

Utilizzo di Jclic

(parte 1)

Salvare e Distribuire il progetto



Come inserire testi di studio



Collegare file esterni



Collegare altri progetti Jclic



Alcuni bug individuati



Elenco attività



Impostazioni generali



Download software



Suggerimenti





Prima di tutto si salva il proprio lavoro nella cartella di default→

X-JClic→User→Jclic...

Apparirà una cartella→ con dentro un file zippato con lo stesso nome, del genere→ **mionome/mionome.Jclic.zip**

A questo punto si può utilizzare la cartella Jclic_interfaccia_vuota

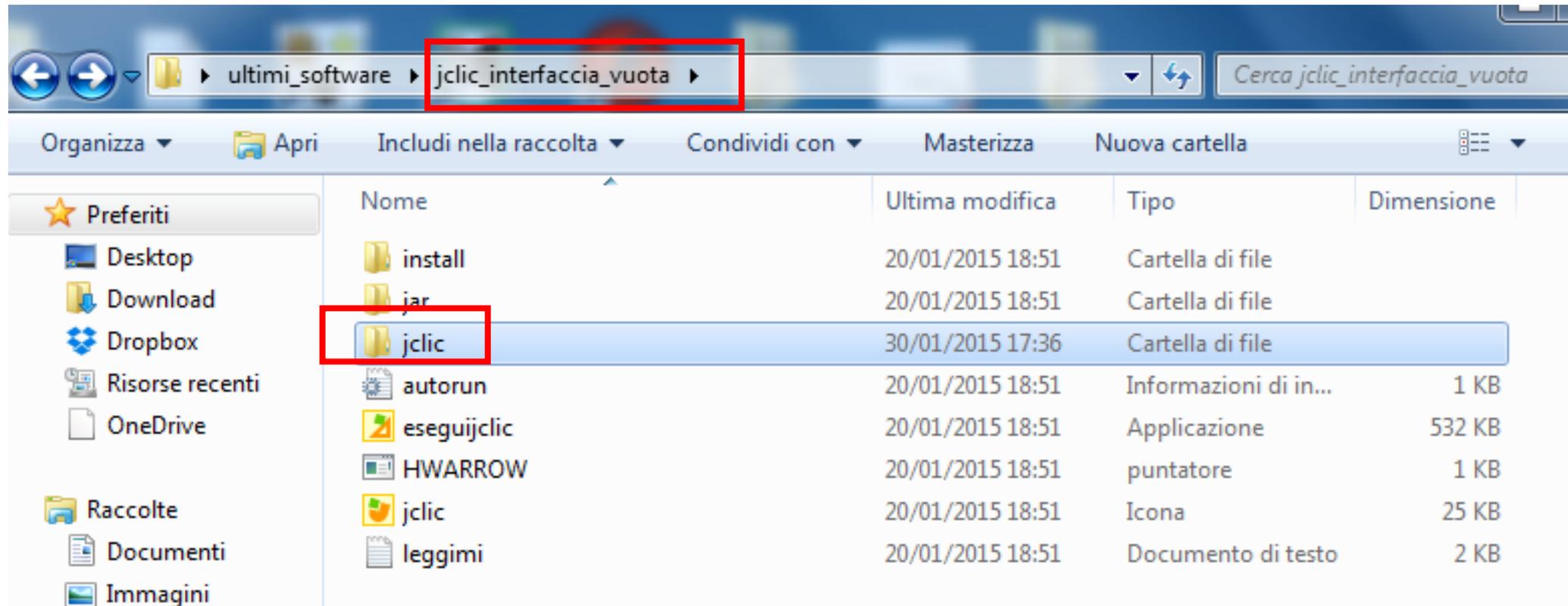
Si copia la cartella zippata del proprio lavoro dentro a

Jclic_interfaccia_vuota→jclic





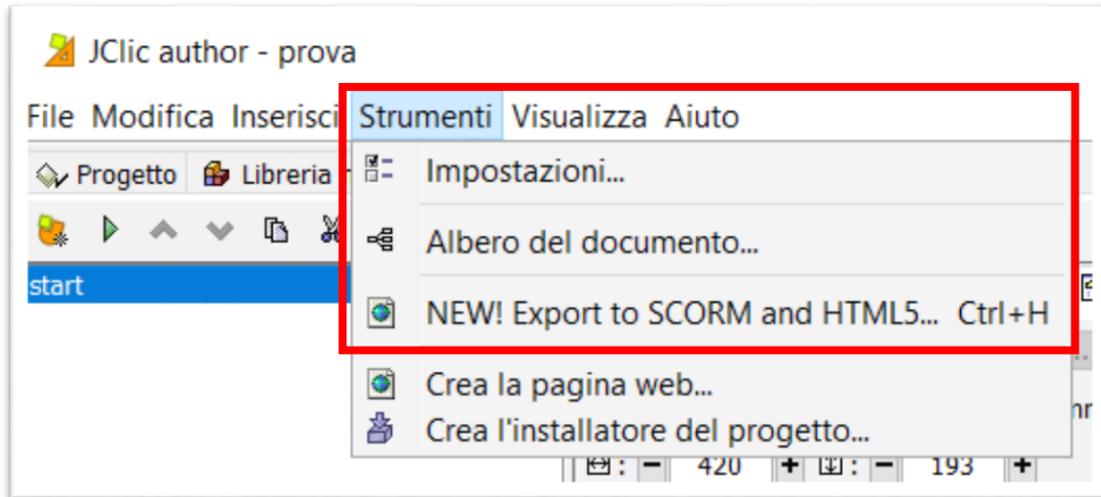
A questo punto si può utilizzare la cartella **Jclic_interfaccia_vuota**
Si copia la cartella zippata del proprio lavoro dentro a
Jclic_interfaccia_vuota → **jclic**





Il metodo forse migliore, però, è quello di creare un **file HTML5** (novità presente nell'ultima versione del programma)

Si crea da **STRUMENTI** → **NEW!EXPORT TO SCORM AND HTML5**



Se vi era un collegamento ad **altri file e/o cartelle**, esse devono essere copiate e inserite nella stessa cartella di esportazione!!!

Dentro a **X-JClic** → **User** → **Jcllc** → **Export**
Apparirà una cartella (di default) → con lo stesso nome dato al progetto...

Questa è la cartella da distribuire

Come spesso accade → Chrome e Mozilla Firefox sono i **browser funzionanti**

Internet Explorer ed Edge non funzionano





Per distribuire il **contenuto di lavoro**, per esempio ad un collega, che collabora con noi (NON il file pubblicato) **basta copiare e consegnare il file .zip**

Naturalmente esso **sarà visibile e modificabile** solo da **chi possiede il programma Jclic**



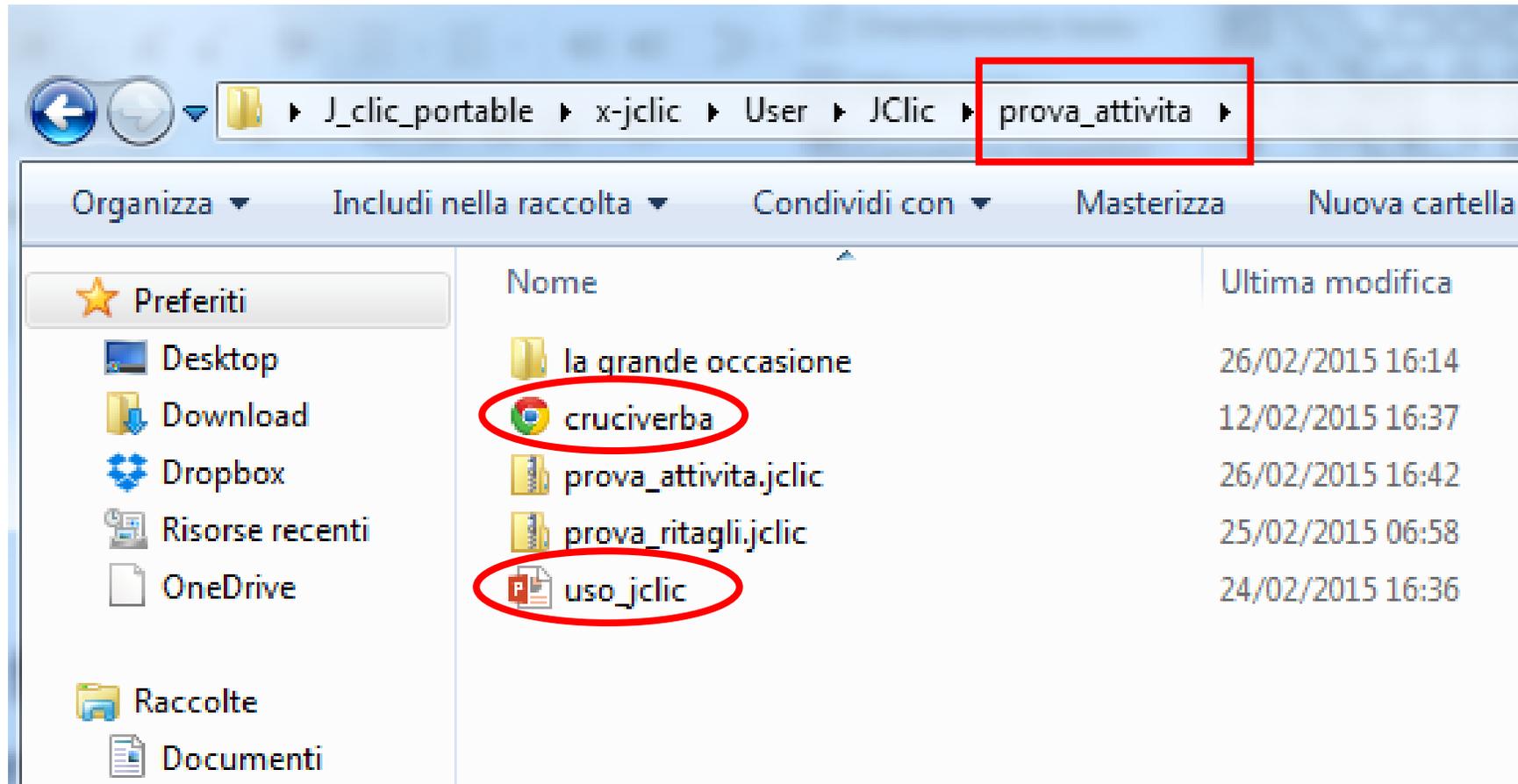


Ci sono sostanzialmente **tre possibilità**:

1. Inserire il testo di studio (si possono fare più «slide/pagine» una dietro l'altra, collegate con pulsante «avanti») **nell'ATTIVITA' → «SCHERMATA INFORMATIVA»**
2. Inserire un testo o una mappa cognitiva come «**immagine di sfondo**» nella **finestra principale**
3. Collegare un **file esterno**

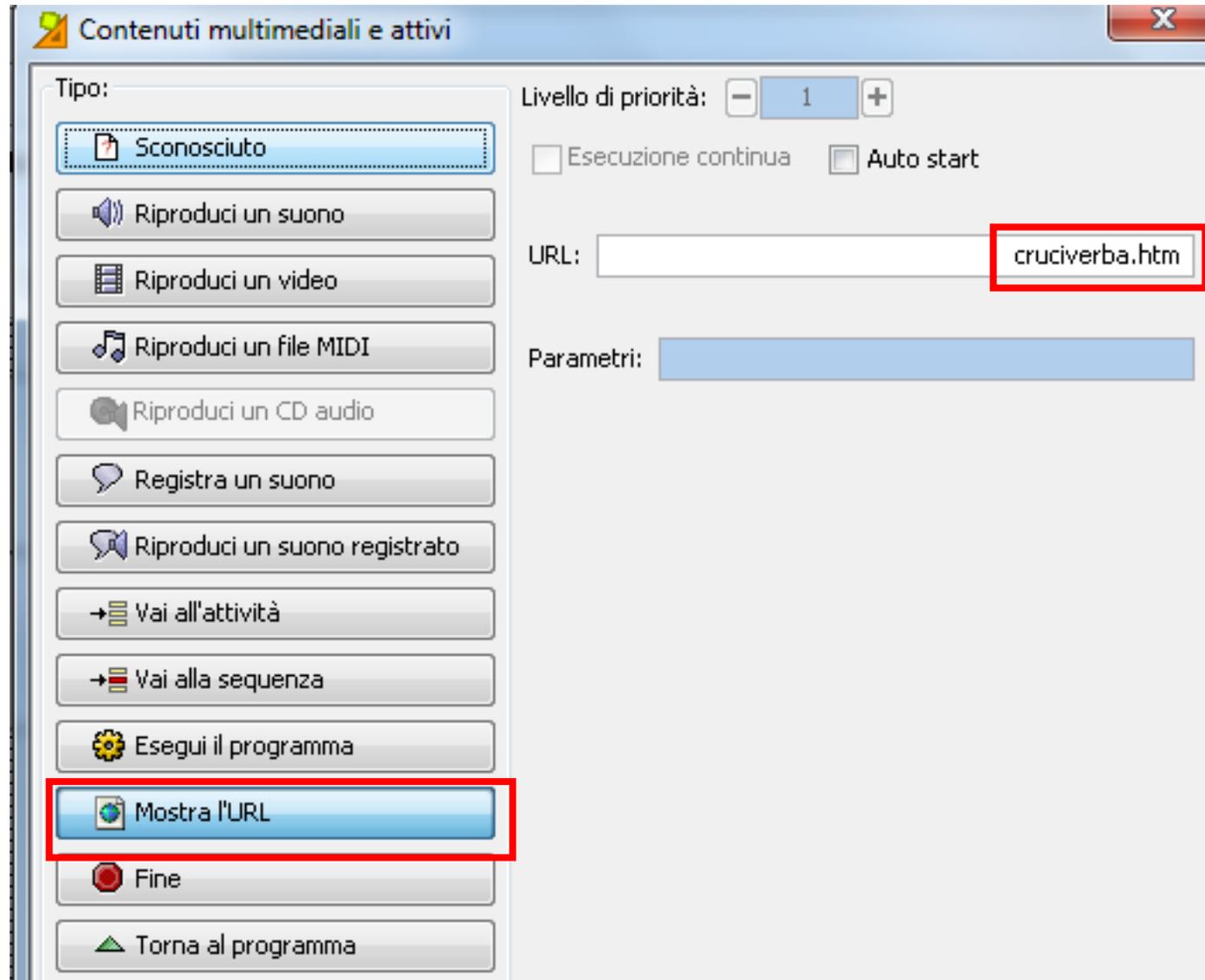


Il file che si vuole collegare a Jclic deve essere inserito dentro alla cartella del progetto (MA → NON IN QUELLA ZIPPATA)





Utilizzare «**CONTENUTI ATTIVI**» → **Mostra URL...** attenzione si usa **MOSTRA URL** anche se non si tratta di un file html



Notare che si specifica
l'estensione del file
.html
.pptx
.pdf
etc





Nel distribuire il file di Jclic ovviamente si dovrà distribuire anche il file esterno da collegare ... si inseriranno entrambi in → interfaccia_vuota

Restano altre due modalità di distribuzione

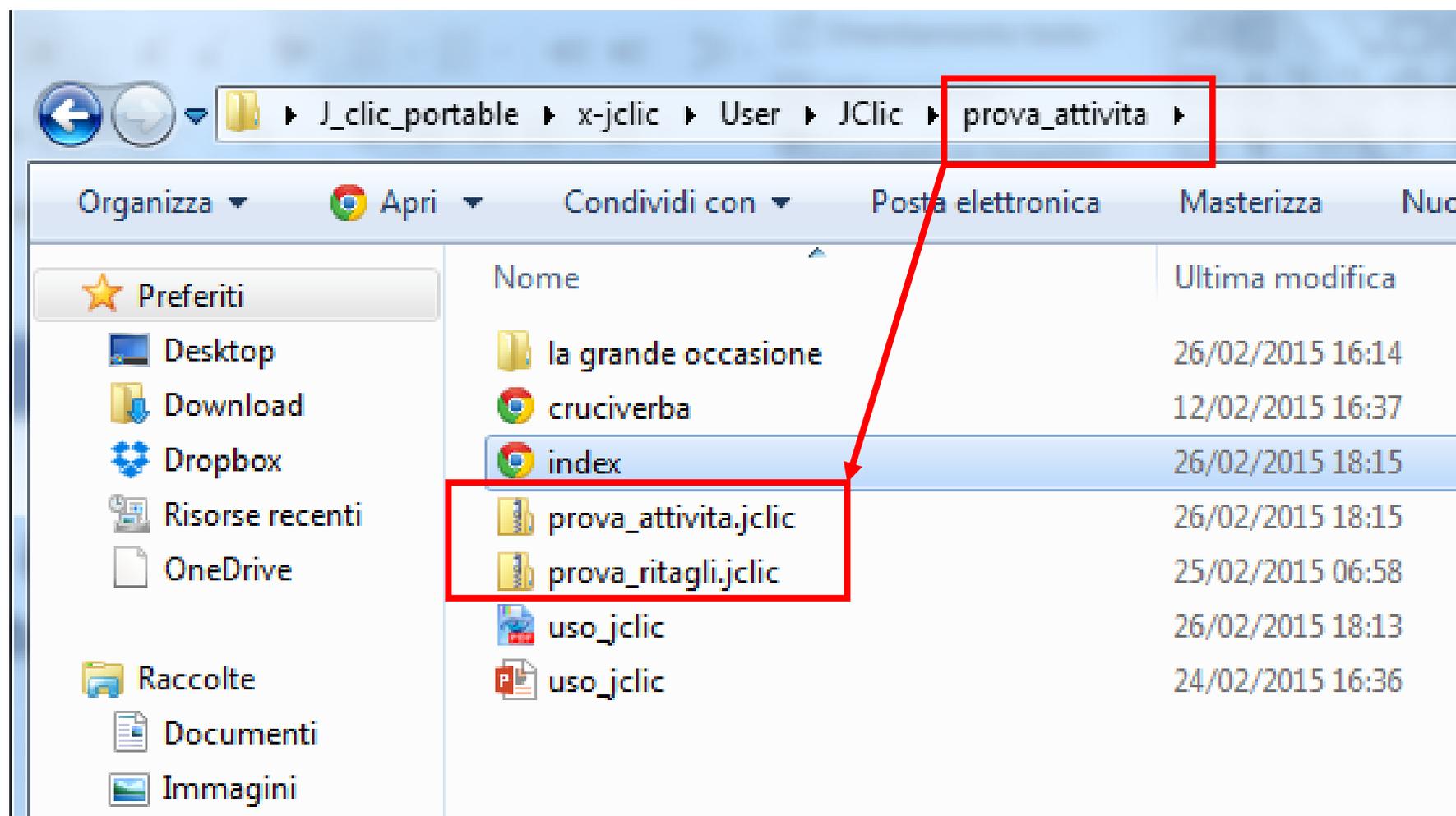
1. Far installare sul computer di destinazione il programma Jclic e quindi visualizzarlo con il player
2. Esportare come «Pagina HTML5» (consigliato)

Anche in questo caso, **dopo aver creato la pagina html5, si dovrà copiare i file e/o le cartelle dei «file esterni» dentro alla cartella**





Prima di tutto il **progetto da collegare** deve essere inserito nella stessa cartella del nostro progetto





Visualizza Aiuto

Attività Sequenze

attività

esplorazione

identifica

Attività: esplorazione Modifica...

