

Istituto Comprensivo Selvazzano2

CORSO DI FORMAZIONE
a.s.2012-2013

LIM IN CLASSE

LESSON ACTIVITY TOOLKIT
Smart Notebook 11
guida

di Semperlotti Loredana

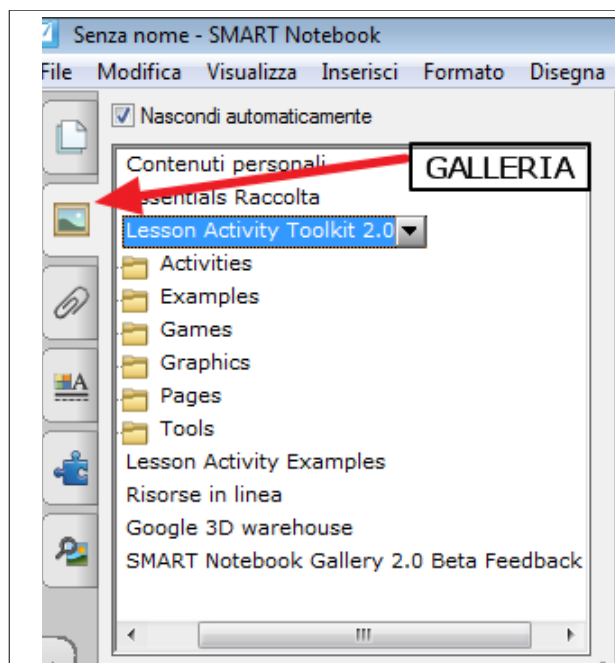


Quest 'Opera e distribuita con [Licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo Stesso Modo 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/) .

SMART NOTEBOOK 11

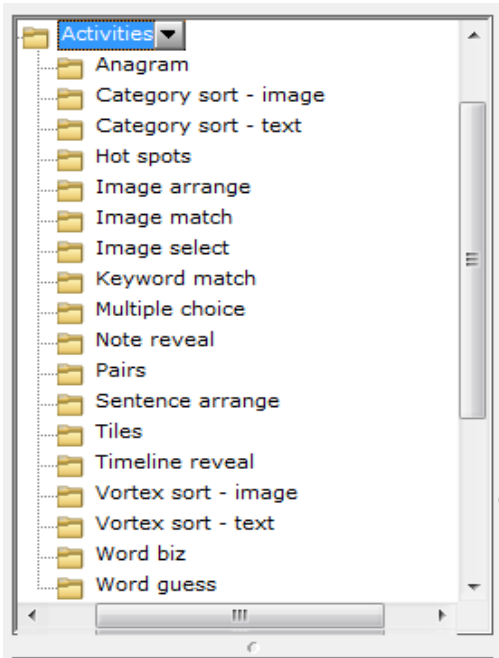
Lesson Activity Toolkit

Il Toolkit di Attività Didattiche è una collezione di file di immagini, attività, strumenti, giochi, raccolti in una galleria personalizzabile. Se già installato nel computer è possibile accedere nella Galleria del software Notebook in questo modo:



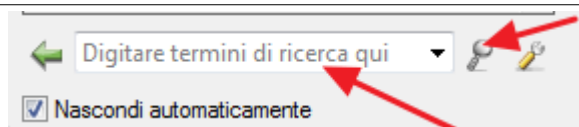
Cliccare sull'icona che rappresenta il quadro, si aprirà la finestra della Galleria del software, qui selezionare **Lesson Activity Toolkit 2.0**. Si aprirà il contenuto del toolkit suddiviso per argomenti:

- ATTIVITÀ
- ESEMPI
- GIOCHI
- GRAFICA
- PAGINE
- STRUMENTI



Ogni argomento è suddiviso in sottocartelle che contengono immagini, file interattivi e multimediali, pagine di esempio per rendere più coinvolgenti ed interattive le lezioni.

Qui a fianco la lista, in ordine alfabetico, delle possibili attività.



E' possibile cercare gli oggetti sfogliando le cartelle, oppure utilizzando la casella di ricerca: si digita il nome della risorsa che cerchiamo e si clicca sulla lente.

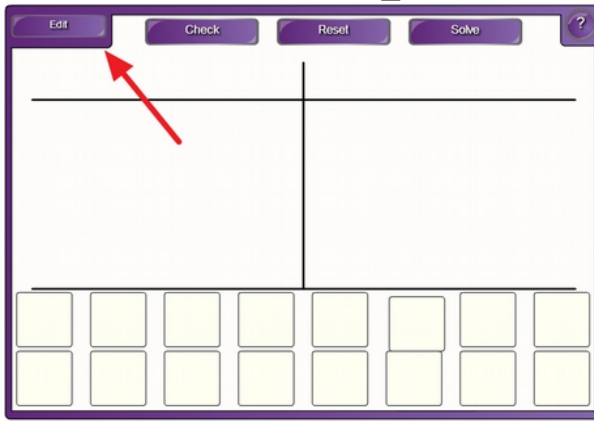
Se nel nostro computer non sono state installate le Lesson Activity Toolkit cliccando sulla chiave inglese vicino alla lente è possibile scaricarle direttamente dalla rete, seguendo questa procedura si possono scaricare anche eventuali aggiornamenti.

ATTIVITÀ

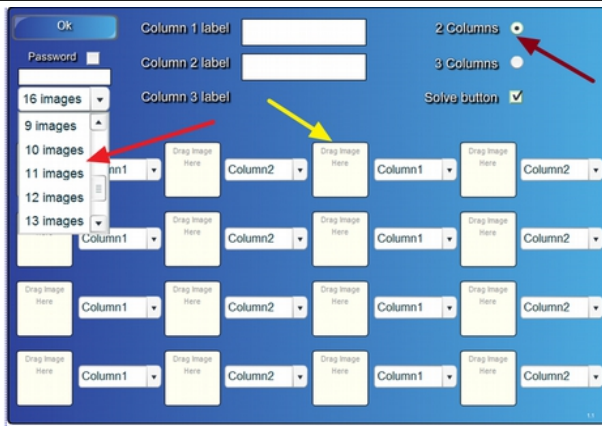
Vediamo ora quali attività sono contenute nella Galleria, ricordando che per inserirle in una pagina di Notebook è sufficiente trascinare il file al suo interno o cliccare due volte sull'attività.

