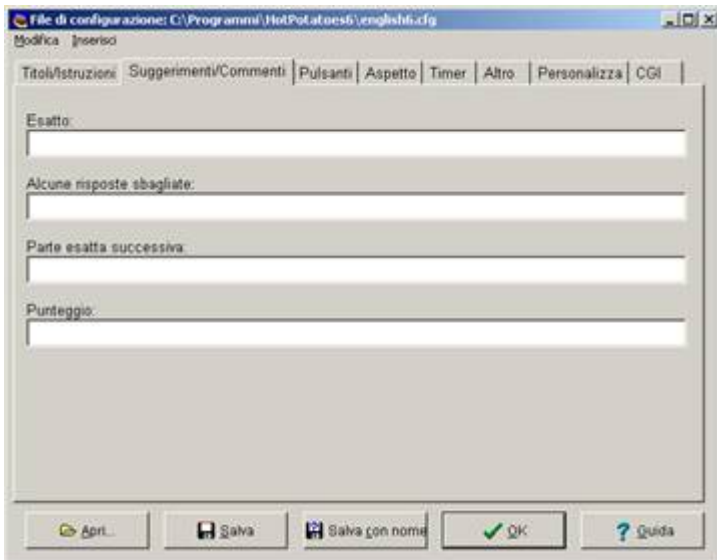
E' possibile configurare a piacere la grafica dell'esercizio che si sta preparando. Dal **MENU OPZIONI** selezionare la voce **configura esercizio**.



A questo punto si aprirà una finestra da cui sarà possibile scegliere le impostazioni del lavoro, ecco come fare:

- in **TITOLI/ISTRUZIONI** cancellare le voci presenti in sottotitolo dell'esercizio ed istruzioni ed inserire le nuove informazioni relative all'esercizio che si sta creando.



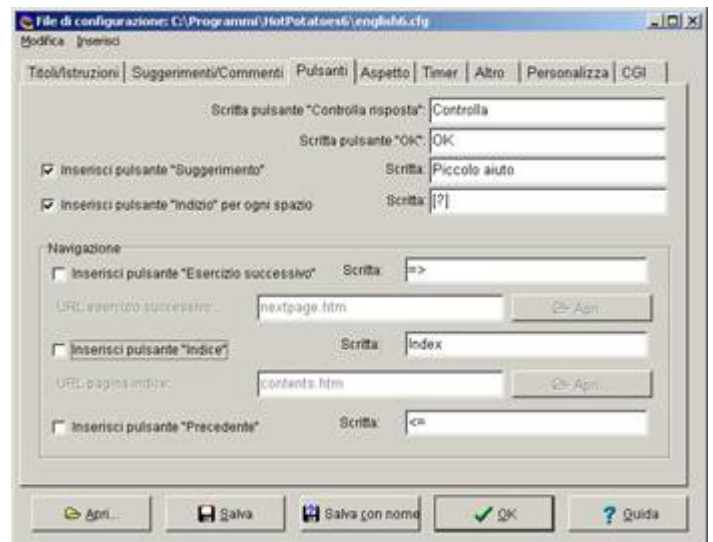


➤ in **SUGGERIMENTI/COMMENTI**

- ⇒ nello spazio **Esatto** inserire, per esempio, **Ben fatto**;
- ⇒ nello spazio **Alcune risposte sbagliate** inserire, per esempio, **Prova a rifare**;
- ⇒ nello spazio **parte esatta successiva** non inserire niente;
- ⇒ nello spazio **punteggio** inserire, per esempio, **Hai totalizzato**