Etichetta: start

Descrizione:

Freccia avanti:

Mostra il pulsante

Azione: Salta a... start (prova_ritagli.jclic.zip)

Vai avanti automaticamente

Ritardo: 1

Salti condizionali

Salto a livello superiore: Salto a livello inferiore:

Freccia indietro:

Mostra il pulsante

Azione: Vai indietro

Il modo più semplice è quello di utilizzare i pulsanti adibiti ad andare «avanti» o «indietro»... impostandoli a «salta a...»

Area di gestione delle sequenze





aiuto

Sequenze

Attività: esplorazione Modifica...

Etichetta: start

Descrizione:

Freccia avanti:

Mostra il pulsante

Azione: Salta a... ...

start (prova_ritagli.jclic.zip)

Vai avanti

Ritardo: - 1 +

Salto a livello superiore

Freccia indietro:

Mostra il pulsante

Azione: Vai indietro ...

Obiettivo del salto

Obiettivo del salto:

Etichetta: start

Progetto JClic: prova_ritagli.jclic.zip

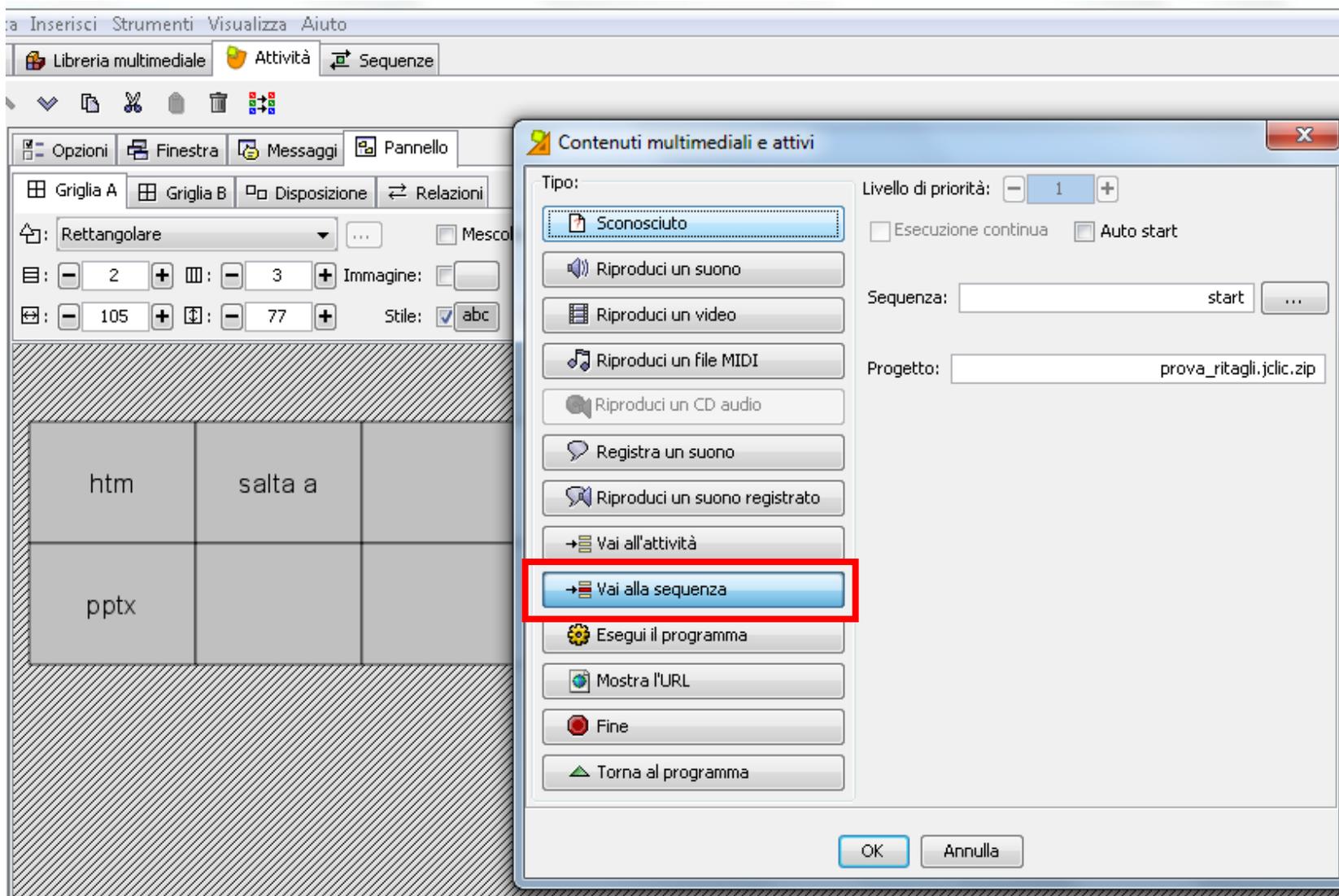
OK Annulla

Si deve scegliere in un menù a tendina l'etichetta cui «arrivare» e digitare il nome del progetto (compresa estensione **nomefile.jclic.zip**)

Area di gestione delle sequenze

Va da sé che, se desideri collegare due progetti, **devi già avere in mente quale sarà il loro nome-file** perché lo devi scrivere in questo campo





Altro sistema... da «**contenuti attivi**» si sceglie «**vai alla sequenza**»... ma c'è un bug... bisogna scegliere tra una lista di etichette che si riferiscono all'attuale progetto... quindi si deve fare in modo di aver dato lo stesso nome alla prima sequenza in **entrambi i progetti**... di solito «**start**»





Se si imposta un **numero di tentativi massimi** oltre i quali l'esercizio si blocca... succede che → **se l'alunno clicca sul pulsante «aiuto»**, quando chiude la finestra **viene conteggiato un click in più...** NON si tratta propriamente di un bug ma una modalità di funzionamento da tenere presente (probabilmente si vuole penalizzare lo studente che ha usufruito di un aiuto)

A volte il **settaggio di alcune impostazioni non vengono acquisite...** si deve deselezionare... fare una anteprima... immettere nuovamente le impostazioni e riprovare

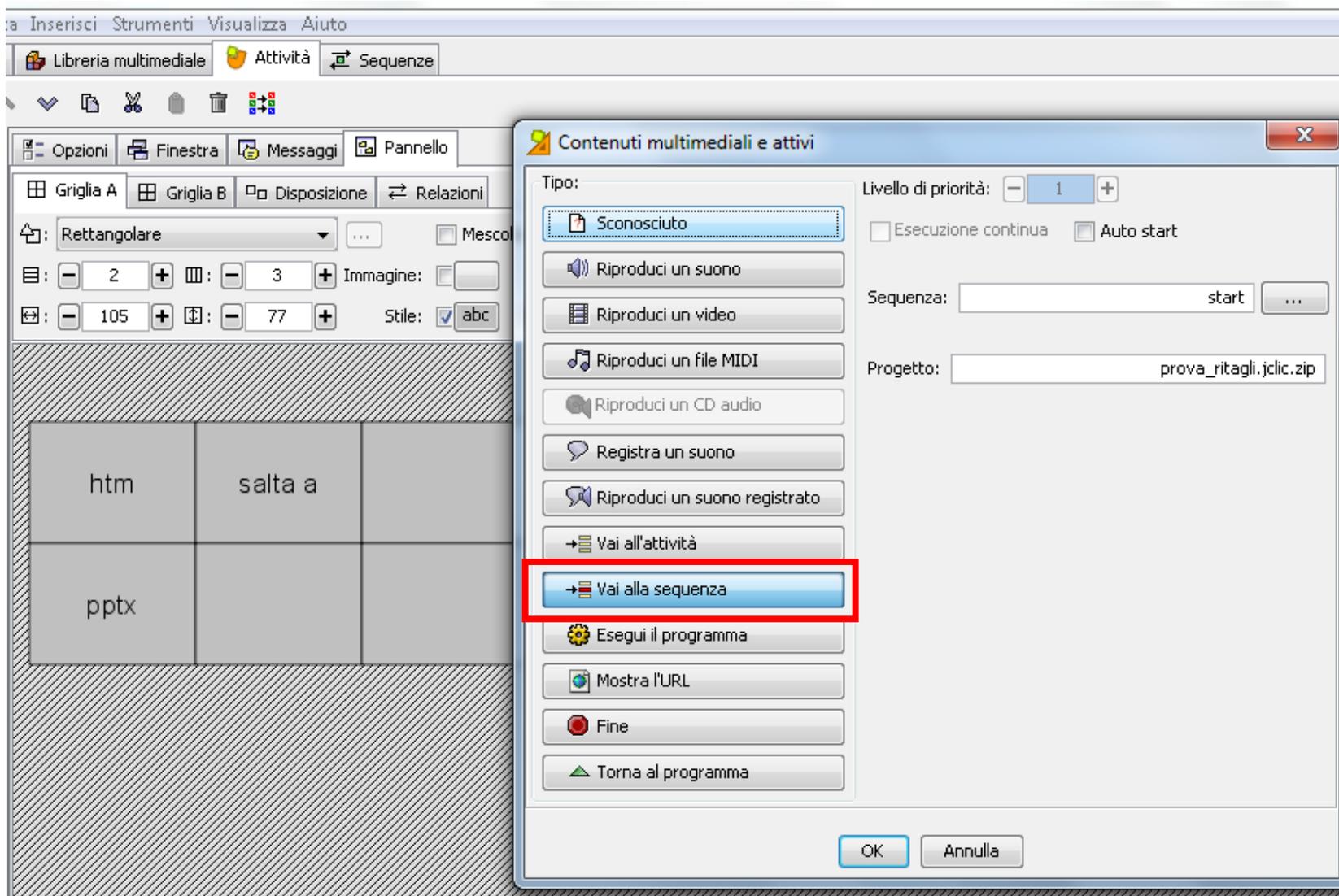




La **gestione del testo** tramite il «**pannello informativo**» **NON rispetta la formattazione** (elenchi puntati... andare a capo) → funziona solo per le prime due righe

Soluzione: → **utilizzare un altro pannello** → «**RIEMPI GLI SPAZI**»

Per collegare due progetti Jclic tra di loro utilizzando il pulsante «contenuto attivo» vi sono difficoltà di gestione del collegamento
(vedi slide successiva)



Altro sistema... da «**contenuti attivi**» si sceglie «**vai alla sequenza**»... ma c'è un bug... bisogna scegliere tra una lista di etichette che si riferiscono all'attuale progetto... quindi si deve fare in modo di aver dato lo stesso nome alla prima sequenza in **entrambi i progetti**... di solito «**start**»





	attività	descrizione
1	Scheda informativa	Una schermata che solitamente si utilizza solamente per fornire istruzioni ; si può utilizzare anche come «pagina menù» ; se ne possono usare diverse in successione
2	Associazione semplice	Due tabelle dello stesso numero di elementi ; il giocatore deve collegare le celle con rapporto «uno a uno» ... in costruzione il primo elemento si collega con il primo, il secondo con il secondo... <u>giocando ogni elemento viene mescolato</u>
3	Associazione complessa	Due tabelle di un numero di elementi che può essere differente ; il giocatore deve collegare le celle, che possono essere in rapporto «tanti a uno» ... in fase di costruzione si devono stabilire i collegamenti manualmente... <u>giocando ogni elemento viene mescolato</u>
4	Memory	Si può realizzare un memory in due modalità : <u>classico</u> (solo con immagini/parole)- <u>misto</u> (immagini/parole)... utilizzare in questo caso la funzionalità «testo Alternativo» → ALT





	attività	descrizione
5	Esplorazione	Un'immagine singola o più immagini, al click attivano una cella dove vi può essere testo/altre immagini di spiegazione ; con <u>una sola immagine</u> è possibile utilizzare la <u>funzione «ritagli»</u> → esempi: «Regioni01» (ritagli)-rispondi_a_tono/strumenti
6	Identificazione celle	In una tabella si inseriscono degli elementi... <u>a seconda della consegna</u> , solo <u>alcuni elementi devono essere selezionati</u> , con un click ; usare pannello «collegamenti»
7	Puzzle doppio	Puzzle classico ; si inserisce l'immagine; la tabella serve solo per decidere in quanti pezzi l'immagine sarà suddivisa ; <u>possibilità di utilizzare la funzione «ritagli»</u> oppure di modificare la forma dei singoli pezzi
8	Puzzle a buchi	<u>Stesse possibilità di caratterizzare il puzzle (come sopra)...</u> esempi in «Regioni_italiane.jclic.zip»... <u>funziona come «il gioco del 15»</u> ... c'è una tessera vuota e mancante... ci si può spostare solo nelle celle adiacenti vuote (pianificazione e strategia)





	attività	descrizione
9	Puzzle a scambio	<u>Stesse possibilità di caratterizzare il puzzle (come sopra)...</u> quando si sposta con il mouse una tessera, essa viene posizionata al posto di un'altra... le tessere si scambiano di posizione
10	Testo: completa testo	Bisogna cliccare all'interno del testo e completare le parti mancanti → le parti mancanti sono INVISIBILI e il <u>giocatore deve capire dove cliccare</u>
11	Testo: riempi gli spazi	Bisogna completare un testo ma gli spazi vuoti sono evidenziati da una linea → <u>possibilità di menù a tendina e di popup (aiuto)</u>
12	Testo: identifica elementi	Bisogna cliccare su parole o lettere <u>del testo per identificarle</u> , secondo un criterio dato (es. clicca su tutti i pronomi- individua la «s» impura, etc.)
13	Testo: ordina elementi	Si possono ordinare parole oppure frasi intere (paragrafi); nel caso di <u>parole</u> , esse <u>si possono sparpagliare nei diversi paragrafi</u> e quindi possono finire in qualsiasi posto, oppure <u>possono essere sparpagliate solamente all'interno della stessa frase</u>





	attività	descrizione
14	Testo: scrivi la risposta	Doppia tabella, in una si inseriscono gli item (testo- immagini-audio)... nell'altra tabella la risposta scritta che deve essere data dall'alunno ; si possono creare <u>relazioni</u> molto varie... « <u>uno a uno</u> » (univoca) oppure « <u>molti a pochi</u> » → esempio 10 item che devono essere suddivisi tra due/tre categorie (categorizzazione ma con rievocazione della etichetta verbale dal proprio magazzino... non è data dal computer, a meno che non si suggeriscano nei messaggi)
15	Cruciverba	Cruciverba classico ; nelle definizioni <u>si possono inserire testo/ immagini/ link/ audio</u> → <u>non dispone di un generatore automatico del cruciverba</u>
16	Crucipuzzle	Griglia di parole (crucipuzzle classico) - Si <u>inseriscono manualmente nella griglia le parole da individuare</u> ; si può attivare una tabella B , che <u>mostrerà un elemento da noi scelto</u> (immagine- testo- audio), <u>ogni volta che si individua una parola</u> nello schema





Crea un nuovo progetto JClic

Nome del progetto:

Nome file: .jclib.zip

Cartella:

File nuovo progetto... inserito il nome del progetto si compila in automatico anche il «nome file»

La maggior parte delle impostazioni di questa scheda sono «superflue»

Sono importanti solo le ultime due:

- SKIN
- SUONO DELL'EVENTO

Progetto Libreria multimediale Attività Sequenze

▼ Descrizione

Titolo:

Descrizione:

▼ Creazione

Autori:

+ -

Scuola/e:

+ -

Revisioni:

+ -

▼ Descrittori

Livelli:

Aree:

Descrittori:

Lingue:

+ -

▼ Interfaccia utente

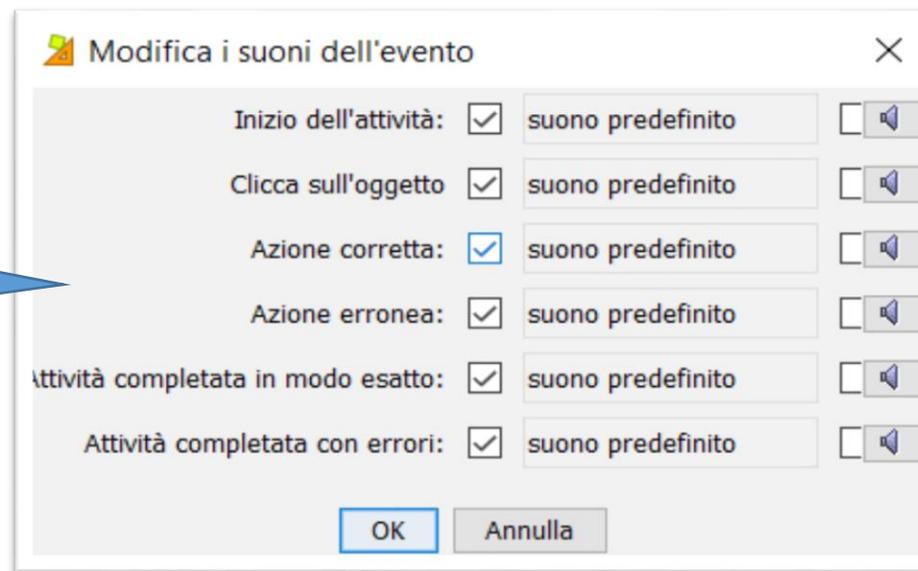
Skin:

Suoni dell'evento:

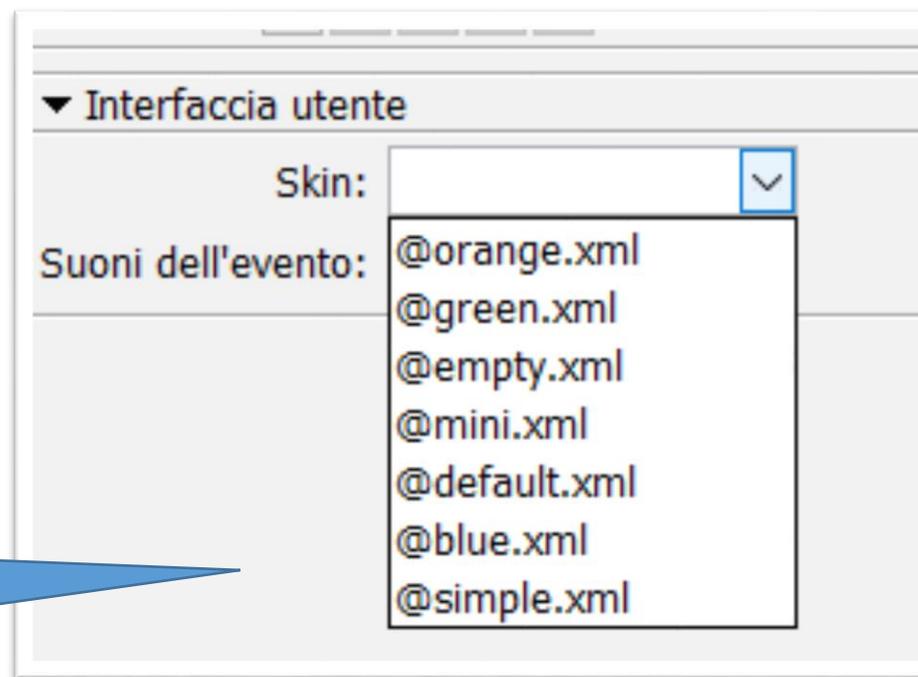


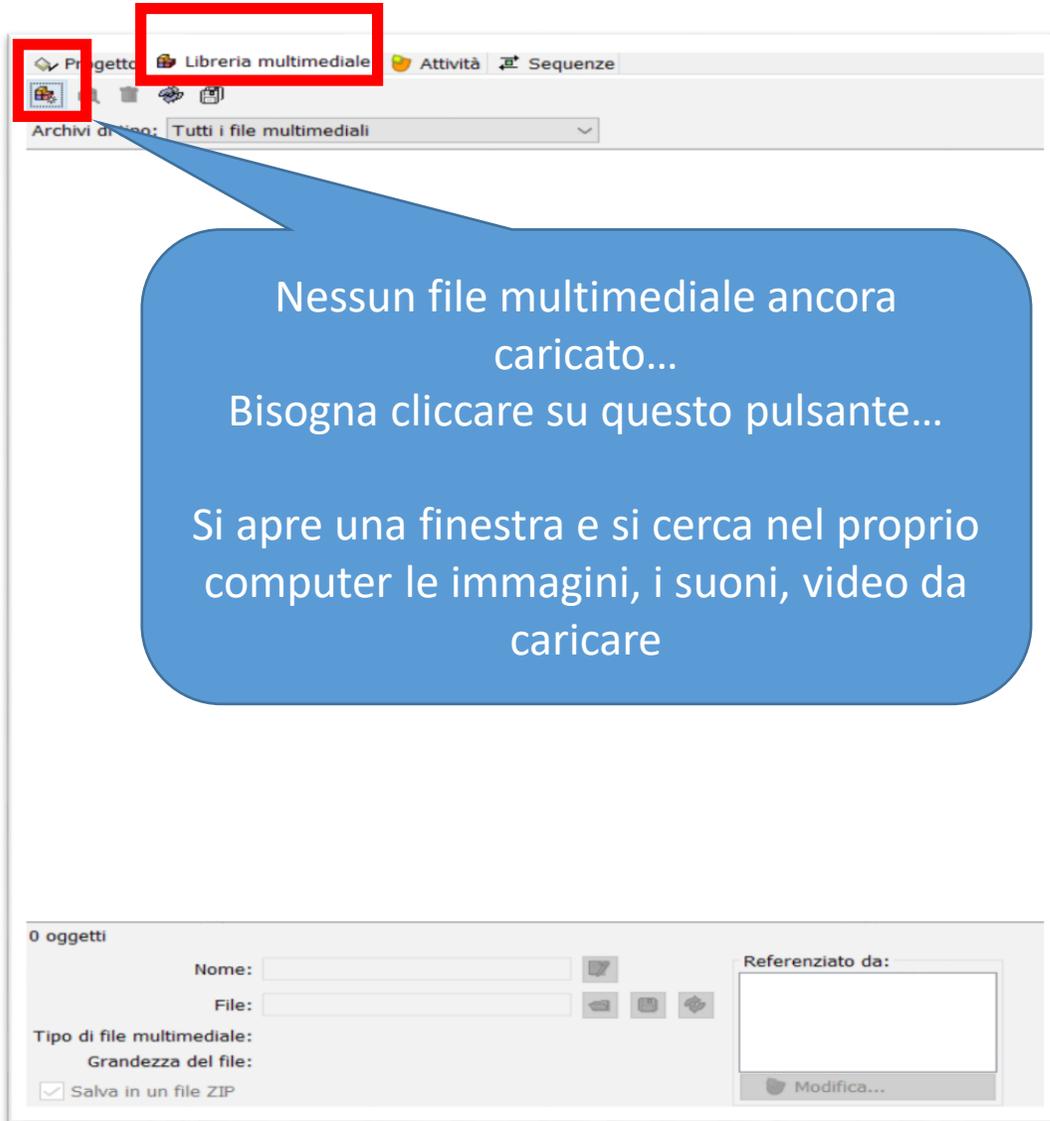


Modifica delle impostazioni di audio



Scelta di uno «skin» → colori e layout





Nessun file multimediale ancora caricato...

Bisogna cliccare su questo pulsante...

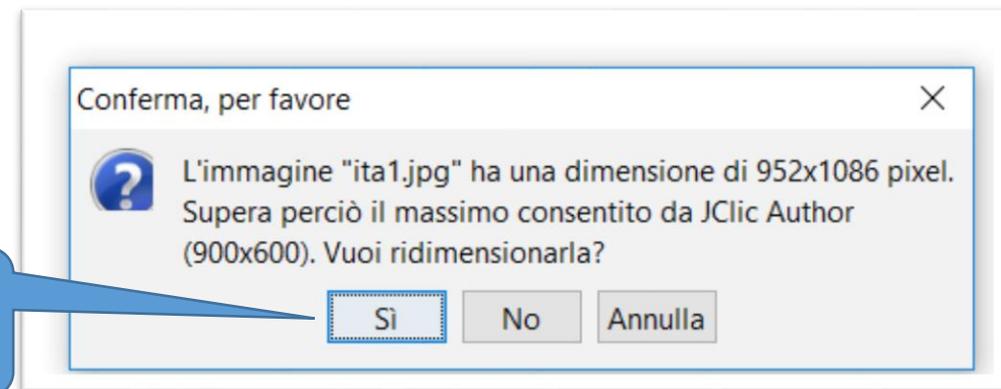
Si apre una finestra e si cerca nel proprio computer le immagini, i suoni, video da caricare

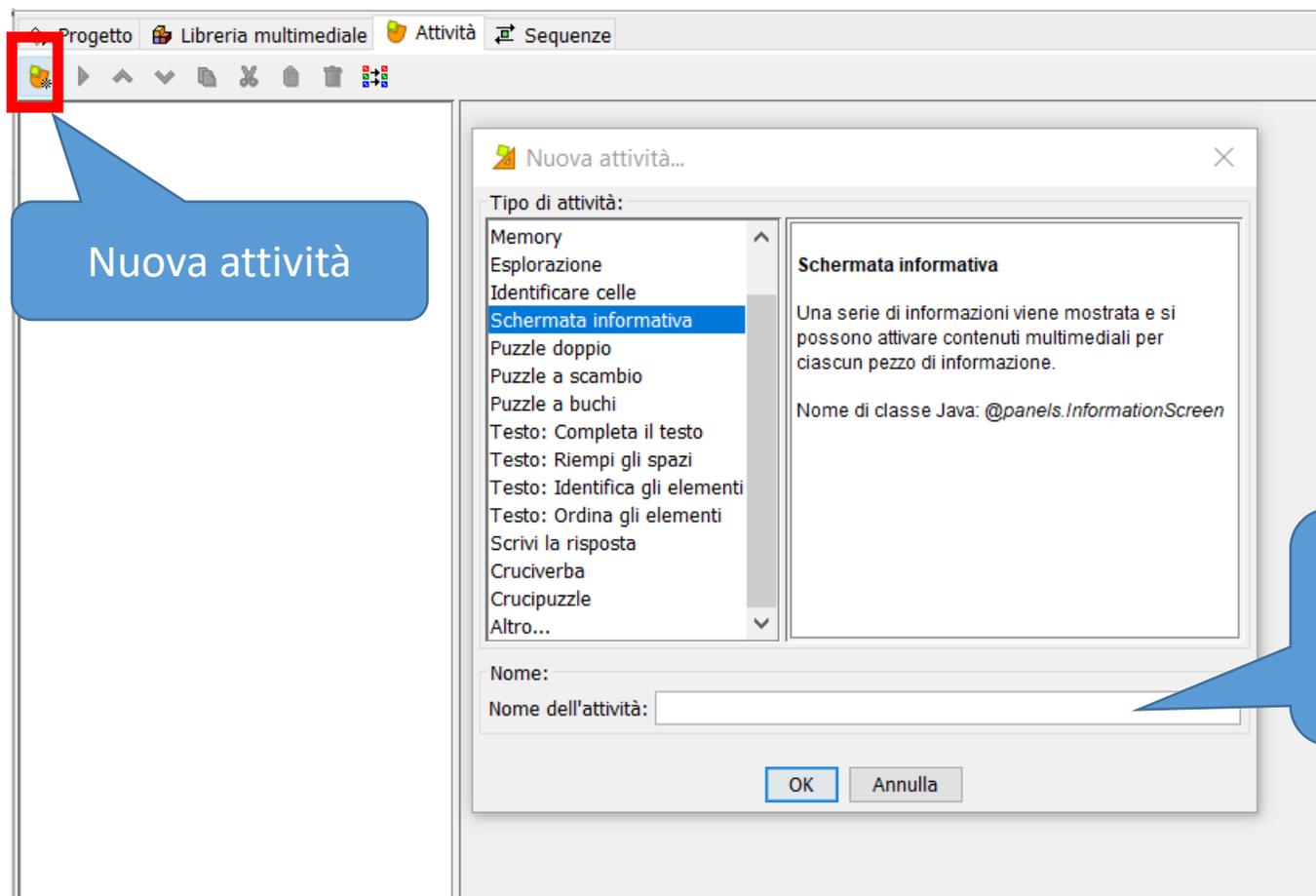
Normalmente si risponde di SÌ



Dopo l'operazione, la finestra si è popolata

Se un file «immagine» è più grande del massimo consentito, appare la finestra sottostante

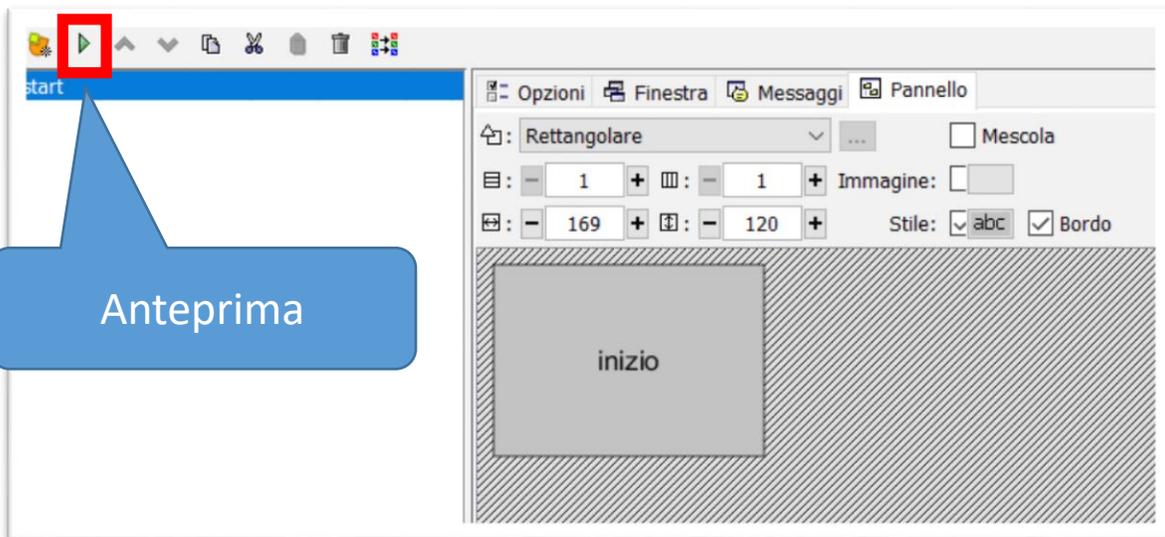




Nuova attività

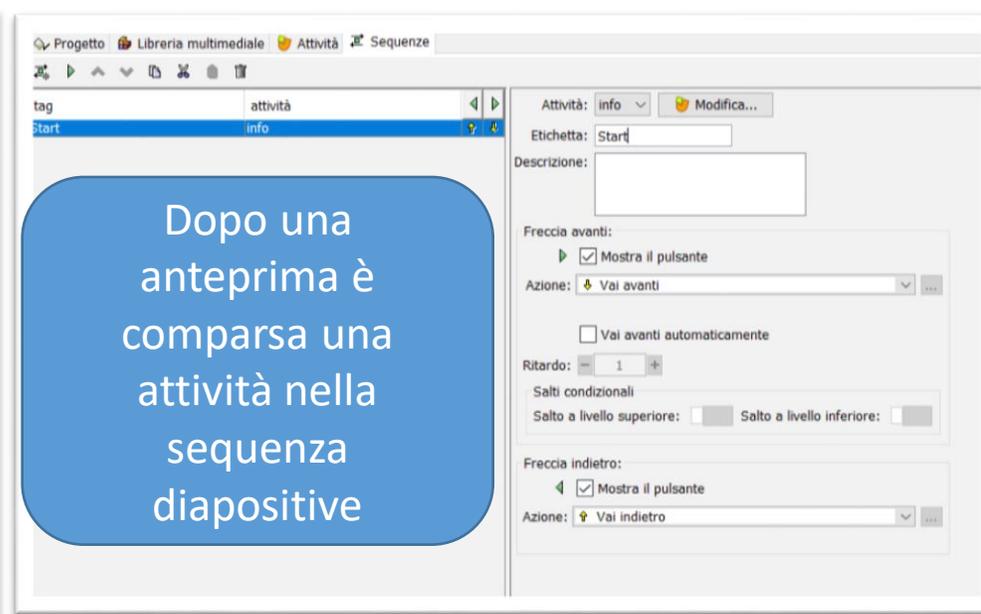
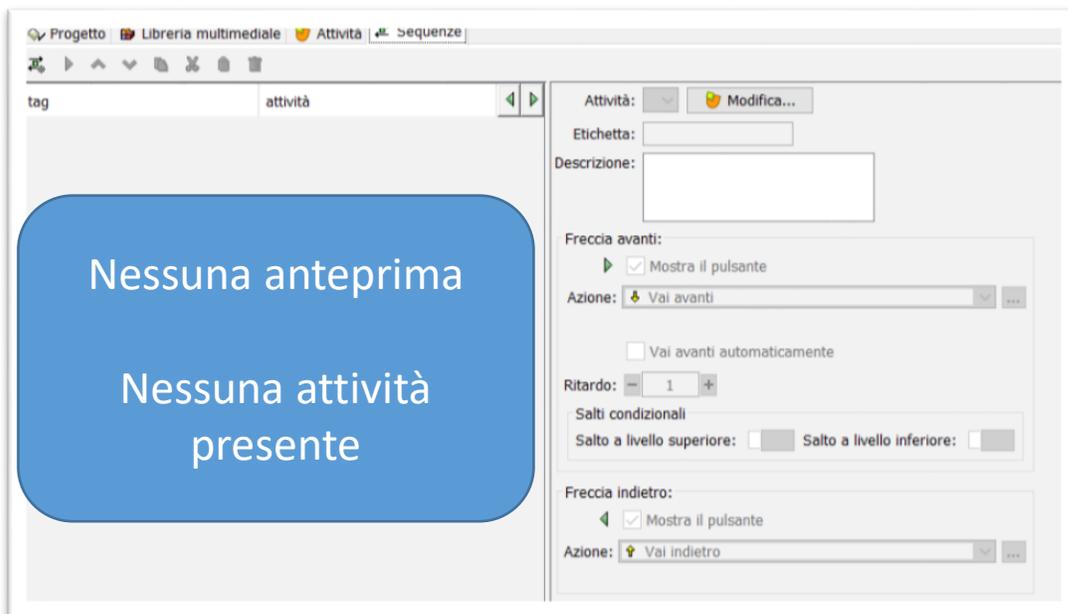
Scegliere l'attività e assegnare un nome (in seguito comunque modificabile)





Una attività creata deve essere visualizzata in ANTEPRIMA almeno una volta per entrare nella «sequenza delle diapositive»

Solo ciò che farà parte della SEQUENZA DIAPOSITIVE diventerà visibile al pubblico nel lavoro finale





Qual è la logica di questa impostazione per la sequenza diapositive?