<p>ANAGRAMMA</p> 	<p>Inseriamo il file ANAGRAMMA nella pagina e clicchiamo sul pulsante Edit</p>  <p>Si aprirà la pagina del file che ci permetterà di editare l'attività.</p>
	<p>Inserire:</p> <ul style="list-style-type: none">  una parola  un testo d'aiuto  un'immagine di aiuto (non è indispensabile)  se attivo il timer si può attivare la velocità di esecuzione  premere ok per confermare
	<p>Premendo il pulsante Start si avvia l'attività e appare la prima parola anagrammata.</p>  <p>Spostando le palline si potrà ricomporre la parola esatta. Cliccando sul pulsante clue si può leggere il suggerimento e vedere, se inserita, anche l'immagine.</p>

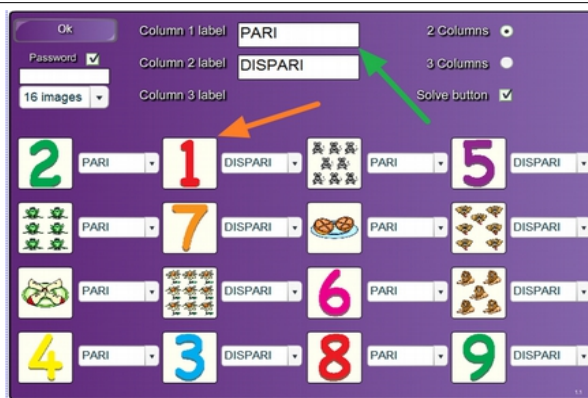
ORDINAMENTO CATEGORIE_IMMAGINI



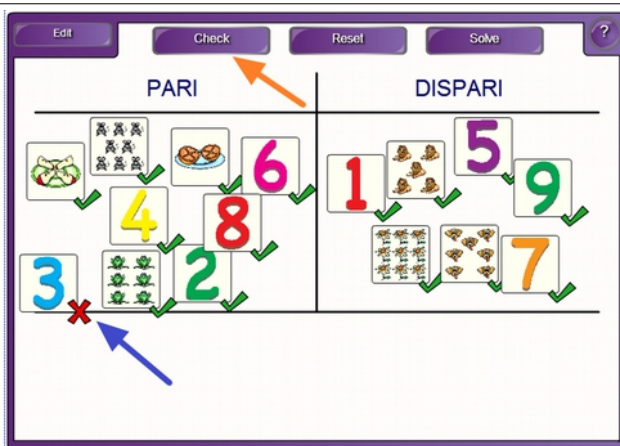
Questo toolkit si presenta di default suddiviso in due categorie e con 16 spazi per le relative immagini da catalogare. Per impostare l'attività clicchiamo, come sempre, il pulsante **Edit**.



Ci appare la finestra dove possiamo impostare la nostra attività scegliendo il numero di immagini e il numero delle categorie (2/3 colonne).



Diamo un nome alle categorie scrivendo nelle etichette (freccia verde), queste si distribuiranno automaticamente negli appositi spazi. Trasciniamo le immagini nei riquadri (freccia arancione). Una volta riempito lo schema cliccare su ok per iniziare l'attività.



Trasciniamo le immagini nello spazio relativo alla categoria corrispondente. Al termine dell'esercizio clicchiamo su **check** per la verifica. Gli eventuali errori sono segnalati con una crocetta rossa.

ORDINAMENTO CATEGORIA_TESTO

Quest'attività è simile alla precedente, solo che le immagini sono sostituite da testo. Quindi si esegue la stessa procedura partendo dal pulsante **edit**.
Si potranno utilizzare 2 o 3 categorie di parole, e si potranno inserire al massimo 16 termini.

Editare le etichette relative alle categorie (freccia rossa), inserire le parole che vogliamo categorizzare (freccia arancione), abbiniamo il termine inserito alla categoria corrispondente, scegliendo dal menu a tendina posto a fianco della parola (freccia gialla).
Diamo ok quando abbiamo completato le etichette.

Svolgere l'attività trascinando le etichette-nome nella categoria corrispondente. Procedere come l'attività precedente.

PUNTI CALDI



In questa attività è possibile assegnare dei “punti caldi” ad un'immagine predefinita. Nello spazio rosso, in alto, apparirà il testo di ogni punto caldo da assegnare all'immagine.



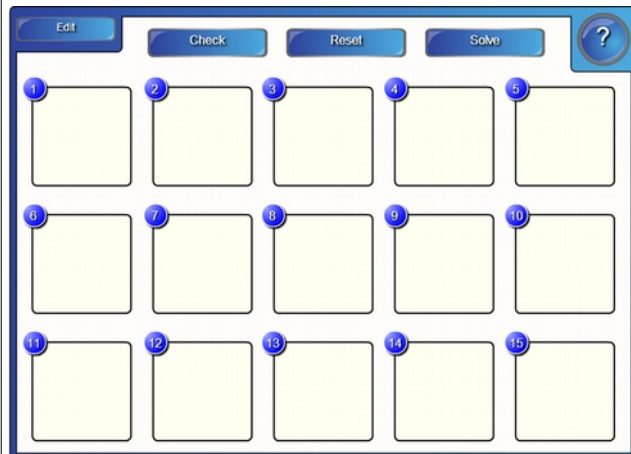
Nella modalità **edit** è possibile:

- **add** assegnare i “punti caldi” alle zone che ci interessano
 - **move** muovere i punti nella posizione desiderata.
 - **delete** cancellare
 - **change label** modificare le etichette
- Si può scegliere come assegnare il punteggio, oppure non assegnarlo affatto.