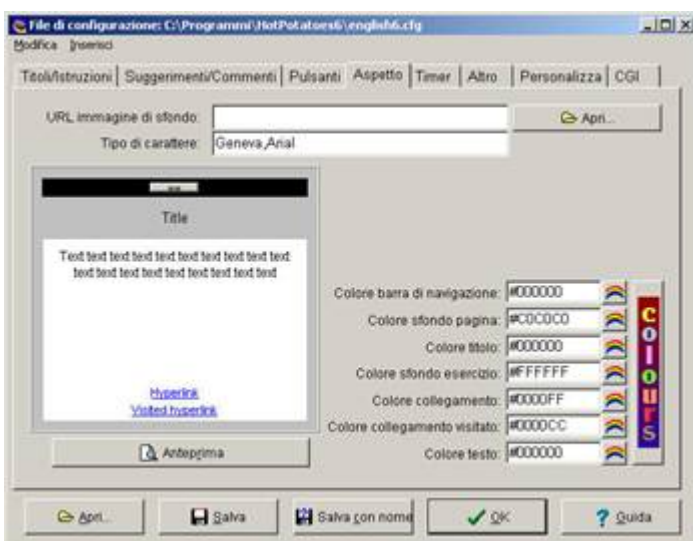
➤ in **PULSANTI**

- ⇒ nello spazio **Controlla risposta** inserire, per esempio, la parola **Controlla**,
- ⇒ selezionare la voce **Includi il pulsante suggerimento** scrivere, per esempio, **Piccolo aiuto**;
- ⇒ selezionare la voce **Indizio**, ma lasciare il punto interrogativo;
- ⇒ togliere i segni di spunta a tutte le voci della navigazione (servono per esercizi con più pagine)



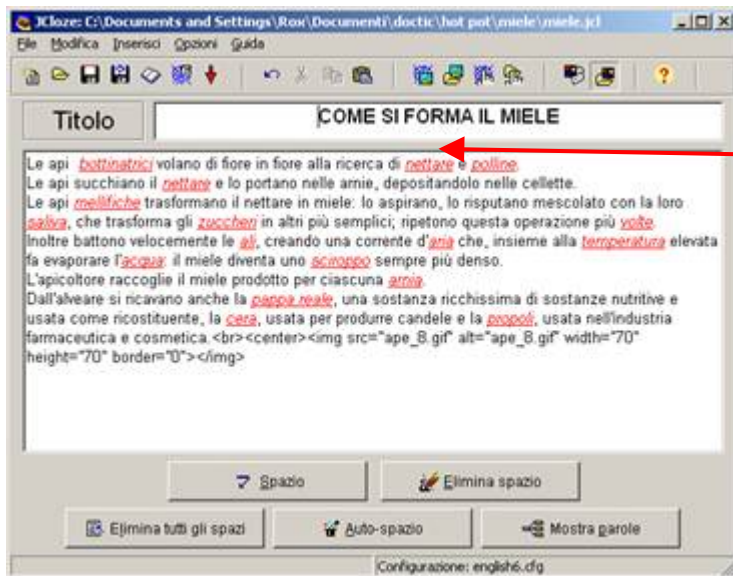
➤ in **ASPETTO** configurare a piacere colori, sfondo e tipo di carattere

➤ Chiudere la finestra di configurazione cliccando su OK.



Un esempio con JCloze

Jcloze consente di creare esercizi di riempimento.



l'aspetto grafico, salvare il file dati

Inserire i gap

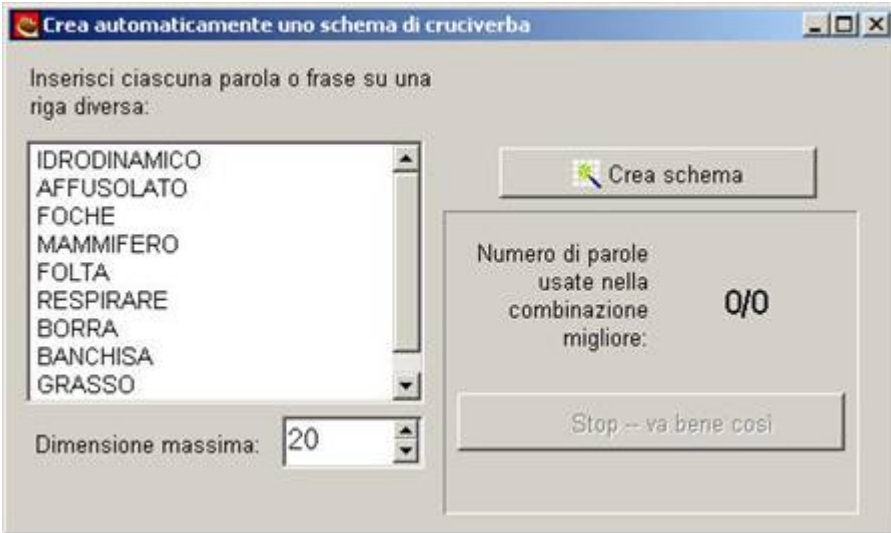
Inserire un gap significa introdurre nel testo uno spazio vuoto. Per compiere questa operazione basta selezionare la parola da nascondere e cliccare sul pulsante **spazio**, presente nella parte bassa della schermata del programma. Si aprirà una finestra che vi consentirà di indicare, a vostro piacere, se inserire un indizio o risposte alternative. Cliccando su OK l'operazione sarà completata e la parola nascosta apparirà di colore diverso. Configurare



Esportare il file nel formato html ed ecco il risultato finale.