Si possono generare diverse attività...

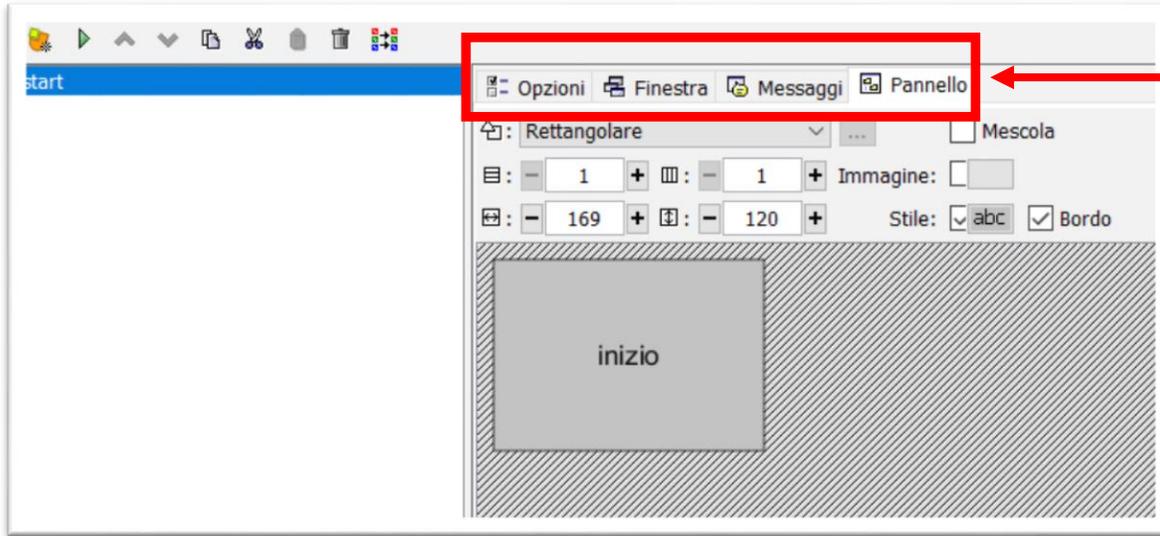
alcune potrebbero essere delle prove, altre versioni diverse della stessa diapositiva... altre ancora potrebbero essere delle «diapositive-modello» che si duplica e modifica...

Insomma tante sono le casistiche...

Il **risultato finale e visibile**, comunque, sarà solo quello che viene inserito nella «sequenza delle diapositive»

Solo ciò che farà parte della SEQUENZA DIAPOSITIVE diventerà visibile al pubblico nel lavoro finale





Ogni attività ha 4 schede di impostazioni

Opzioni
Finestra
Messaggi
Pannello



Opzioni Finestra Messaggi Pannello

▼ Descrizione

Tipo: panels.InformationScreen

Nome: info

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

Cliccando sulla «matita» si può apportare modifiche

Importante per avere il **report** delle attività svolte dall'alunno

Lo spiegheremo in altra occasione:
Generatore di numeri
Generatore di testi

Da questo «campo» **si capisce quale attività è stata implementata...** molto utile quando si stanno usando «progetti» realizzati da altri...

È anche possibile da qui **cambiare la «tipologia» di attività** → ho costruito un «puzzle a scambio» lo trasformo in un «puzzle doppio»

Attenzione con questa «funzionalità» perché se le due attività non sono compatibili si possono perdere dei dati



▼ 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:

▼ Comportamento

Mescola:

Trascina gli oggetti

Controlla l'ordine di soluzione

Pulsante «aiuto» aggiunto alla barra di navigazione...

Serve all'alunno per ottenere un aiuto....

Permette di inserire un breve testo (potrebbe essere una spiegazione)

Permette di vedere qual è la soluzione dell'esercizio

Pulsante «Informazioni» aggiunto alla barra di navigazione...

Serve all'alunno per ottenere una qualche informazione aggiuntiva...

Permette di collegarsi ad un sito web

Il pulsante «esegui questo comando» richiede di entrare nel codice (meglio tralasciare)

Per alcuni esercizi è molto importante permettere il «drag and drop» (trascinamento) oltre all'ordine di esecuzione





Finestra principale:

Colore di sfondo:

Sfumatura:

Immagine:

Ripetuto

Finestra di lavoro:

Colore di sfondo:

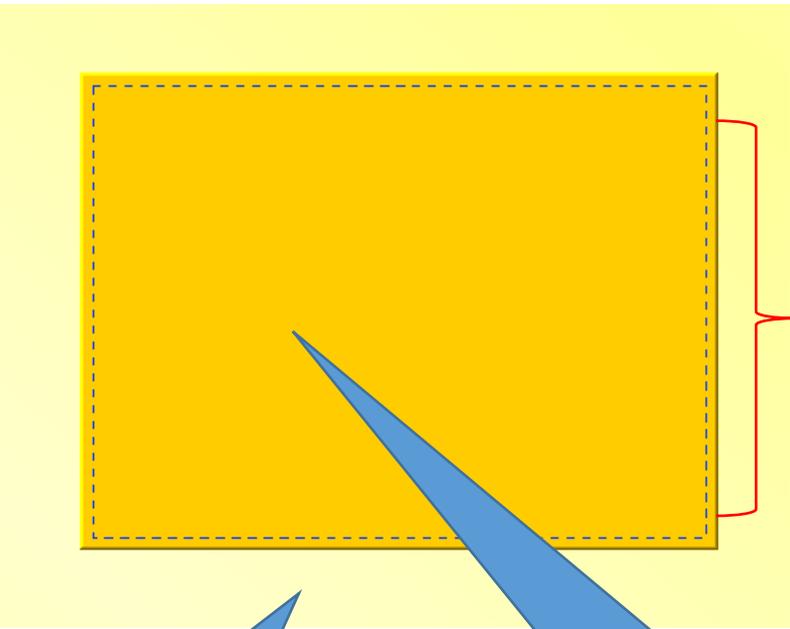
Sfumatura: Trasparente

Bordo Margine:

Posizione: Centrato Posizione assoluta

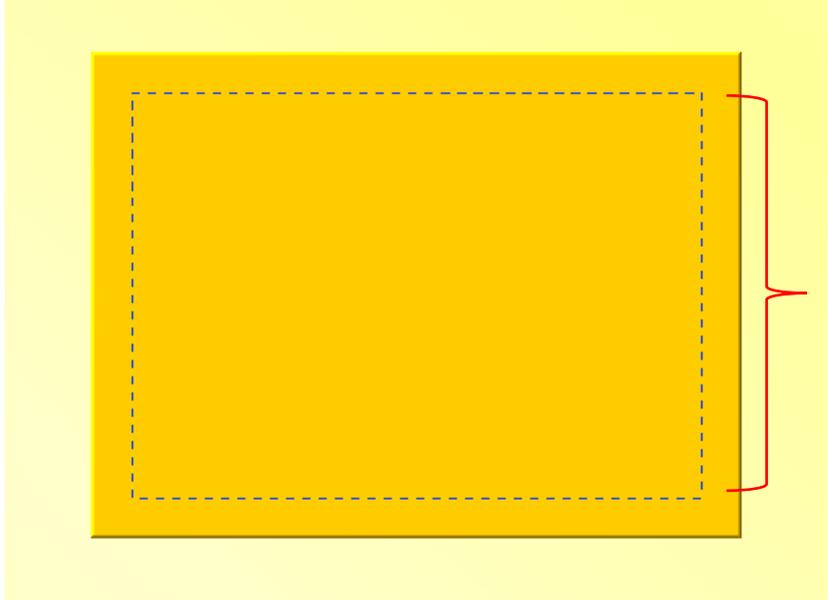
X: Y:

Immagine di sfondo



Bordo 8

Finestra principale



Bordo 25

Finestra di lavoro
L'esercizio appare in questa area

Posizione assoluta:
Si possono decidere posizione x e y sul piano
In modo preciso



Opzioni Finestra Messaggi Pannello

Messaggio iniziale:

Messaggio finale:

Messaggio d'errore:

Contenuto della cella

Testo: |

Immagine:

Permetti al testo di sconfinare dall'immagine

Stile: Bordo

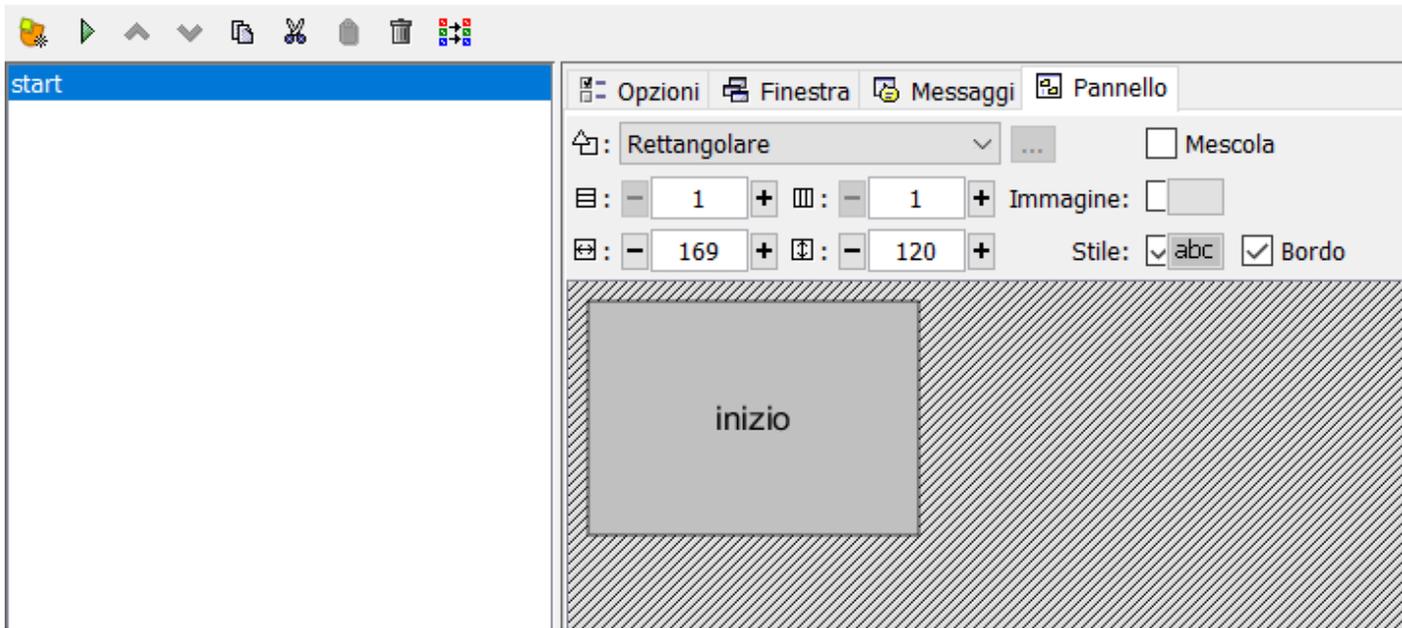
Contenuto attivo:

OK Annulla

Cliccando sull'area prescelta (iniziale-finale-errore) si apre questa finestra

Si può inserire del **testo**, **una immagine** (preferibile non superare 40 px in altezza), del **contenuto «attivo»** → collegamenti al web, ad altri file etc.

«**Permetti al testo di sconfinare dall'immagine**» fa in modo che **testo e immagine NON** si sovrappongano



Ogni Pannello è leggermente diverso a seconda della attività prescelta.

Li vedremo uno ad uno in altro tutorial.





JClic 0.3.2.0 Portable★

Categoria: [JClic](#)

Data: 19/07/2016

Lingua:

Dimensioni: 64,7 Mb

Voto: ★★★★★

Descrizione: JClic 0.3.2.0 Portable. Assolutamente stabile, si avvia anche in sistemi senza Java.

Note: Scompattare in una cartella vuota. Avviare X-JClicAuthor.exe nella directory principale. I progetti vanno messi nella sottocartella "user/jclic" nella quale si trovano anche le immagini per i messaggi JClic.

[Download](#)[Manuale](#)[Immagini](#)

Librerie per i messaggi di JClic★

Categoria: [JClic](#)

Data: 11/08/2013

Lingua:

Dimensioni: 1,4 Mb

Voto: ★★★★★

Descrizione: Librerie di immagini e suoni per i messaggi dei progetti JClic.

Note: Le immagini delle risposte corrette, per una maggiore resa visiva, vanno messe su uno sfondo bianco.

[Download](#)[Manuale](#)[Immagini](#)

Interfaccia vuota per JClic★

Categoria: [JClic](#)

Data: 08/02/2013

Lingua:

Dimensioni: 37,2 Mb

Voto: ★★★★★

Descrizione: Interfaccia vuota per preparare pacchetti personalizzati e per distribuire i propri progetti JClic. Basta mettere i progetti (nel formato .jclic.zip) nella directory "jclic".

Note: Si possono inserire infiniti progetti. Un uso semplice: potete creare un cd\ dvd unico dei nostri progetti JClic copiando in "jclic" il contenuto della directory "jclic" di ogni pacchetto che mettiamo a disposizione.

[Download](#)[Manuale](#)[Immagini](#)

Per windows

<http://www.didattica.org/clic.htm>

Scaricare Jclic portable...

scompattare (unzip) in una cartella vuota precedentemente realizzata (NON serve installazione)

Scaricare «librerie per i messaggi»

scompattare (unzip);

Importare nella libreria multimediale del proprio progetto i file che servono e piacciono di più (si tratta di icone, immagini e suoni da inserire come messaggi aggiuntivi)





JClic 0.3.2.0 Portable★

Categoria: [JClic](#)

Data: 19/07/2016

Lingua:

Dimensioni: 64,7 Mb

Voto: ★★★★★

Descrizione: JClic 0.3.2.0 Portable. Assolutamente stabile, si avvia anche in sistemi senza Java.

Note: Scompattare in una cartella vuota. Avviare X-JClicAuthor.exe nella directory principale. I progetti vanno messi nella sottocartella "user/jclic" nella quale si trovano anche le immagini per i messaggi JClic.

[Download](#)

[Manuale](#)

[Immagini](#)

Librerie per i messaggi di JClic★

Categoria: [JClic](#)

Data: 11/08/2013

Lingua:

Dimensioni: 1,4 Mb

Voto: ★★★★★

Descrizione: Librerie di immagini e suoni per i messaggi dei progetti JClic.

Note: Le immagini delle risposte corrette, per una maggiore resa visiva, vanno messe su uno sfondo bianco.

[Download](#)

[Manuale](#)

[Immagini](#)

Interfaccia vuota per JClic★

Categoria: [JClic](#)

Data: 08/02/2013

Lingua:

Dimensioni: 37,2 Mb

Voto: ★★★★★

Descrizione: Interfaccia vuota per preparare pacchetti personalizzati e per distribuire i propri progetti JClic. Basta mettere i progetti (nel formato .jclic.zip) nella directory "jclic".

Note: Si possono inserire infiniti progetti. Un uso semplice: potete creare un cd\dvd unico dei nostri progetti JClic copiando in "jclic" il contenuto della directory "jclic" di ogni pacchetto che mettiamo a disposizione.