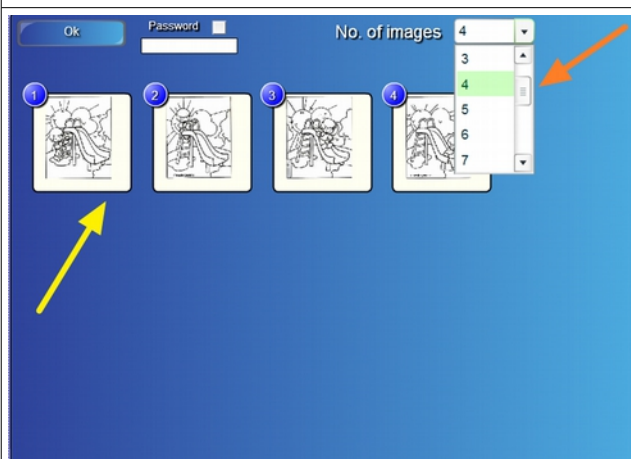


Si può scegliere uno sfondo diverso sul quale inserire le etichette con i “punti caldi” da ricercare.

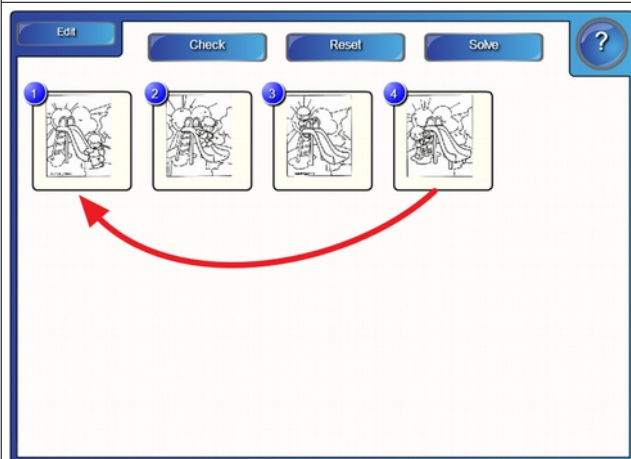
RIORDINARE IMMAGINI



È possibile inserire fino ad un numero di 15 immagini da riordinare. Come sempre si clicca sul pulsante **edit** per impostare l'attività.

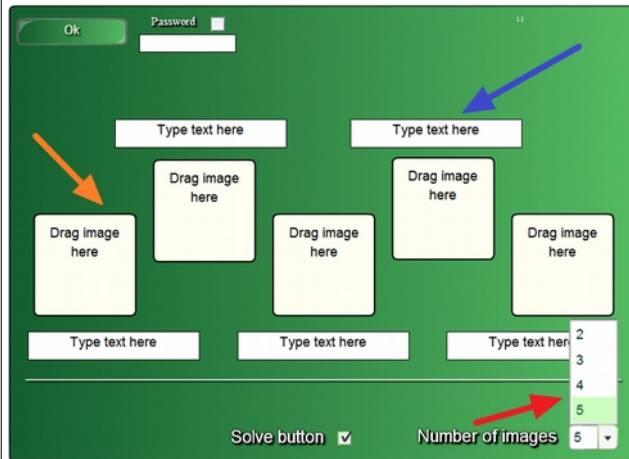


Dal menu a tendina (freccia arancione) si imposta il numero di immagini da riordinare. Inserire le immagini trascinandole nei riquadri, nell'ordine esatto: verranno ridimensionate automaticamente e, nella fase di esecuzione, mescolate dal programma.

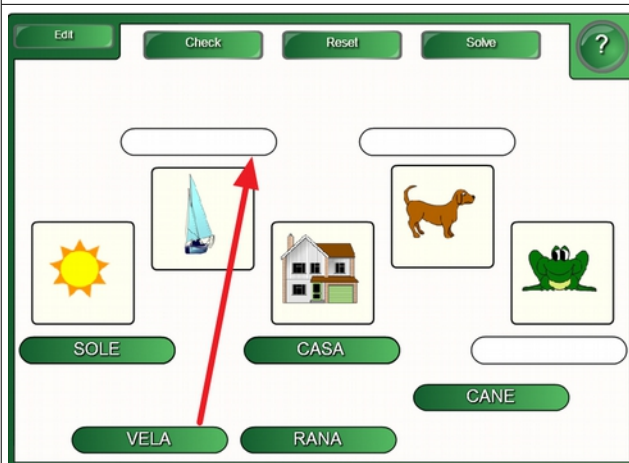
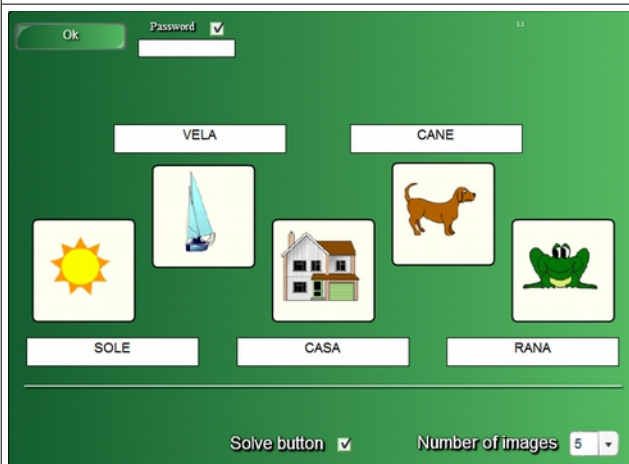


Spostare le immagini nella giusta posizione, infine utilizzare i soliti tasti:
check per la verifica
reset per ricominciare
solve per visualizzare la soluzione

ABBINARE IMMAGINI

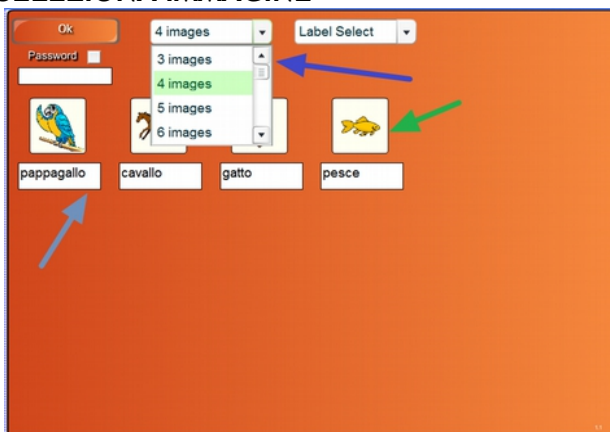


Dopo aver cliccato sul tasto edit impostare il numero di immagini da utilizzare (max 5), trascinare le immagini nei riquadri, inserire nelle etichette il testo da abbinare.