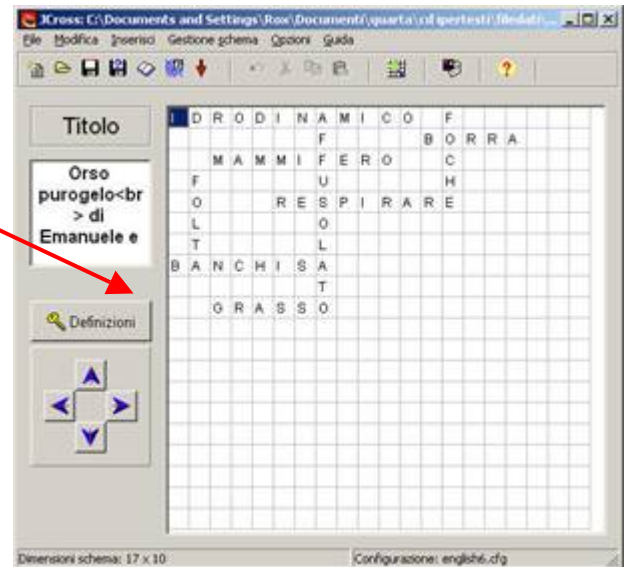
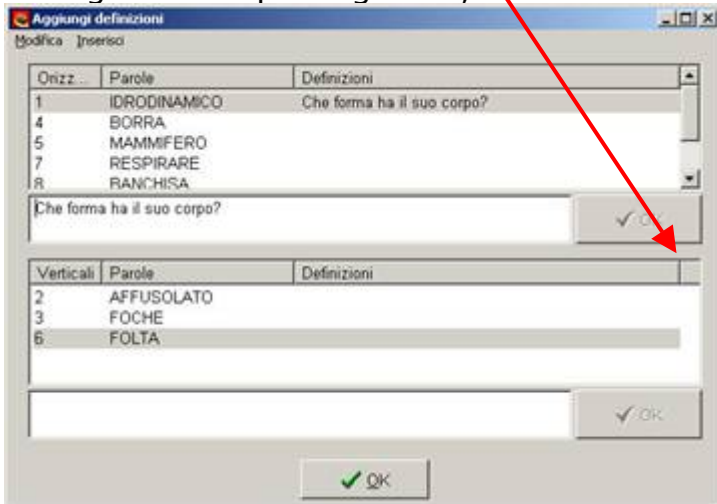
Creare un cruciverba con Jcross

Aprire il programma e selezionare dal menu **gestione schema generatore automatico di schema.**



Aprire il programma. Inserire le risposte alle definizioni del cruciverba che si vuole comporre, poi cliccare su Crea schema.

Il programma imposterà in automatico lo schema del cruciverba. Cliccare poi su **definizioni.** Selezionare ciascuna risposta ed immettere nella casella di testo sottostante la definizione, poi dare l'OK. Terminato l'inserimento delle definizioni orizzontali e verticali cliccare sull'OK finale. Configurare l'aspetto grafico, salvare il file dati.



A questo punto è possibile esportare come pagina Web e visualizzare l'esercizio.

Esercizi di abbinamento con JMatch

JMatch consente di creare degli esercizi di abbinamento.



Aprire il programma.

Basta inserire nella colonna di sinistra le informazioni ordinate e in quella di destra le risposte che nell'esercizio appariranno in disordine. Chi risolverà l'esercizio dovrà essere in grado di scegliere gli abbinamenti corretti.