[Download](#)

[Manuale](#)

[Immagini](#)

Per windows

<http://www.didattica.org/clic.htm>

Scaricare «Interfaccia vuota»... scompattare (unzip)

Dentro a questa cartella si possono inserire i nostri prodotti finiti per distribuirli in un pacchetto unico

Si copia la cartella zippata del proprio lavoro dentro a **Jclic_interfaccia_vuota** → **jclic**

Richiede Java Virtual Machine (jvm)

<https://www.java.com/it/download/>

Ma si può scaricare direttamente dalla «interfaccia vuota» → c'è al suo interno un link





JClíc

It is the main programme, used for doing the activities. It allows you to create and organize your own library of projects, and to choose between different graphic environments and operating options.



JClíc author

This tool allows you to create and modify JClíc projects, in a very intuitive and visual environment. The activities can be embedded in a web page, or integrated into a library of projects in order to be used by JClíc. The tool also offers the possibility of converting packages of activities made with Clíc 3.0 into the new JClíc format.



Demonstration activities

The best way of discovering the possibilities of JClíc and learning how to create new applications is to see the demonstration activities and to examine them. This button will take you to a page from which you will be able to download and integrate them into your library of projects.



JClíc reports

This module allows the management of a database in which the results obtained by the students when carrying out the activities of the JClíc projects are compiled. The programme works in a network and offers the possibility of generating statistical reports of the results.

It's important to **read the installation guide** before first use.

Sorry! by now, this guide is only available in Spanish, Catalan and German (thanks to Eduhi). We are working in the English version.

Per Mac e Linux

<http://clíc.xtec.cat/en/jclíc/download.htm>

Scaricare «Jclíc»- «Jclíc author» e «Jclíc reports»

In alternativa scendere nella pagina e scaricare gli «installers» → vedi slide successiva





Installers

One of the advantages of the WebStart system is to have the programs automatically updated as corrections and improvements are released, without having to download it manually. If you prefer not to use this system, or if you need to do a manual installation (for example, in computers that do not have Internet connection), there is also the possibility of downloading an executable installer (for Windows systems) or a ZIP file in which you will find the files and the installation instructions (for Linux, Mac and Solaris):

 Windows installer:
jclic-0.3.2.1.exe (3.2 MB - 05 Sep 2016 - **New version with SCORM and HTML5 export!**)

 **WARNING:** JClic packages in Debian and Ubuntu are very old and do not work properly! It is recommended to use the [official JClic repository](#) for best results.

   This ZIP file is intended only for manual installation in systems that don't include JClic packages:
jclic-0.3.2.1.zip (3.1 MB - 05 Sep 2016 - **New version with SCORM and HTML5 export!**)

Icons

Shortcuts for the applications in the desktop and in the start menu can be created by Java WebStart. The visual aspect of these shortcuts can be improved replacing their original icons by one of the images included in this files:

   **jclic-icons.zip** (77 Kb - 12 Jan 2005)
.ico and .png formats

 **jclic-aqua-icons.sit** (248 Kb - 12 Jan 2005)
icons for Mac OS X

Also available in:



Per Mac e Linux

In alternativa scendere nella pagina e scaricare

È necessario avere installata la **Java Virtual Machine** che normalmente è già presente di default sul proprio sistema (se aggiornato)...

Comunque eventualmente il link per scaricarla è il seguente:

<http://clic.xtec.cat/en/jclic/instjava.htm>



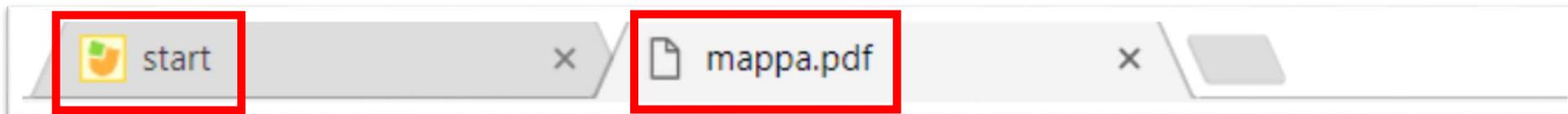


Consiglio N. 1

Se si desidera collegare un Progetto di Jclic con un file esterno o con un sito web sarebbe buona idea **aprire** questo collegamento in «**altra finestra**» perché altrimenti c'è il rischio che l'utente, dopo aver letto il file collegato, lo chiuda con il pulsante «X» → 

In questo modo però si chiuderà anche il Progetto di Jclic, cosa che NON desideriamo

Aprire in un'altra finestra significa avere questa situazione:



Due schede aperte, per cui se ne può chiudere una (esempio «mappa.pdf») ma resterà aperto il Progetto Jclic (che in questo caso si chiama «start»)





Consiglio N. 1

Stiamo parlando in questo caso di un Progetto jclic già pubblicato come file HTML5

Passaggi da effettuare

- ❑ Aprire la cartella contenente il progetto pubblicato per HTML5;
- ❑ Troveremo diversi file (il nostro progetto si intitola «start»)
- ❑ Trovare il **file di Javascript**, che si intitolerà **start.jclic** → **aprirlo però con un editor di testo** (in Windows con «blocco note», in Mac con «Text editor»)
- ❑ Click destro sul file → apri con → blocco note

Nome	Ultima modifica	Tipo
materiali	28/07/2017 16:48	Cartella di file
favicon	28/07/2017 16:47	Icona
icon-72	28/07/2017 16:47	File PNG
icon-192	28/07/2017 16:47	File PNG
imsmanifest	28/07/2017 16:47	Documento XML
index	28/07/2017 16:47	Chrome HTML Do...
progetto1.jclic	28/07/2017 16:47	File JCLIC
progetto1.jclic	29/07/2017 09:54	File JavaScript
project.json	28/07/2017 16:47	File JSON
project-cover	28/07/2017 16:47	File JPG
project-thumb	28/07/2017 16:47	File JPG
start.jclic	28/07/2017 16:47	File JCLIC
start.jclic	28/07/2017 16:55	File JavaScript

I file di Javascript hanno sempre una icona che assomiglia ad una specie di «**foglio di papiro srotolato**»



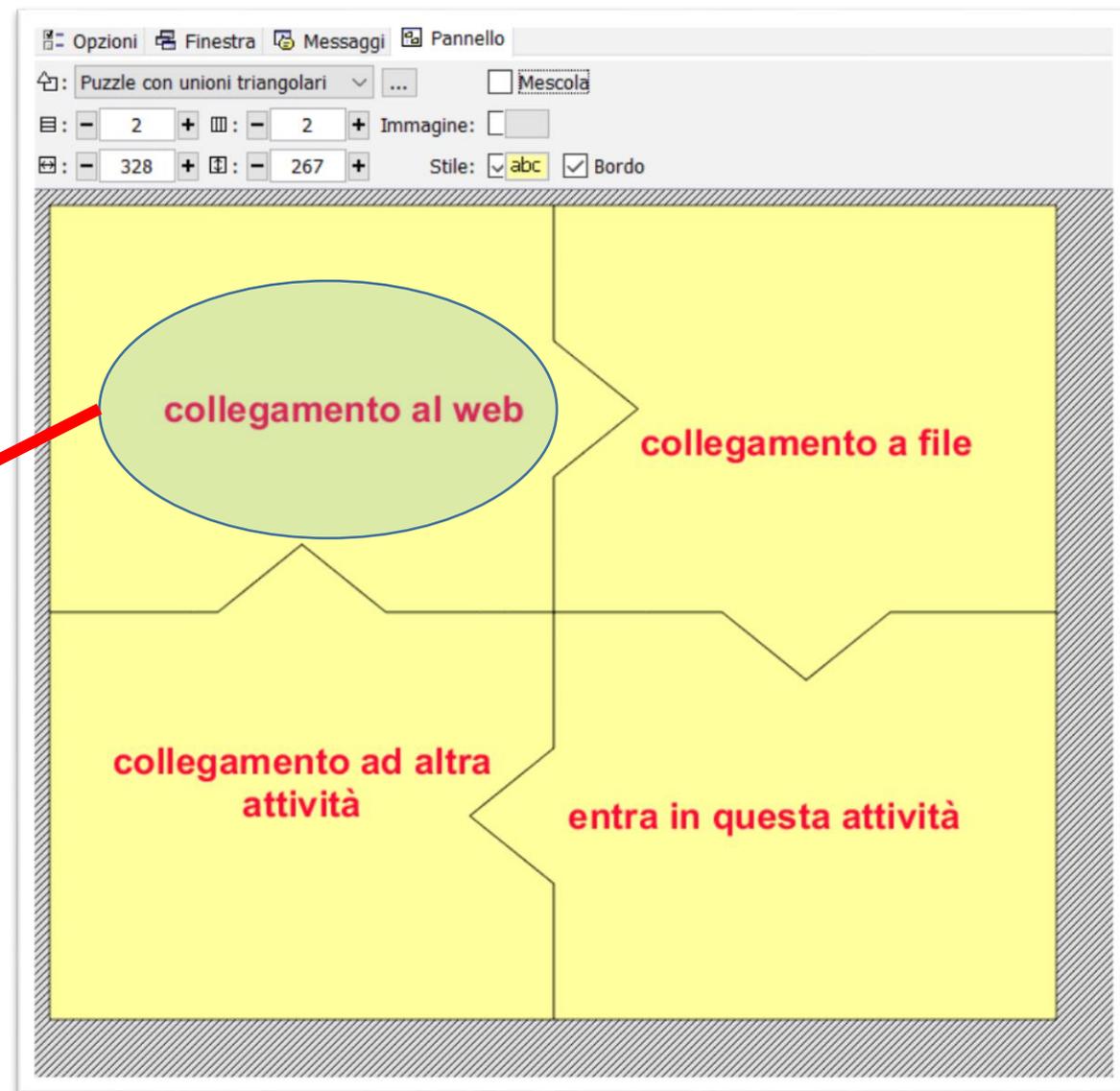
Consiglio N. 1

- ❑ Trovare il link che interessa all'interno del codice

Prendiamo come esempio la figura a lato... ci sono 4 celle... la cella N. 1 si collega ad un sito web e il testo è «**collegamento al web**»...

Bene... **dobbiamo trovare nel codice questa «stringa di lettere»...** con un po' di pazienza e attenzione

```
<media type=\"URL\" level=\"1\"  
file=\"http://www.materialididattici.org\"  
><p>collegamento al web</p>
```



Consiglio N. 1

```
<media type=\"URL\" level=\"1\"
file=\"http://www.materialididattici.org\"
/><p>collegamento al web</p>
```

Questa stringa ci aiuta a trovare il codice giusto perché è sempre così che si introduce un collegamento (in questo programma)

Bene... trovato il codice bisogna fare un cambiamento semplicissimo...

level=\"1\" → deve essere modificato in

level=\"2\"

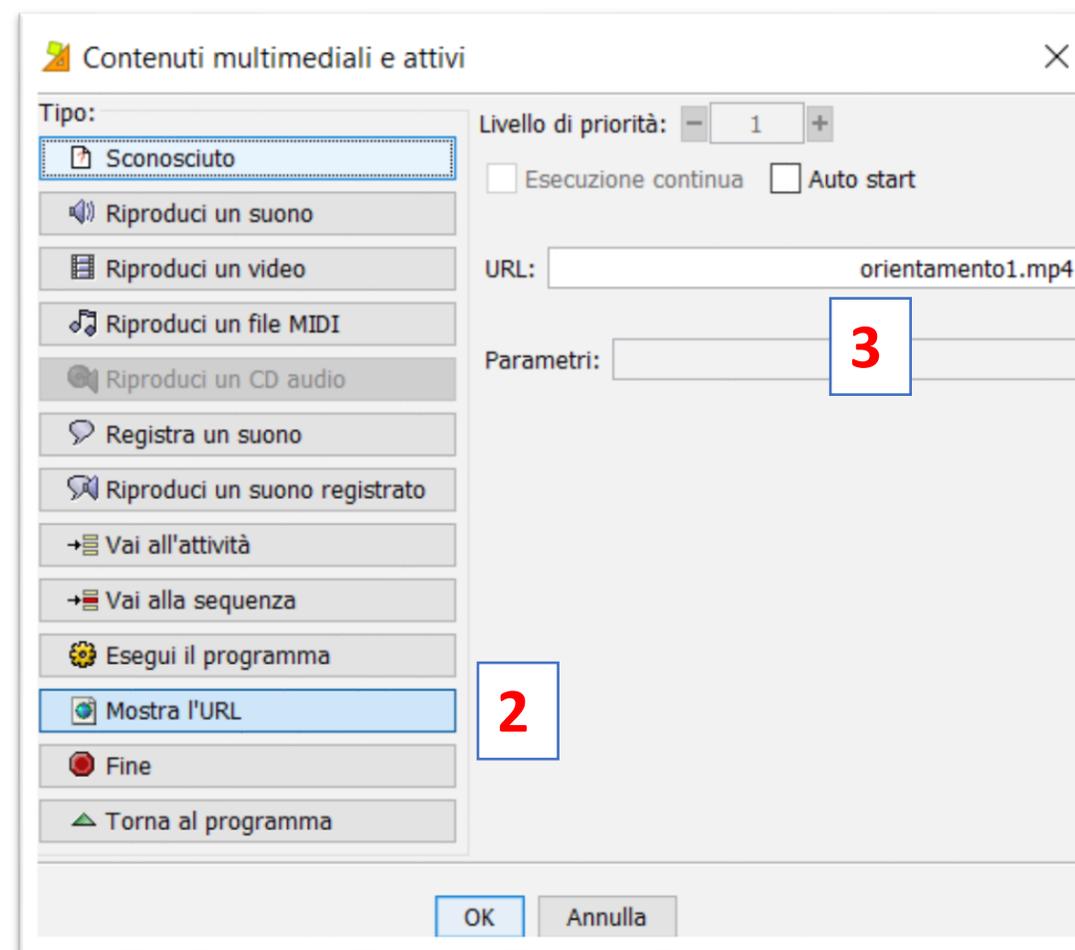
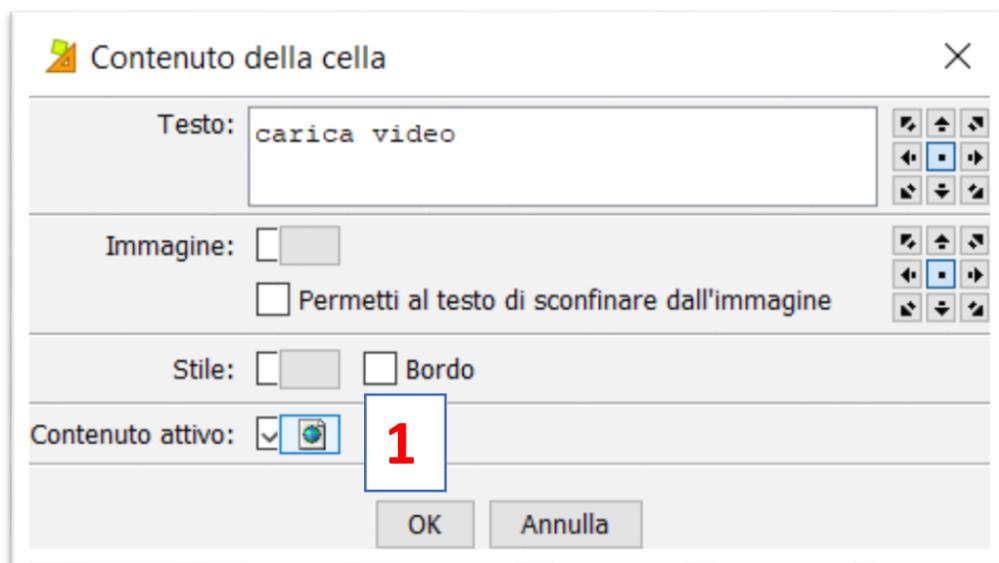
salvare il file e il gioco è fatto!!!





Consiglio N. 2

Se si desidera **inserire un video nel Progetto**, nonostante quanto affermato nei manuali, il software non è in grado di visualizzarli quindi si deve **caricarlo come fosse un semplice «file esterno»** →
click su una cella di tabella e poi...