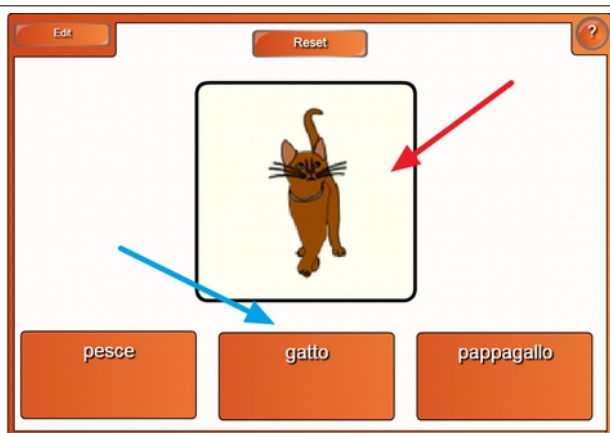


Trascinare l'etichetta_nome sull'immagine corrispondente.

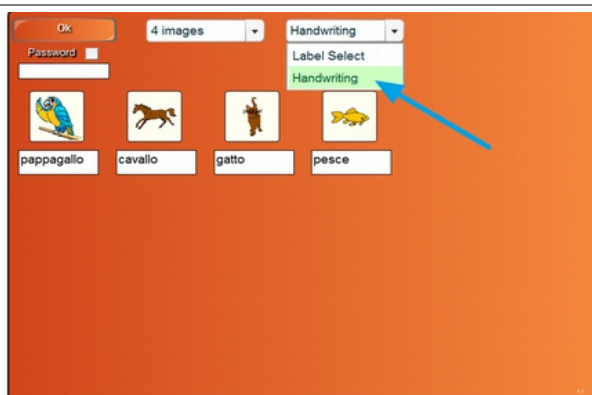
SELEZIONA IMMAGINE



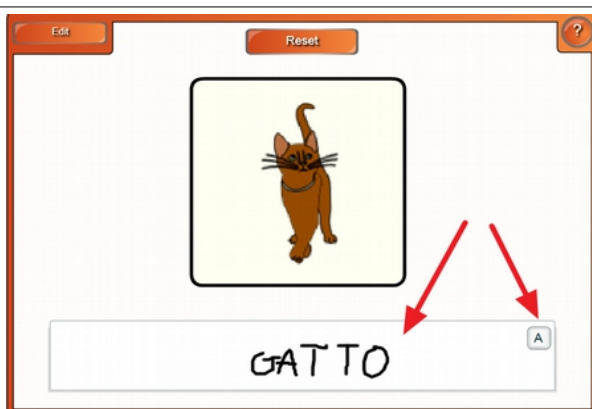
Scegliere il numero di immagini da utilizzare (freccia blu), trascinare immagine nei riquadri (freccia verde), inserire il nome corrispondente nell'etichetta-testo (freccia viola).



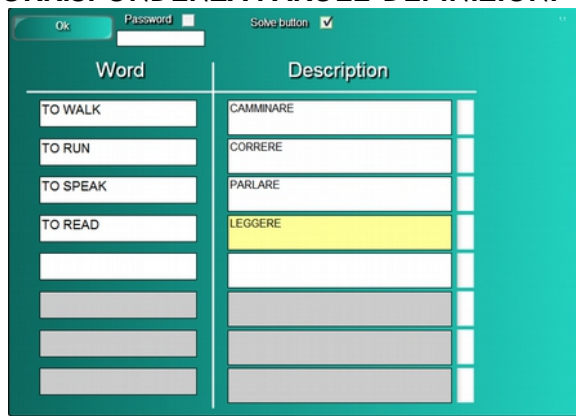
All'inizio dell'attività le immagini si succederanno velocemente nel riquadro al centro: cliccare su di essa per bloccarla infine cliccare sulla parola che la rappresenta.



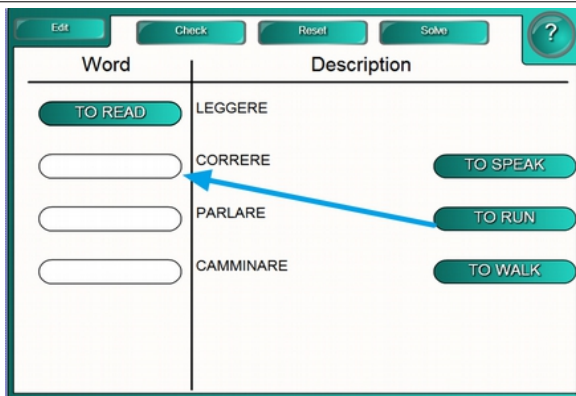
Selezionando l'opzione *Handwriting*, nella modalità edit, non verranno mostrate le etichette tra le quali scegliere, ma uno spazio su cui scrivere il termine esatto. Scrivere la parola e cliccare sulla A per la verifica.



CORRISPONDENZA PAROLE-DEFINIZIONI

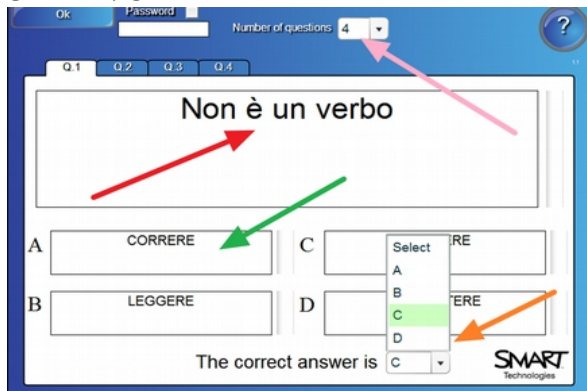


Nella modalità *edit* inserire i termini (Word) alla loro descrizione (Description).