Configurare la grafica dell'esercizio a piacere

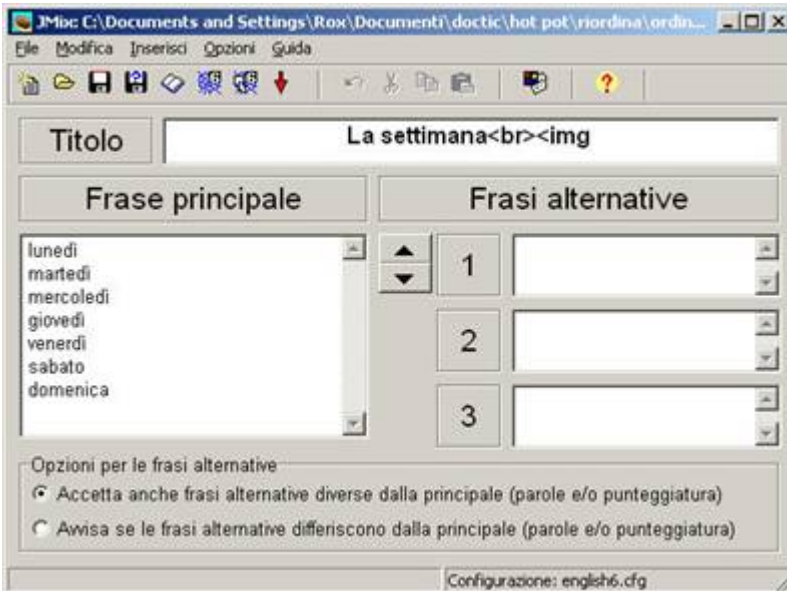
Salvare il file dati.



Una volta esportato il file come pagina Web, sarà possibile visualizzare l'esercizio. Cliccando sul menu a tendina comparirà l'elenco delle risposte.

Riordinare le informazioni con JMix

Con Jmix è possibile riordinare frasi sequenze.



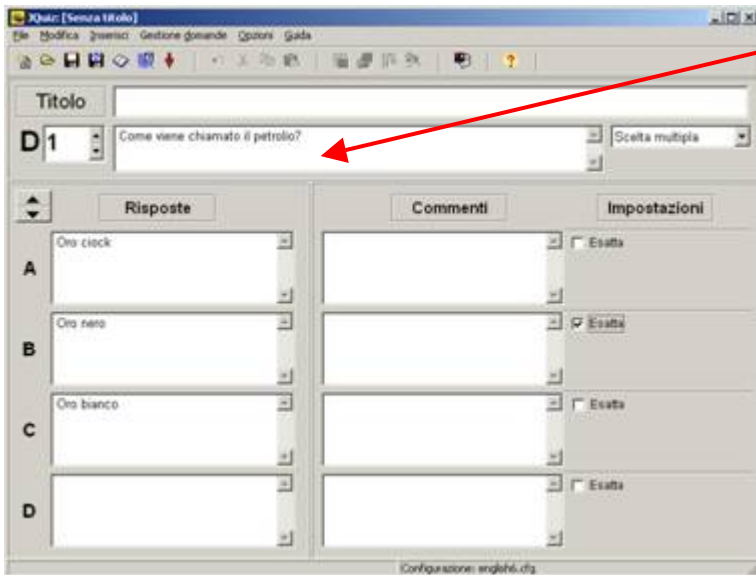
Aprire il programma
Inserire in **Frasi principale**
la sequenza o la frase
corretta, andando a capo ad
ogni parola.

Configurare l'aspetto grafico,
salvate il file dati, esportare
come pagina Web e verificare
l'esercizio.



Divertirsi con JQuiz

Questo programma permette di creare in modo semplice quiz



Inserire le singole domande nella casella di testo. Scrivere le risposte e mettere il segno di spunta sulla risposta esatta. Configurare la grafica dell'esercizio e salvare il file dati.

Esportare il file come pagina Web e verificare l'esercizio.



Inserire immagini

Prima di procedere all'inserimento è importante creare una cartella che contenga tutte le immagini che verranno inserite, nella quale bisognerà salvare il file dati che si sta creando e la versione definitiva dell'esercizio (file HTML).

Portate il cursore del mouse nel punto in cui si vuole inserire un'immagine. Dal **MENU INSERISCI** scegliere **immagine da file locale**.