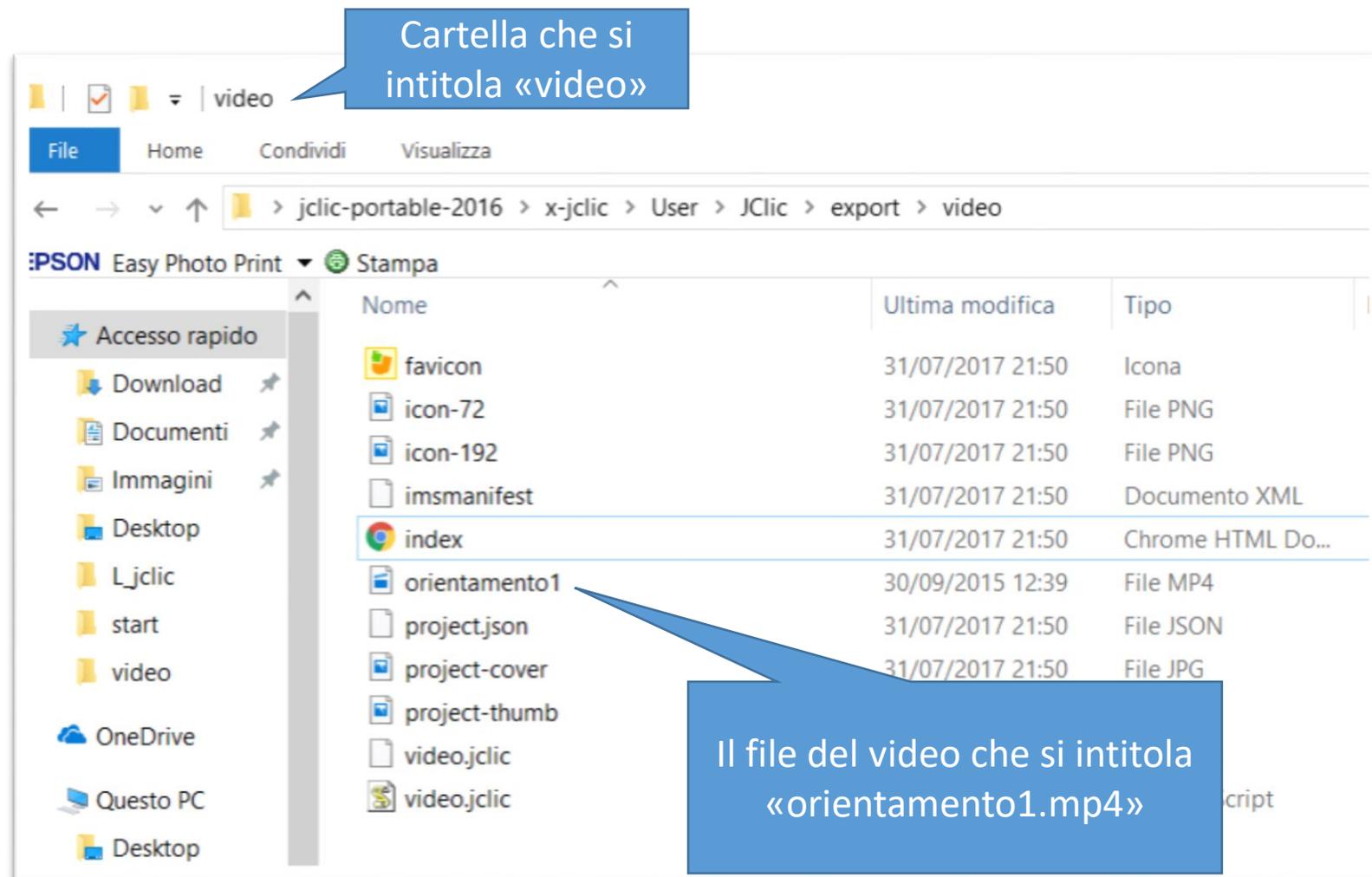




Consiglio N. 2

ATTENZIONE: il video deve essere inserito nella stessa cartella che contiene il Progetto Jclic

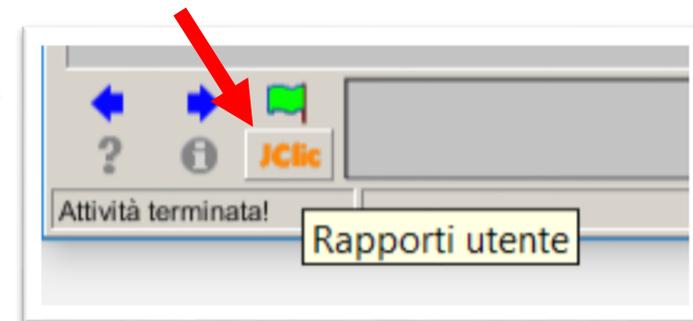
Nell'immagine abbiamo il contenuto di una **cartella** che si intitola «**video**» → dentro ci sono tutti i file generati da Jclic, quando si pubblica il Progetto per HTML5 → è stato copiato inoltre manualmente il file video che si intitola «**orientamento1.mp4**»





Consiglio N. 3

È possibile **generare un REPORT delle attività** svolte dall'alunno
Utilizzare in basso il pulsante con il «logo» di Jclic



Tenere presente che...

- La finestra che si apre NON è stampabile;
- I dati NON vengono memorizzati.

Inoltre a volte capita di utilizzare una Attività solo per veicolare contenuti (non è un esercizio);

A volte si potrebbe inserire un esercizio che Non si vuole valutare, inserito solo come esempio di risoluzione per l'alunno, oppure come forma di training...

In tutti questi casi **l'attività NON deve essere inserita nel report**



Consiglio N. 3

Per escludere una attività dal report → scheda «**opzioni**» → deselezionare «**includi questa attività nei rapporti**»

Opzioni Finestra Messaggi Testo

▼ Descrizione

Tipo: text.FillInBlanks

Nome: riempi-spazi

Descrizione:

▼ Rapporti

Includi questa attività nei rapporti Codice:

Resoconto delle attività dell'utente





Consiglio N. 3

Per tenere traccia della attività bisogna copiare il contenuto in un file → selezionare con il mouse → ctrl + C (copia) → ctrl + V (incolla)

Informazioni su...

Informazioni... Sistema Progetto Rapporto

JCllic

report

Risultati della sessione corrente

Sessione avviata: 01/08/17 8.03.06
 Sistema dei rapporti: Rapporto non registrato in alcun database
 Sequenze: 1
 Attività eseguite: 4
 Attività ok: 3 (75%)
 Punteggio globale: 52%
 Tempo totale nelle attività: 40"
 Azioni compiute: 19

Sequenza	Attività	Ok	Azioni	Punteggio	Tempi	
info1	riempi-spazi	No	0	0%	1"	
	associazione-semplice	Si	3	100%	6"	
	associazione complessa	Si	10	60%	20"	
	memory-immagini-classico	Si	6	50%	11"	
Totale:		4	3 (75%)	19	52%	40"

Informazioni su...

Informazioni... Sistema Progetto Rapporto

JCllic

**Report copiato
Ctrl + C**

Risultati della sessione corrente

Sessione avviata: 01/08/17 8.03.06
 Sistema dei rapporti: Rapporto non registrato in alcun database
 Sequenze: 1
 Attività eseguite: 4
 Attività ok: 3 (75%)
 Punteggio globale: 52%
 Tempo totale nelle attività: 40"
 Azioni compiute: 19

Sequenza	Attività	Ok	Azioni	Punteggio	Tempi	
info1	riempi-spazi	No	0	0%	1"	
	associazione-semplice	Si	3	100%	6"	
	associazione complessa	Si	10	60%	20"	
	memory-immagini-classico	Si	6	50%	11"	
Totale:		4	3 (75%)	19	52%	40"





Consiglio N. 3

Per tenere traccia della attività bisogna copiare il contenuto in un file → selezionare con il mouse → ctrl + C (copia) → ctrl + V (incolla)

Report copiato su word
Ctrl +V



Documento1 - Word

Stili: 1 Normale, 1 Nessuna..., Titolo 1, Titolo 2, Titolo, Sottotitolo, Enfasi deli..., Enfasi

Paragrafo

Risultati della sessione corrente

Sessione avviata:	01/08/17 8.03.06
Sistema dei rapporti:	Rapporto non registrato in alcun database
Sequenze:	1
Attività eseguite:	4
Attività ok:	3 (75%)
Punteggio globale:	52%
Tempo totale nelle attività:	40"
Azioni compiute:	19

Sequenza	Attività	Ok	Azioni	Punteggio	Tempi
info1	riempi-spazi	No	0	0%	1"
	associazione-semplice	Si	3	100%	6"
	associazione-complessa	Si	10	60%	20"
	memory-immagini-classico	Si	6	50%	11"
Totale:		4 3 (75%)	19	52%	40"





Consiglio N. 3

Il report è molto ricco di informazioni

Informazioni su...

Informazioni... Sistema Progetto Rapporto

JClic

Risultati della sessione corrente

Sessione avviata: 01/08/17 8.03.06
 Sistema dei rapporti: Rapporto non registrato in alcun database
 Sequenze: 1
 Attività eseguite: 4
 Attività ok: 3 (75%)
 Punteggio globale: 52%
 Tempo totale nelle attività: 40"
 Azioni compiute: 19

Sequenza	Attività	Ok	Azioni	Punteggio	Tempo
info1	riempi-spazi	No	0	0%	
	associazione-semplce	Si	3	100%	6"
	associazione complessa	Si	10	60%	20"
	memory-immagini-classico	Si	6	50%	11"
Totale:		4 3 (75%)	19	52%	40"

Dal «punteggio» si possono dedurre gli errori commessi, nonostante l'attività sia stata conclusa con successo



Consiglio N. 4

Nella costruzione di un Progetto ricordarsi che in alcune diapositive le **freccie «avanti» e «indietro»** potrebbero essere fuorvianti, quindi ricordarsi di toglierle

Casi in cui le **freccie di navigazione potrebbero essere inutili**

- In una diapositiva che funge da Menù;
- Nell'ultima diapositiva (al limite, l'ultima diapositiva potrebbe essere collegata alla prima, per tornare all'inizio);
- In diapositive dove si è attivato il «salto condizionale» (si usano altri tipi di frecce e impostazioni)





Consiglio N. 4

Dove togliere le frecce di navigazione?

Scheda «sequenze»

Progetto Libreria multimediale Attività Sequenze

tag	attività		
start	start	↑	↓
info1	info1	↑	↓
	riempi-spazi	↑	↓
	associazione-semplice	↑	↓
	associazione complessa	↑	↓
	memory-immagini-classico	↑	↓
	memory-immagini-testo	↑	↓
	memory-audio	↑	↓
	esplorazione	↑	↓
	esplorazione-audio	↑	↓
	esplorazione-ritagli	↑	↓
	schermata-info-per-identifica-celle	↑	↓
	identificare-celle	↑	↓
	schermata-info-identifica-celle-rit...	↑	↓
	identifica-celle-ritagli	↑	↓
	schermata-info-identifica-celle-c...	↑	↓
	identifica-celle-ordine	↑	↓
	puzzle-doppio	↑	↓
	puzzle-doppio-ritagli	↑	↓
	puzzle-buchi	↑	↓
	puzzle-scambio	↑	↓
	puzzle-scambio-ritagli	↑	↓

Attività: esplorazione Modifica...

Etichetta:

Descrizione:

Freccia avanti:

Mostra il pulsante

Azione: ↓ Vai avanti

Vai avanti automaticamente

Ritardo: - +

Salti condizionali

Salto a livello superiore: Salto a livello inferiore:

Freccia indietro:

Mostra il pulsante

Azione: ↑ Vai indietro





Consiglio N. 5

Ricordarsi che il **programma NON possiede un pulsante «ripristina/torna indietro»**
Per cui ogni errore commesso NON può essere «annullato»



Non funziona neppure il **comando da tastiera CTRL + Z**



Consiglio N. 6

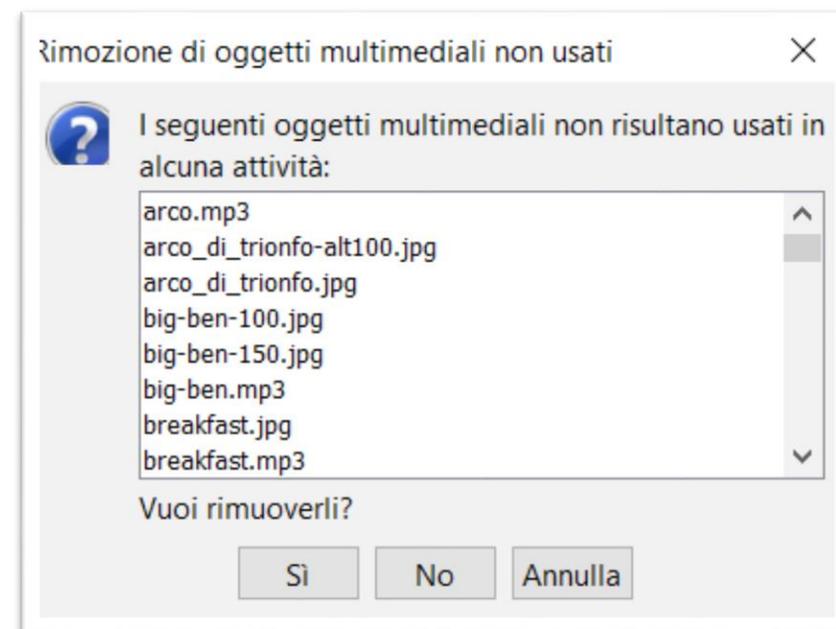
Può sicuramente capitare di **salvare il lavoro ma di non aver finito il Progetto** → continueremo magari domani o nei prossimi giorni

A inizio progetto però avevamo **importato molti file «multimediali» (foto, audio, etc.)**

Non tutti sono ancora stati utilizzati... salvando il programma ti chiederà se li vuoi rimuovere → in linea di massima **rispondere di NO**

Questo avviene per creare un file «più piccolo e leggero»

Si potrebbe rispondere di rimuovere i file inutilizzati solo quando avremo terminato il lavoro in modo definitivo





Consiglio N. 7

Fare attenzione, **quando si lavora con le celle di tabella**, di **NON eliminare celle senza valutare la situazione**... **si potrebbe perdere il contenuto** ed essere obbligati a reinserirlo

Come abbiamo già detto **NON esiste il comando «annulla ultima operazione»**





Consiglio N. 7

Esempi → nessuna perdita di contenuto

Opzioni Finestra Messaggi

Griglia Relazioni

Rettangolare

Righe: 2 Colonne: 3

Immagine:

Stile: abc Bordo

2 righe
3 colonne

1	2	3
4		

Opzioni Finestra Messaggi

Griglia Relazioni

Rettangolare

Righe: 2 Colonne: 2

Immagine: Mescola

Stile: abc Bordo

2 righe
2 colonne

1	2
3	4

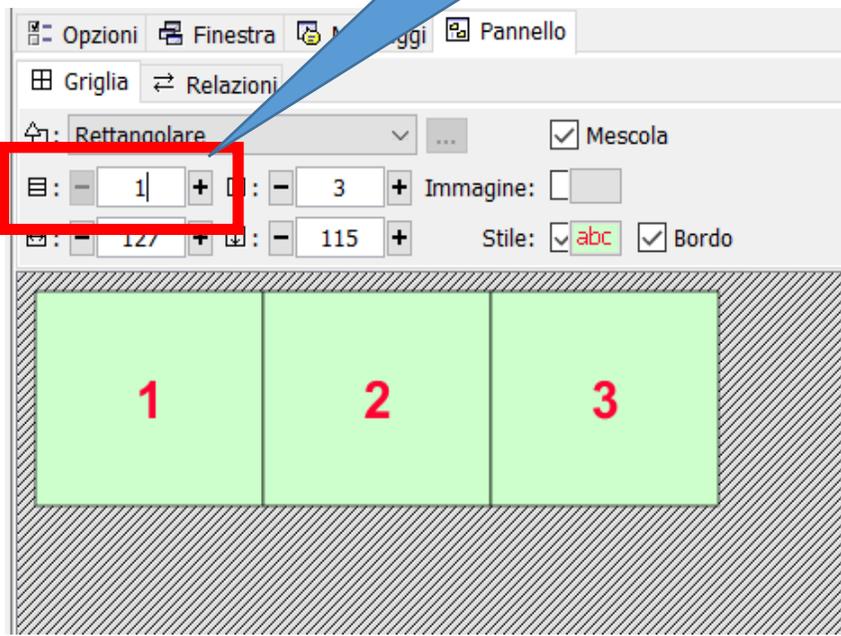


Consiglio N. 7

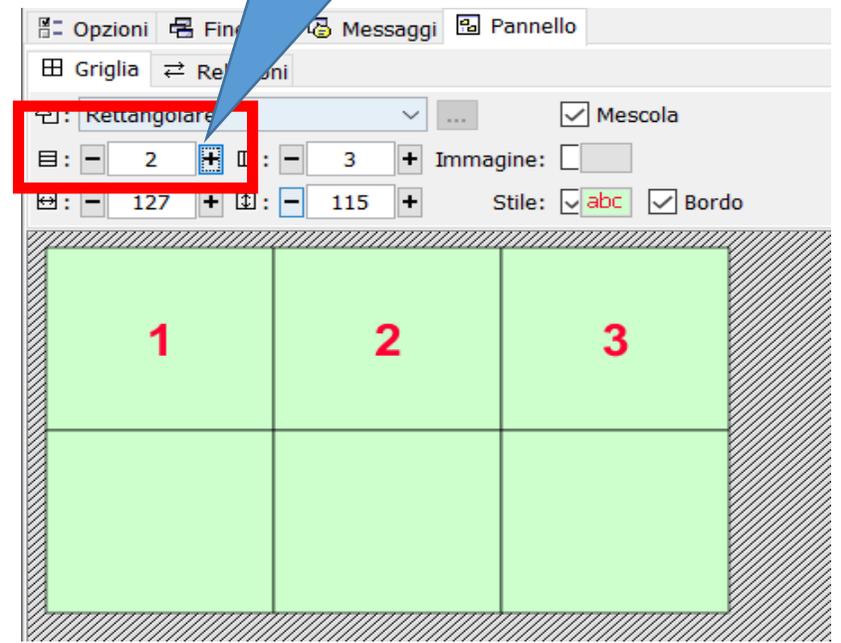
Esempi → perdita di contenuto



Eliminata 1 riga



Ripristinato 2 righe





Consiglio N. 8

Uso del «salto condizionale»

Potrebbe essere utile in alcuni casi:

- ❑ Un esercizio che, a seconda del risultato, invia ad una slide di «**complimenti**» oppure ad una slide di «**ritenta**, non buttarti giù»
- ❑ Un esercizio che, a seconda del risultato, può inviare ad una **slide di spiegazioni** (presumibilmente perché l'alunno ha sbagliato e probabilmente non ha capito)

Si imposta da → **scheda sequenze**

The screenshot shows the 'Sequenze' (Sequences) tab in the software interface. The 'Attività' (Activity) dropdown is set to 'esplorazione'. The 'Azione' (Action) for the 'Freccia avanti' (Forward arrow) is 'Vai avanti' (Go forward). The 'Azione' for the 'Freccia indietro' (Back arrow) is 'Vai indietro' (Go back). The 'Salto condizionali' (Conditional jumps) section shows 'Salto a livello superiore' (Jump to higher level) and 'Salto a livello inferiore' (Jump to lower level) options.

tag	attività	
start	start	↑ ↓
nfo1	info1	↑ ↓
	riempi-spazi	↑ ↓
	associazione-semplice	↑ ↓
	associazione complessa	↑ ↓
	memory-immagini-classico	↑ ↓
	memory-immagini-testo	↑ ↓
	memory-audio	↑ ↓
	esplorazione	↑ ↓
	esplorazione-audio	↑ ↓
	esplorazione-ritagli	↑ ↓
	schermata-info-per-identifica-celle	↑ ↓
	identificare-celle	↑ ↓
	schermata-info-identifica-celle-rit...	↑ ↓
	identifica-celle-ritagli	↑ ↓
	schermata-info-identifica-celle-c...	↑ ↓
	identifica-celle-ordine	↑ ↓
	puzzle-doppio	↑ ↓
	puzzle-doppio-ritagli	↑ ↓
	puzzle-buchi	↑ ↓
	puzzle-scambio	↑ ↓
	puzzle-scambio-ritagli	↑ ↓





Consiglio N. 8

Uso del «salto condizionale»

Il funzionamento però (per mia esperienza non è sempre ottimale)...