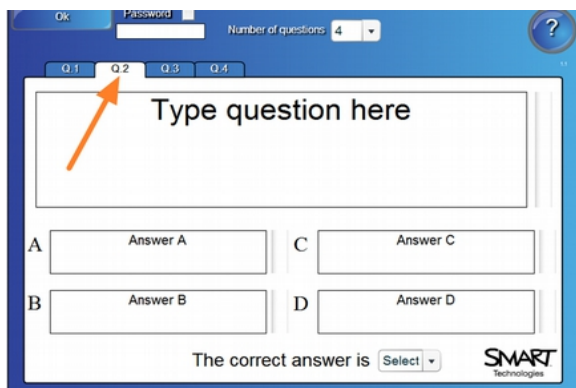
Trascinare ogni definizione in corrispondenza del relativo termine.

SCELTA MULTIPLA



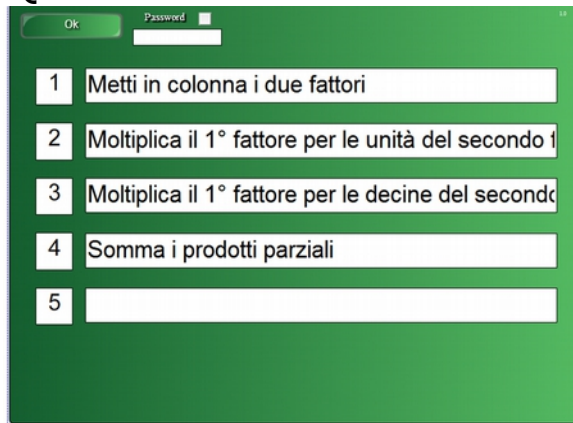
Ad una domanda corrispondono più risposte, si deve scegliere la risposta esatta.

In modalità *edit* selezionare il numero di domande, max 10 (freccia rosa), inserire la domanda nel riquadro in alto (freccia rossa), inserire le risposte nei quattro riquadri sottostanti (freccia verde), infine selezionare la lettera che corrisponde alla risposta esatta (freccia arancione)

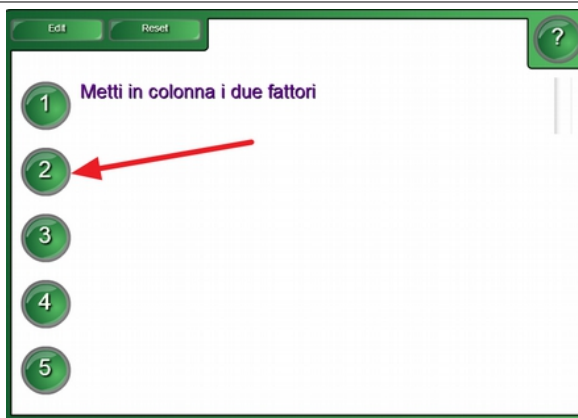


Per inserire un'altra domanda e le quattro risposte passare da una scheda all'altra: Q1-Q2-Q3...

SEQUENZA DI AZIONI



Inserire una lista di frasi in sequenza ordinata (max 5).

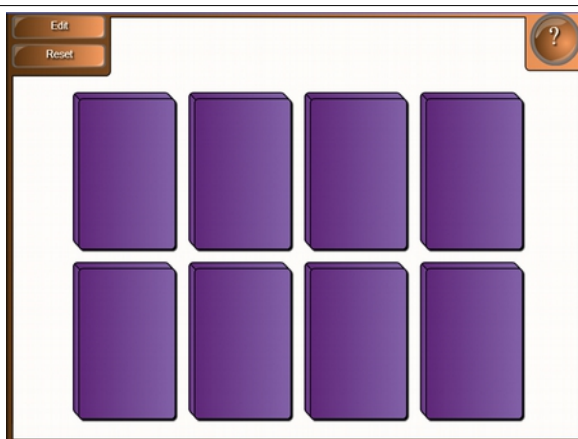


Cliccando su un numero alla volta verrà visualizzata la frase corrispondente.

MEMORY



Nella modalità *edit* scegliere il numero delle coppie che si intende formare (freccia verde), inserire il contenuto nelle tessere: solo testo, solo immagini o testo e immagini (freccia arancione).



Cliccare sulle tessere per avviare il gioco. È possibile selezionare *Show tile numbers* in modo che sulle tessere compaiano i numeri per facilitare il gioco.

FRASI DA RIORDINARE

Number	Phrase
1	LUNEDI' CHIUSIN CHIUSINO
2	MARTEDI' BUCO' L'OVINO
3	SALTO' FUORI MERCOLEDI'
4	"PIO PIO" FECE GIOVEDI'
5	VENERDI' FECE UN VOLETTINO
6	BECCO' SABATO UN GRANINO
7	LA DOMENICA MATTINA AVEVA GIA' LA SUA CRESTINA
8	

Inserire le frasi da riordinare, sempre nella modalità *edit*, nell'ordine esatto (max 8).