A questo punto il programma informa che prima di inserire una qualsiasi

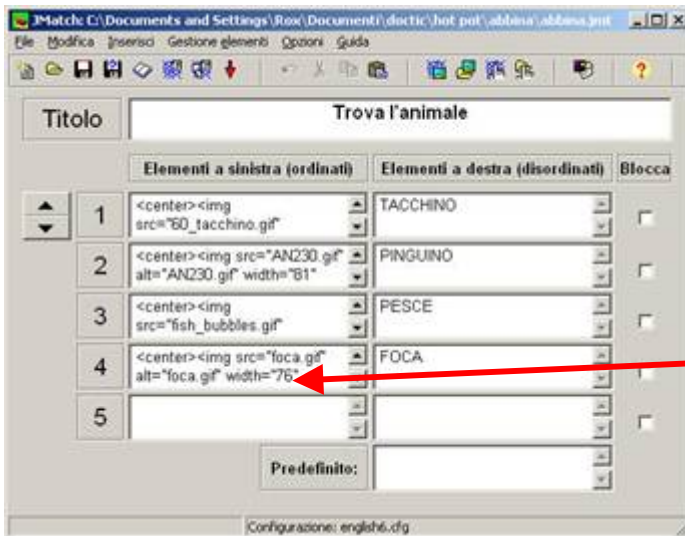


immagine è necessario salvare prima il file che si sta costruendo (se non è già stato fatto). Eseguire l'operazione secondo le usuali procedure per il salvataggio: **FILE, salva con nome, scegliere l'unità su cui salvare il file, attribuirgli un nome, cliccare su salva**. Subito dopo selezionare l'immagine che si vuole inserire.

Nella videata non comparirà l'immagine inserita, bensì una scritta che ne indicherà il percorso e le caratteristiche.

Se si vuole inserire l'esercizio in uno spazio Web, per visualizzare le immagini, è necessario allegare anche la cartella contenente le immagini utilizzate.

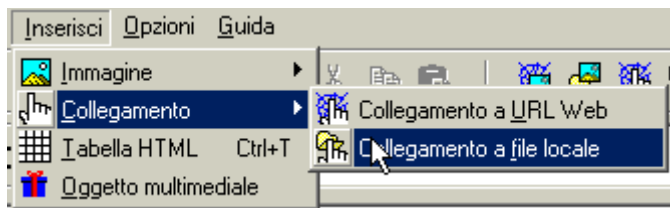
Inserire un collegamento ad un file musicale

All'interno di un esercizio creato con Hot Potatoes è possibile inserire un collegamento ad un file musicale.

Prima di procedere all'inserimento è importante (così come per le immagini), creare una cartella che contenga tutti i file musicali che verranno inseriti, nella quale si salverà anche il file dati che si sta creando e la versione definitiva dell'esercizio (file HTML)

Posizionare il cursore del mouse nel punto in cui si vuole inserire il collegamento. E' necessario, se non è stato già fatto, salvare il file.

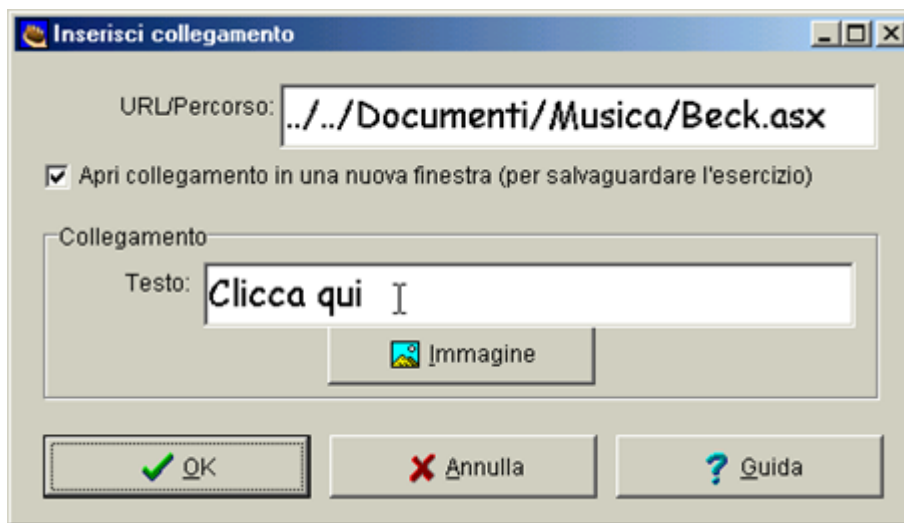
Dal menu **INSERISCI**, selezionare la voce **collegamento, collegamento a file locale**.



A questo punto si aprirà una finestra che ricorda che il file HTML dovrà essere salvato nella stessa cartella che contiene i file che si stanno inserendo (in questo caso i suoni).

Cliccare su OK e procedere con la scelta del file.

Si aprirà una finestra in cui sarà possibile visionare il percorso del file scelto ed uno spazio in cui è possibile inserire il testo che costituirà il collegamento.



Cliccare su OK

Esportare il file nel Browser, apparirà sottolineata la voce a cui è stato collegato il file musicale, cliccandola si potrà ascoltare il brano scelto.