L'impostazione sembra funzionare correttamente per quanto riguarda un salto condizionato dallo svolgimento di un esercizio **entro tempo prestabilito**.



L'impostazione invece non funziona correttamente se il salto è condizionato **dagli errori commessi...**



Se si sbaglia tutto l'esercizio allora il funzionamento è corretto

MA se come condizione **si imposta un numero specifico di errori** (esempio: punteggio ≥ 3) allora l'impostazione NON viene interpretata correttamente (si considera esercizio risolto anche se si sono commessi degli errori e il punteggio è inferiore a quanto richiesto)

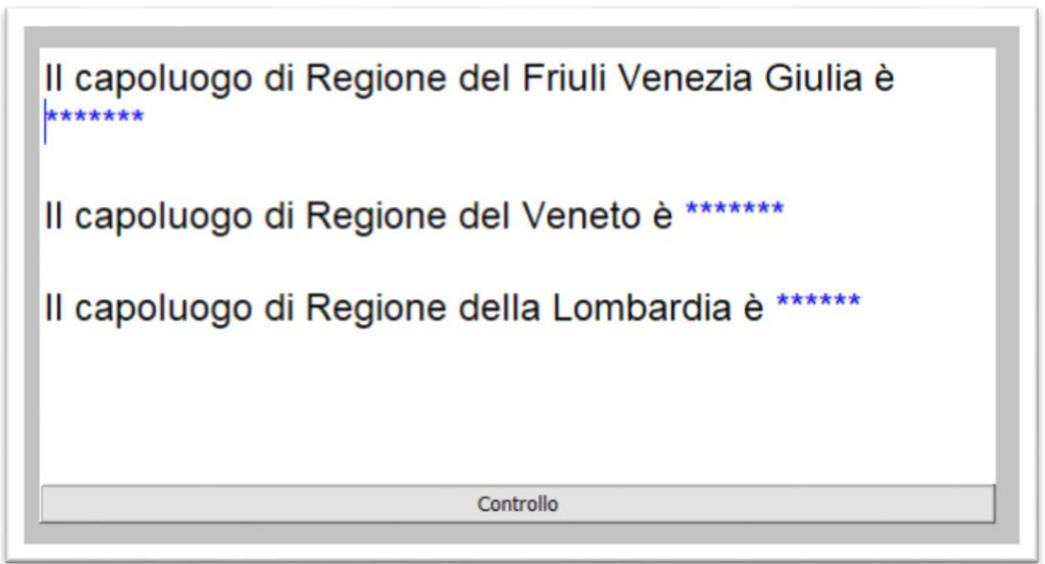




Consiglio N. 8

Salto condizionale → Impostazioni

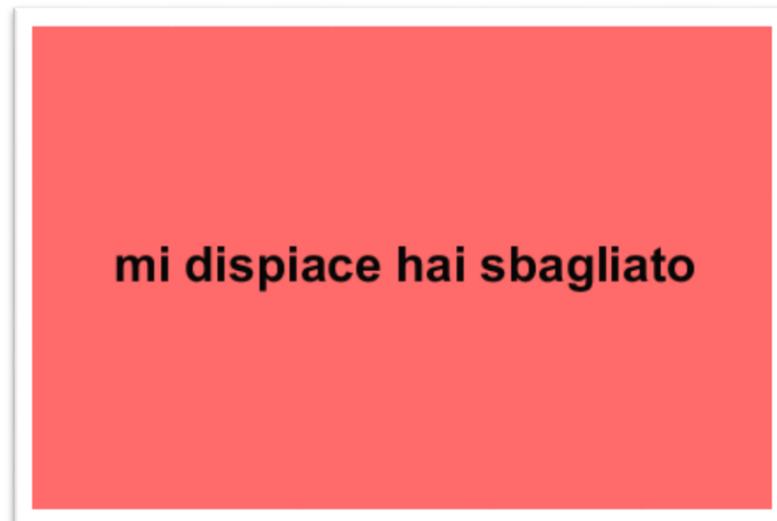
- Creare un slide con esercizio + «salto condizionale»;
- Creare una slide per il «successo» → assegnare una etichetta;
- Creare una slide per «errore» → assegnare una etichetta;



Slide 1 «esercizio»



Slide 2 «successo»



Slide 3 «errore»





Consiglio N. 8

Le slide «successo» ed «errore» devono avere una etichetta per essere «riconoscibili» dal programma → si imposta dal pannello «SEQUENZE»;

tag	attività		
start	riempi-spazi	↑	↓
errore	errore	↑	↓
giusto	giusto	↑	↓

Attività: errore Modifica...

Etichetta: errore

Descrizione:

Freccia avanti:

Mostra il pulsante

Azione: Vai avanti

Vai avanti automaticamente

Ritardo: 1

Salto condizionali

Salto a livello superiore: Salto a livello inferiore:

Freccia indietro:

Mostra il pulsante

Azione: Vai indietro





Consiglio N. 8

Impostare la slide
«esercizio»;

tag	attività		
start	riempi-spazi	↑	↘
errore	errore	↑	↘
giusto	giusto	↑	↘

Attività: riempi-spazi Modifica...

Etichetta: start

Descrizione:

Freccia avanti: Mostra

Azione: Salta a... ...

giusto

Vai avanti automaticamente

Ritardo: - 1 +

Salti condizionali

Salto a livello superiore: ↘ Salto a livello inferiore: ↙

Mostra il pulsante

Azione: Vai indietro ...

«salta a» → una delle due etichette (errore- giusto)... non importa quale

«vai avanti automaticamente»

Impostare questi due pulsanti «salta a livello superiore» «salta a livello inferiore»





Consiglio N. 8

Impostare la slide «esercizio»;

The screenshot shows a software interface with the following elements:

- Vai avanti automaticamente
- Ritardo:
- Salti condizionali
- Salto a livello superiore: Salto a livello inferiore:
- Freccia indietro:
- Mostra il pulsante
- Azione:

The dialog box 'Salto a livello superiore:' contains:

- Azione:
- giusto
- Limite di punteggio:
- Limite di tempo:
- OK
- Annulla

Sembra funzionare correttamente
solo «limite di tempo»





Consiglio N. 8

Impostare la slide «esercizio»;

Opzioni Finestra Messaggi Testo

Tipo:

Nome:

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: ▼

▼ Contatori

Cronometro Tempo massimo: - + Conto alla rovescia

Contatore dei tentativi Numero massimo dei tentativi: - + Conto alla rovescia

Punteggio

SCHEDA OPZIONI

Numero massimo di tentativi = 1





Consiglio N. 9

Importare attività

Funzionalità molto utile se si desidera **importare delle slide da un Progetto** già da noi precedentemente realizzato oppure da un Progetto scaricato dalla rete.

Con questa funzionalità **le slide selezionate diventeranno «nostre», incorporate nel nostro attuale progetto**, con possibilità di eventuali modifiche

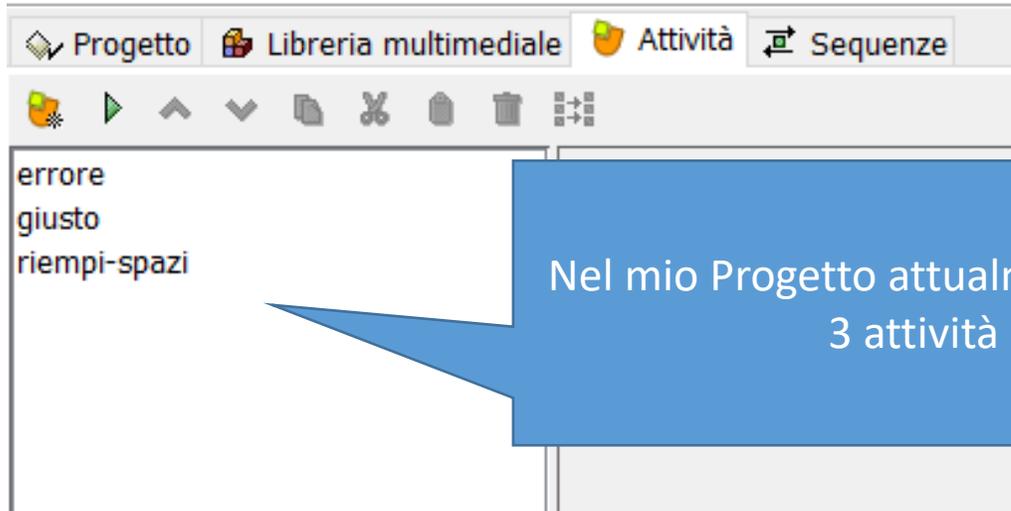
Bisogna però conoscere bene le slide che si vanno a importare perché ci verrà mostrato solo l'elenco per nome → **NO ANTEPRIMA** (dobbiamo sapere già quali ci servono)