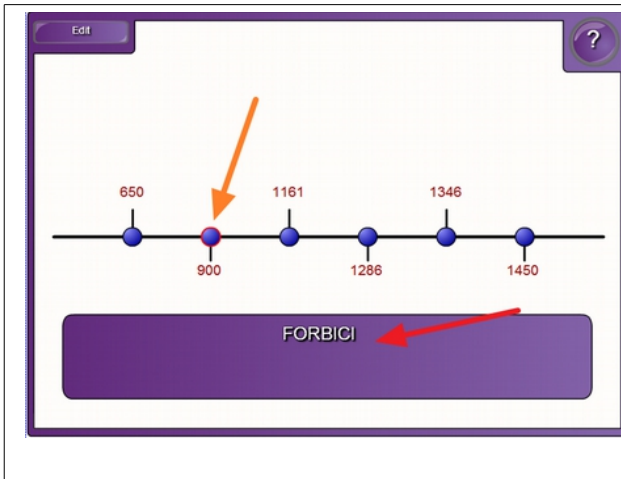
"PIO PIO" FECE GIOVEDI'
SALTO' FUORI MERCOLEDI'
VENERDI' FECE UN VOLETTINO
MARTEDI' BUCO' L'OVINO
BECCO' SABATO UN GRANINO
LUNEDI' CHIUSIN CHIUSINO
LA DOMENICA MATTINA AVEVA GIA' LA SUA CRESTINA

Nella modalità di esecuzione si potrà rimettere in ordine il testo trascinando le frasi nella posizione corretta.

LINEA DEL TEMPO

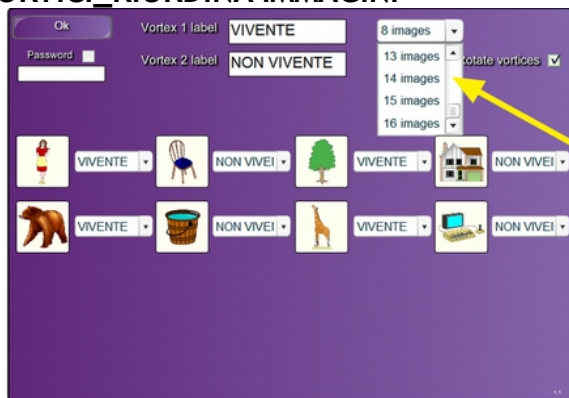
Date	Description
650	MULINI A VENTO
900	FORBICI
1161	POLVERE DA SPARO
1286	OCCHIALI
1346	CANNONI
1450	STAMPA

In questa linea del tempo è possibile inserire le date che ci interessano con relativa descrizione.
Se ne possono inserire al massimo 10.

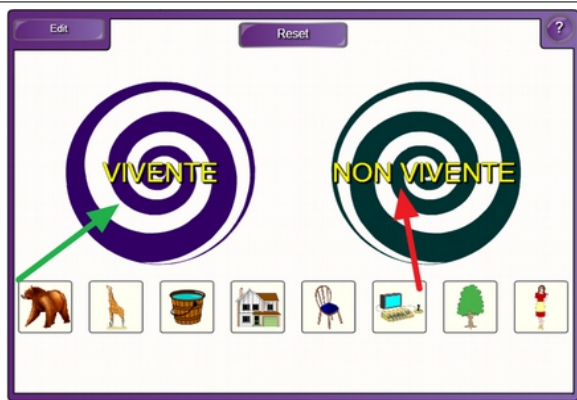


In modalità esecuzione, cliccando su un punto della linea, cioè su una data, apparirà un'etichetta di spiegazione.

VORTICI_RIORDINA IMMAGINI



Nella modalità *edit* individuare le due categorie che si desidera analizzare, scegliere il numero di immagini fino ad un massimo di 16. Inserirle negli appositi riquadri e selezionare la giusta categoria di appartenenza. Optare per la rotazione o meno dei vortici.



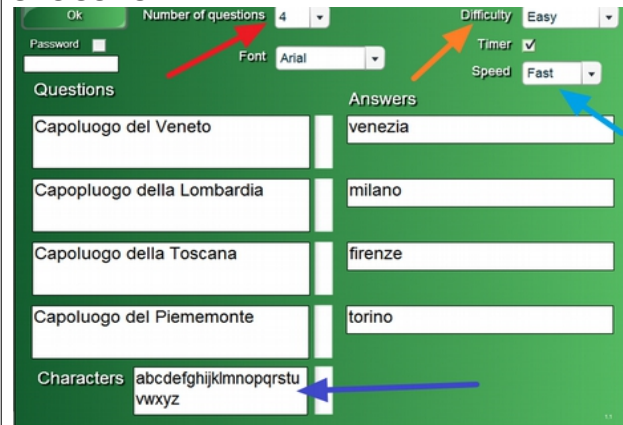
Trascinare le immagini nel vortice giusto.

VORTICI_RIORDINA TESTO



Come l'attività precedente, ma al posto delle immagini ci sono delle parole. Trascinare le parole nel vortice corrispondente alla categoria di appartenenza.

CRUCIPUZZLE

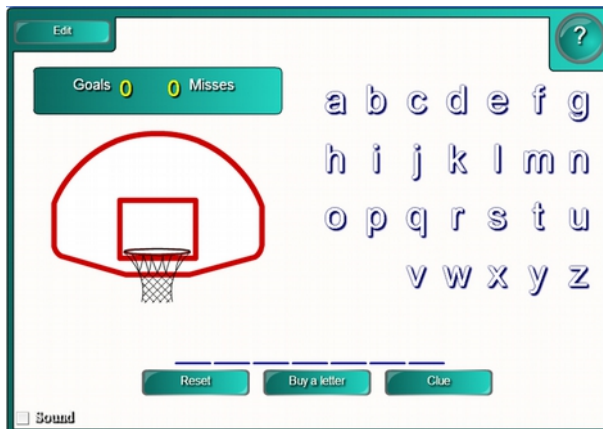


Nella modalità *edit* si possono scegliere le domande per un max di 8 (freccia rossa), la difficoltà (freccia arancione), la velocità di esecuzione (freccia azzurra). Si possono scegliere anche le lettere che devono comparire nella griglia (freccia blu)

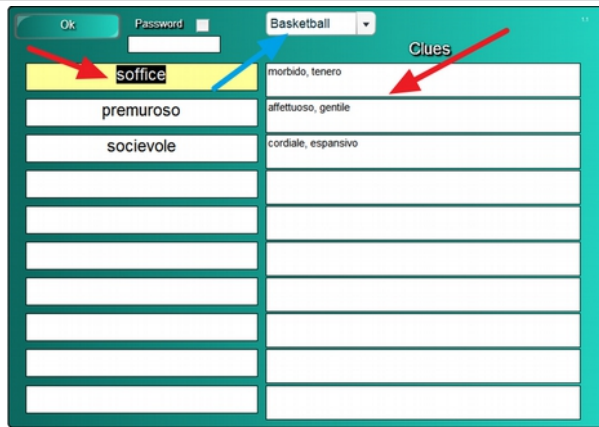


Per eseguire l'attività cliccare su **start**; apparirà una domanda sulla sinistra alla quale risponderemo cliccando sulle lettere che formano la risposta.