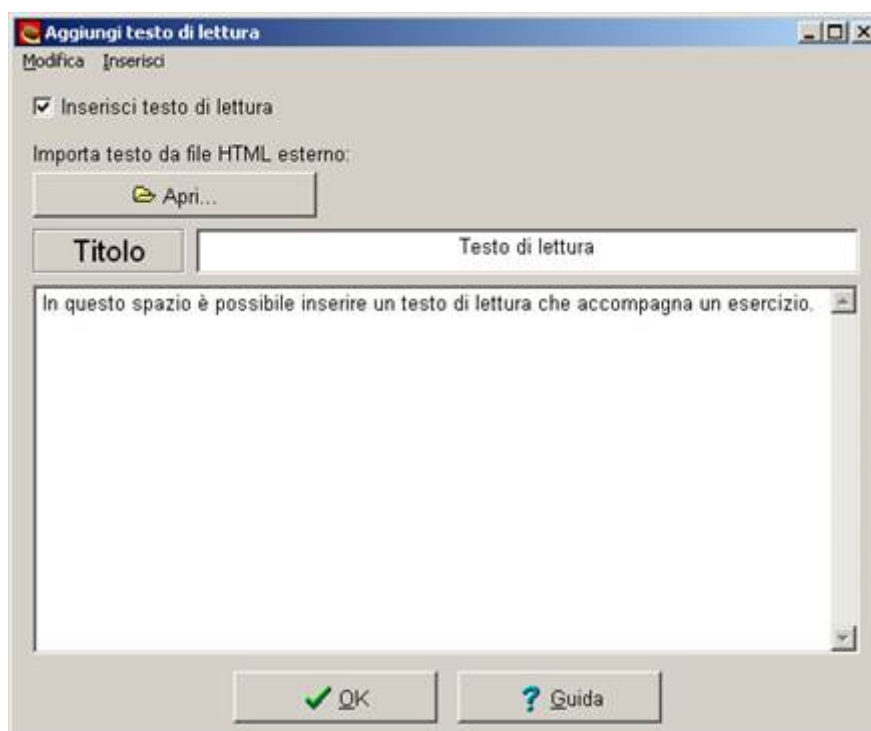


Come inserire un testo di lettura



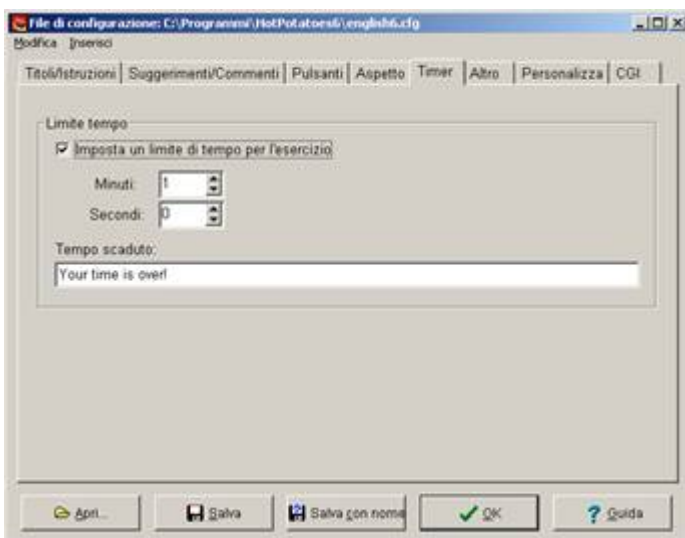
Per aggiungere un testo di lettura in un riquadro accanto all'esercizio che state preparando, basta selezionare dal MENU FILE il comando **Aggiungi testo di lettura**.

Mettere il segno di spunta su **Inserisci testo di lettura** e scrivere nello spazio apposito.



Come inserire un timer

E' possibile aggiungere un timer all'esercizio, **dal menu opzioni, configura esercizio** aprire **la scheda Timer**.



Mettere il segno di spunta vicino alla casella di controllo per l'inserimento del timer ed impostare minuti e secondi. E' anche possibile inserire un commento.

Come inserire una scritta animata

E' possibile anche aggiungere un'animazione ad una scritta. Se, ad esempio, si vuole inserire un titolo scorrevole basta aggiungere il seguente Tag HTML **<marquee>Titolo dell'esercizio</marquee>** Salvare il file dati, esportare in formato Html e visualizzare la scritta in movimento.