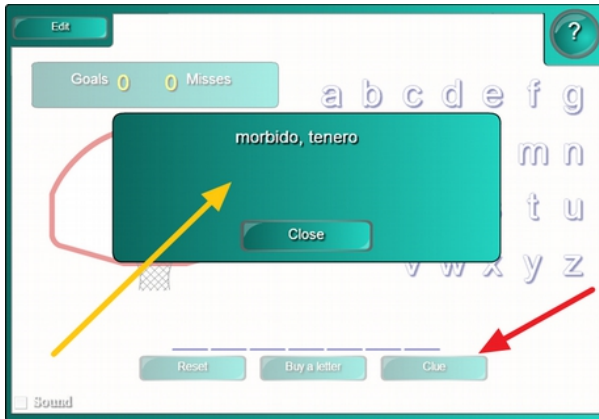
INDOVINA LA PAROLA



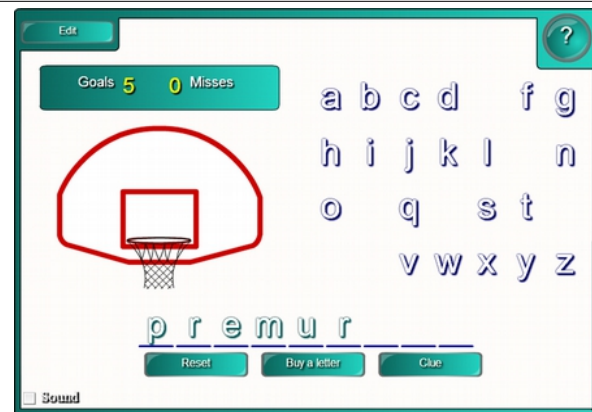
Indovinare una parola sulla base di un indizio,



Nella modalità *edit* inserire nella colonna di sinistra (freccia rossa) le parole da indovinare, nella colonna di destra il o i suggerimenti.



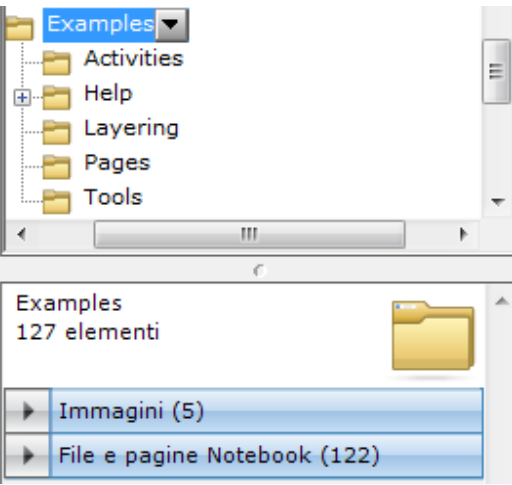
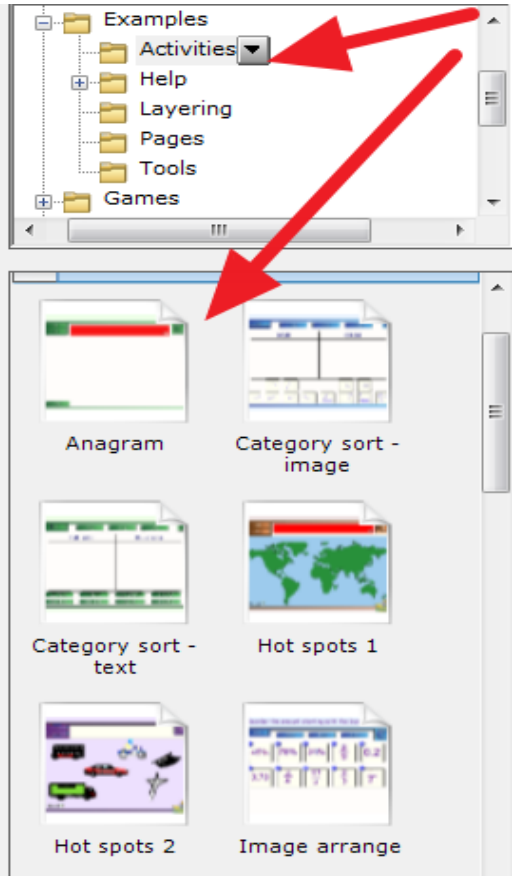
Premere **clue** per leggere il suggerimento, poi chiudere la finestra.

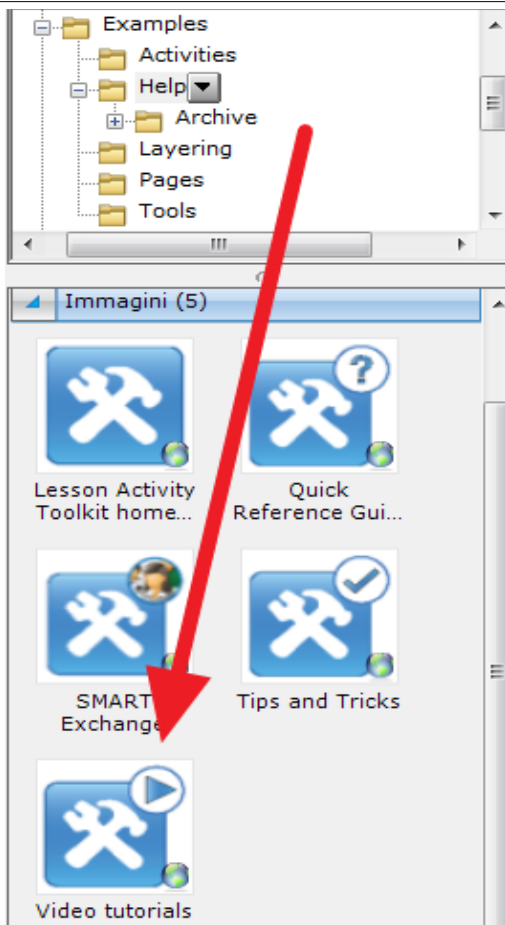


Cliccare sulle lettere che compongono la definizione esatta, fino al completamento della parola

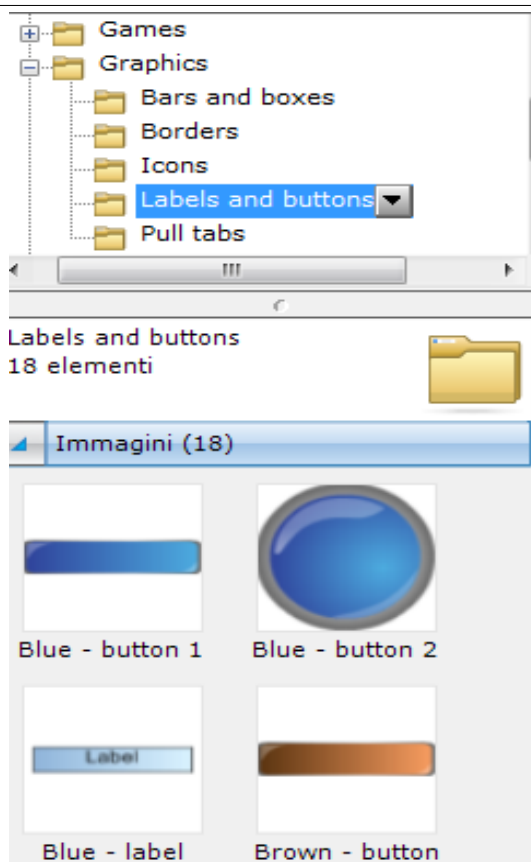
ESEMPI

É possibile trovare qualche spunto per l'utilizzo dei toolkit appena descritti nella cartella degli esempi:

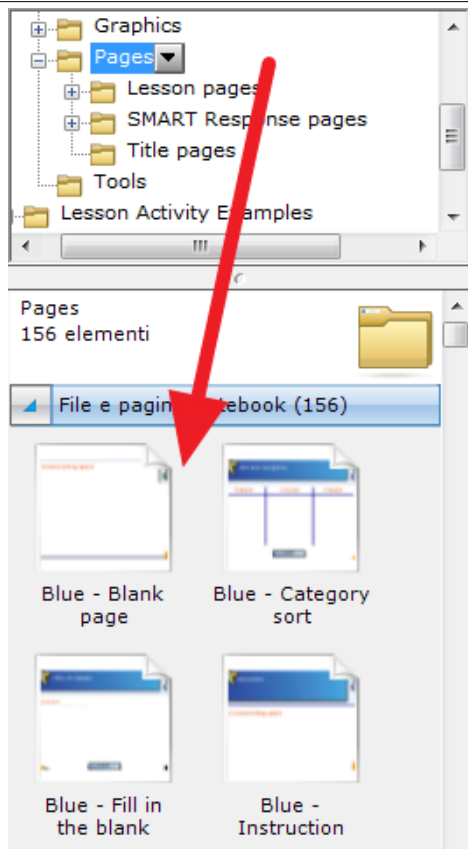
	<p>All'interno della cartella Lesson Activity Toolkit si trova una sottocartella Examples, a sua volta suddivisa in cinque sottocartelle:</p> <ul style="list-style-type: none">• ATTIVITÀ• AIUTO• SFONDI• PAGINE• STRUMENTI
	<p>Cliccando sulla cartella Activities si potranno trovare degli esempi di attività già pronte. Trascinando il toolkit sulla pagina di notebook sarà possibile vedere come si svolgerà il nostro esercizio.</p>



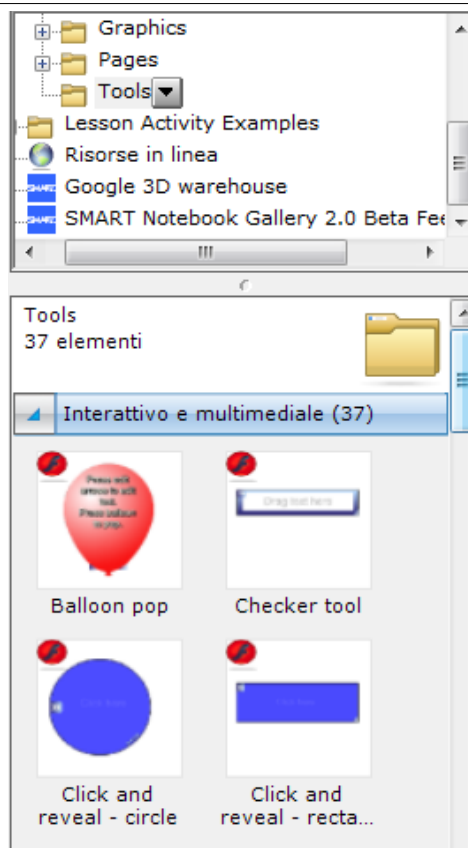
Oltre alle pagine di esempio è possibile accedere ad “oggetti” che possono fornirci un aiuto come, ad esempio, collegarci al canale [YouTube](#) che contiene alcuni video tutorials proprio sui toolkit elencati.



Le pagine delle lezioni possono essere arricchite da oggetti grafici come etichette, bottoni, schede, icone.



Si possono inserire anche pagine già pronte o file in flash di strumenti interattivi come palloni che scoppiano, dadi, tessere del domino...



Loredana Semperlotti