Consiglio N. 9

Importare attività

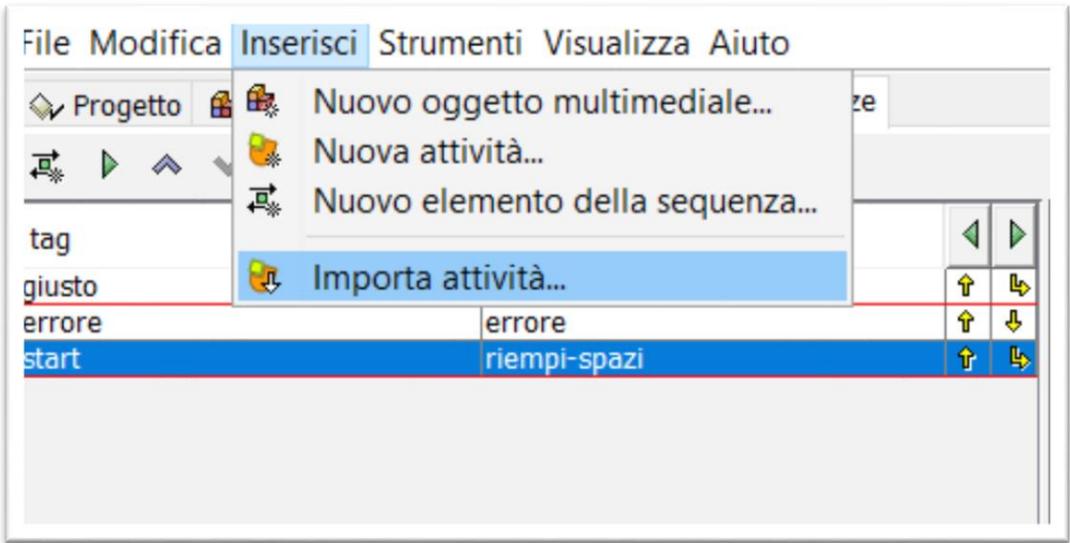




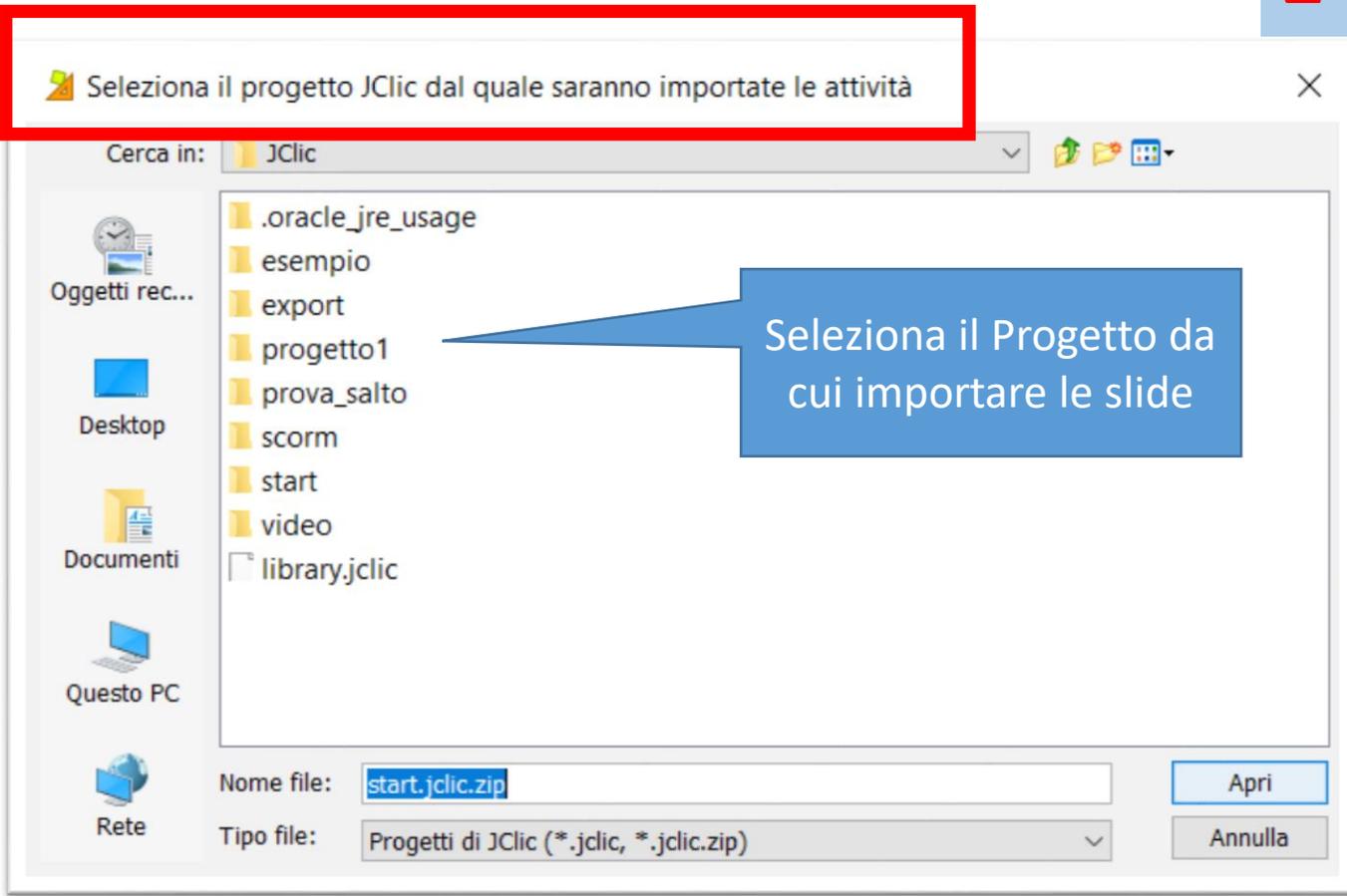
Consiglio N. 9

Importare attività

1



2

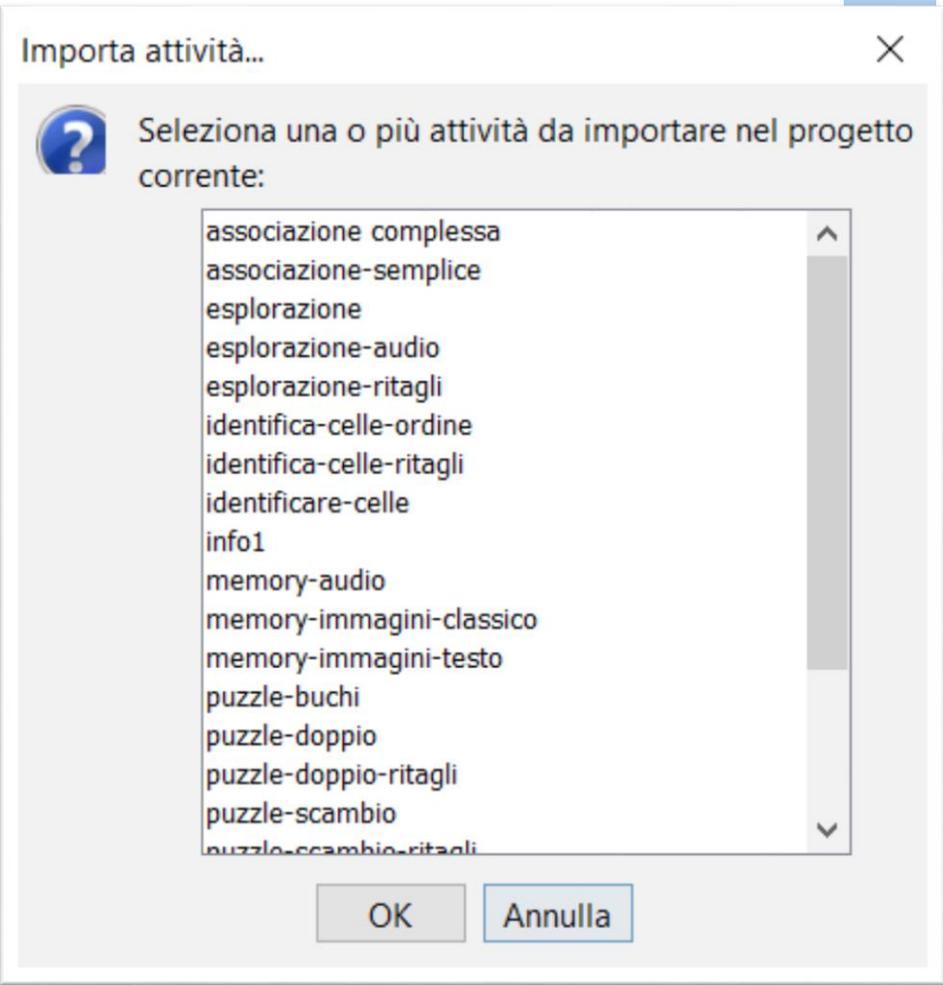




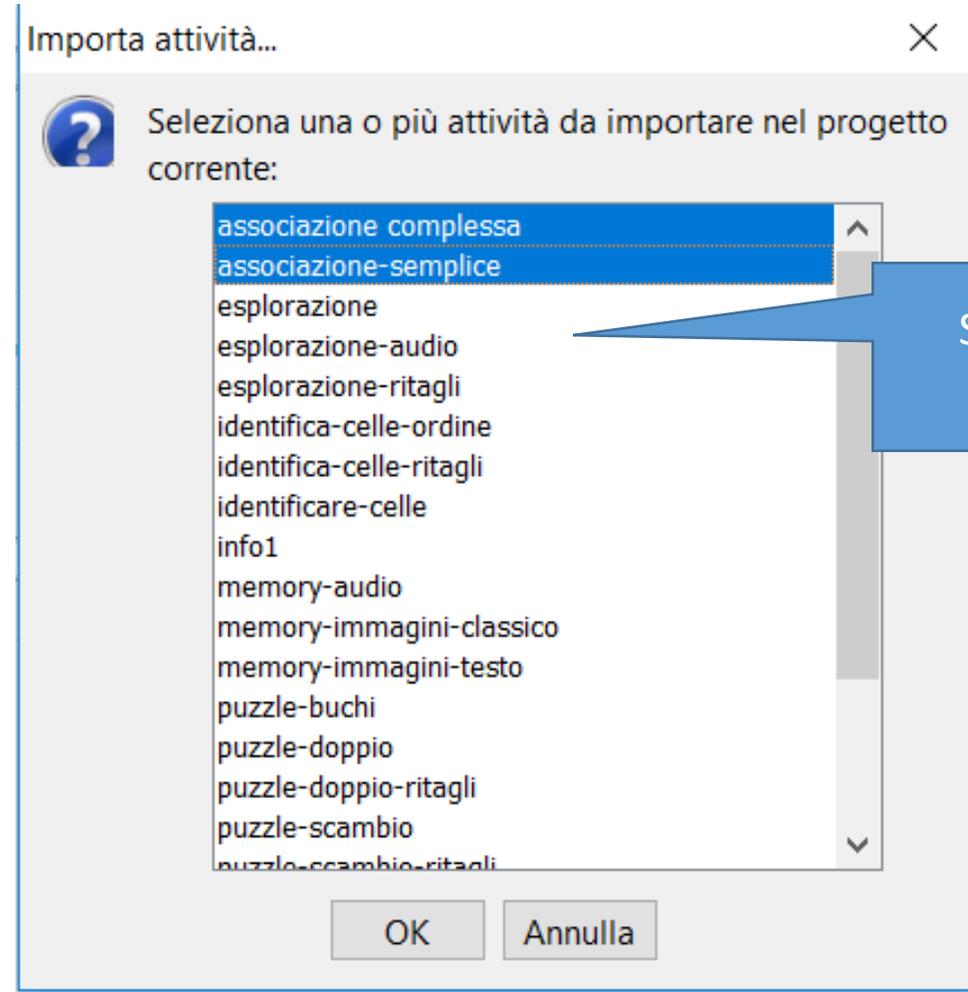
Consiglio N. 9

Importare attività

3



4





Consiglio N. 9

Importare attività

5

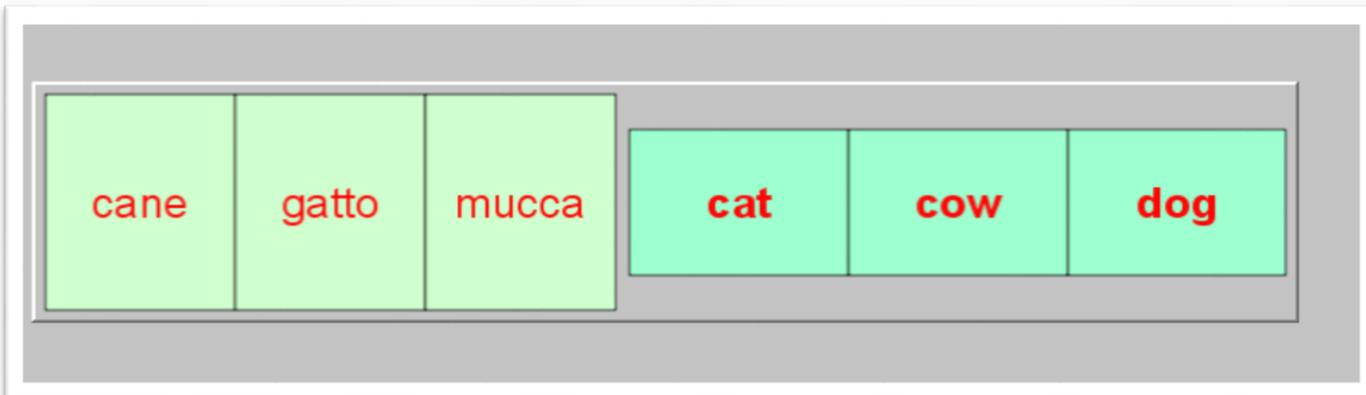
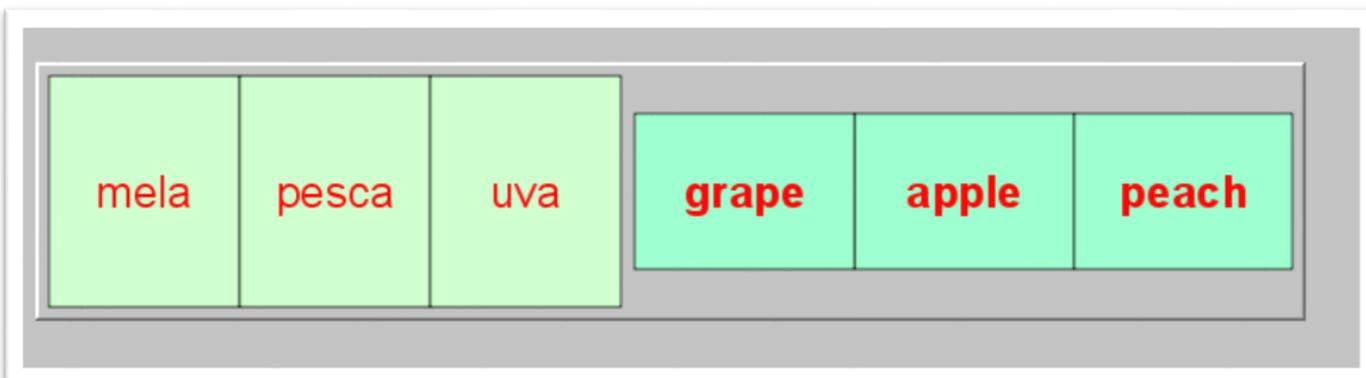
The screenshot shows a software interface with a tabbed menu at the top containing 'Progetto', 'Libreria multimediale', 'Attività', and 'Sequenze'. The 'Attività' tab is active, and below it is a toolbar with icons for various actions. The main area displays a list of activities: errore, giusto, riempi-spazi, associazione complessa, and associazione-semplice. A blue callout box with a pointer to the list contains the text: 'Nel mio Progetto ora ci sono 5 attività'.



Consiglio N. 10

Attività → scheda «opzioni» → generatore automatico di contenuti → **TAG REPLACE**

Questa funzionalità serve per **impostare un esercizio** e poi velocemente poter **modificare i contenuti (testuali)** → importando un file .txt



Questo è lo stesso esercizio (associazione semplice) →

modificando un parametro di TAG REPLACE vengono caricati contenuti diversi





Consiglio N. 10

Preparare due (o più) file .txt (blocco note) con i contenuti

Dentro ai file si scrivono i contenuti → i due file io li ho **salvati con nome** «lista_elementi1.txt» e «lista_contenuti2.txt»

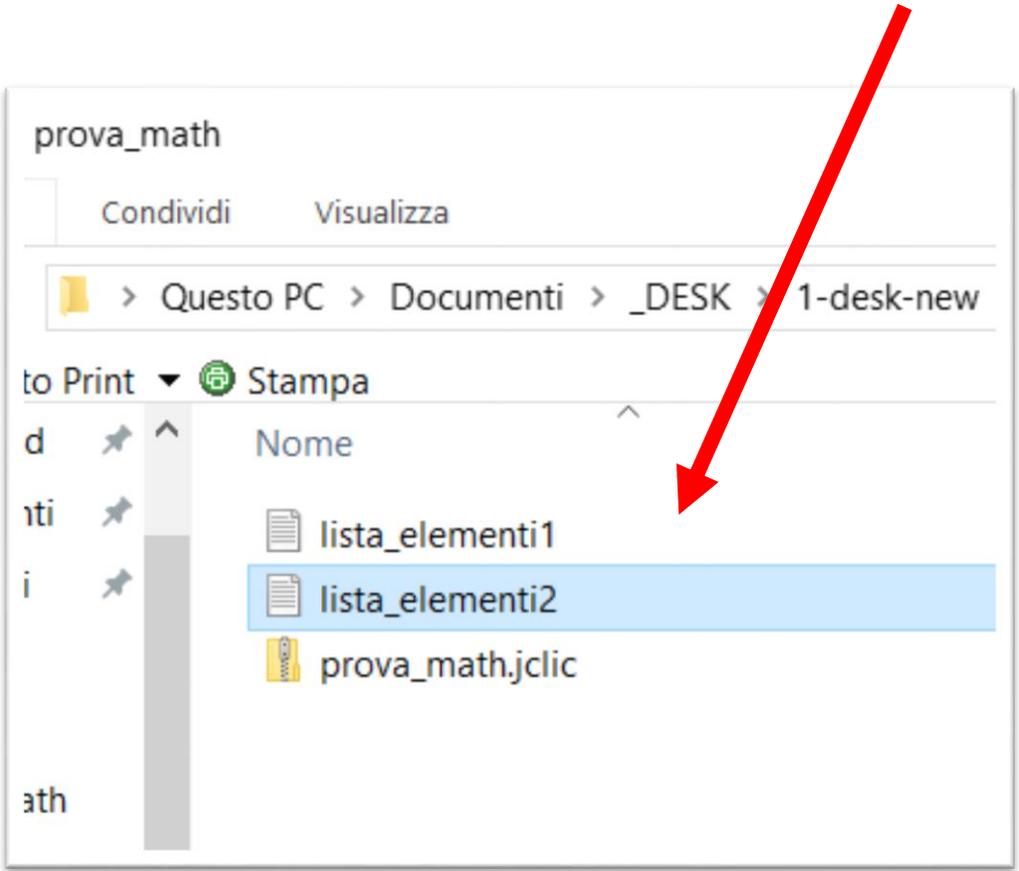
```
lista_elementi1 - Blocco note
File Modifica Formato Visualizza ?
elemento1=mela
elemento2=pesca
elemento3=uva
elemento4=apple
elemento5=peach
elemento6=grape
```

```
lista_elementi2 - Blocco note
File Modifica Formato Visualizza ?
elemento1=cane
elemento2=gatto
elemento3=mucca
elemento4=dog
elemento5=cat
elemento6=cow
```



Consiglio N. 10

I file .txt devono essere inseriti nella stessa cartella dove è salvato il Progetto Jclic che nel mio caso si chiamava «prova_math.jclic





Consiglio N. 10

Attività → opzioni → generatore automatico → selezionare TAG REPLACE → cliccare su «parametri»

The screenshot shows the 'Modifica il generatore di contenuti' dialog box. The background application window has a dropdown menu for 'Generatore automatico di contenuti' set to 'TagReplace' and a 'Parametri...' button. The dialog box has the following fields:

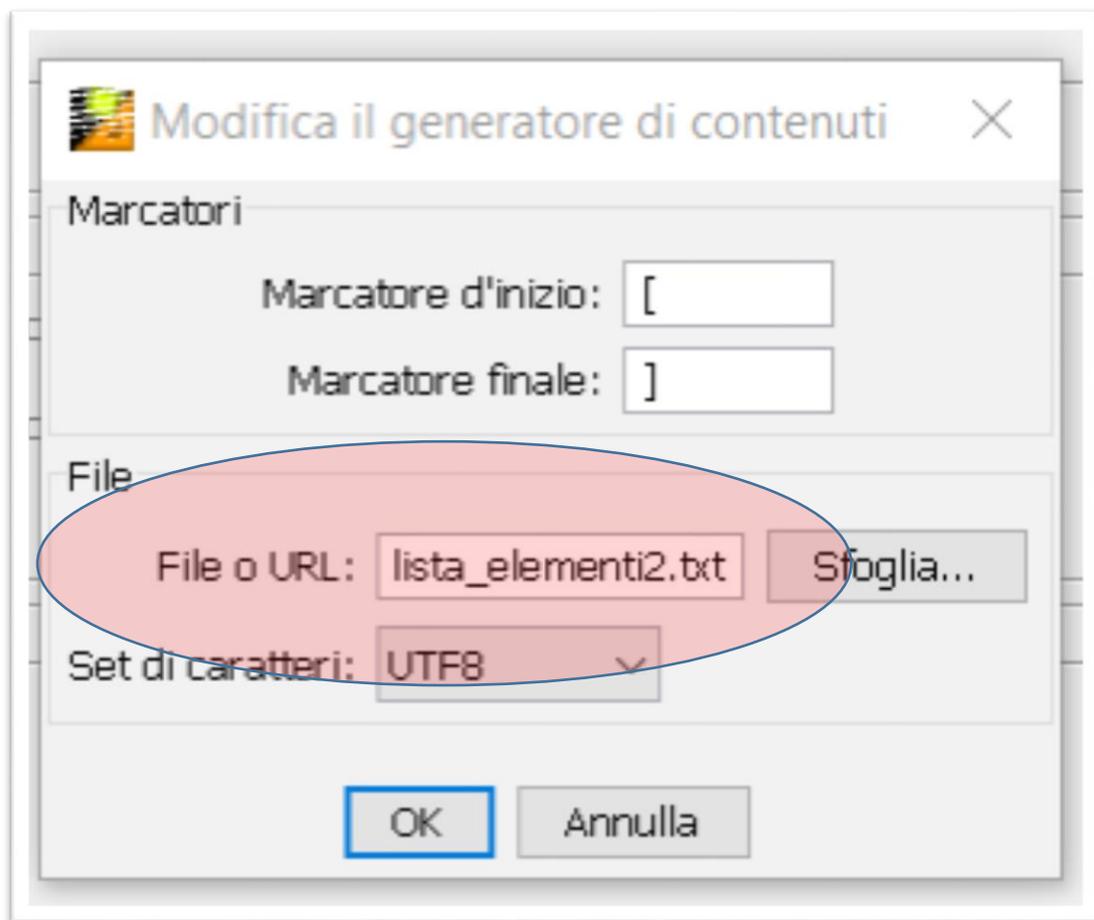
- Marcatori**
 - Marcatore d'inizio: []
 - Marcatore finale:]
- File**
 - File o URL: lista_elementi2.txt (with 'Sfoglia...' button)
 - Set di caratteri: UTF8 (dropdown menu)
- Buttons: OK, Annulla





Consiglio N. 10

Modificare i parametri come si desidera ma soprattutto basterà → **cambiare il nome del file o URL per caricare i contenuti diversi**



Il vantaggio sta nel fatto che...
una volta che l'esercizio è impostato...

È sufficiente **creare tanti file .txt** e in pochi secondi si possono cambiare i contenuti dell'esercizio





Consiglio N. 11

Attività → scheda «opzioni» → generatore automatico di contenuti → **ARITH**

Questa funzionalità serve per generare in modo casuale e sempre diverso operazioni aritmetiche → nell'esempio lo stesso esercizio mandato in esecuzione due volte di fila

$0 + 3 =$	$1 + 7 =$	$4 + 6 =$	9	8	10
$4 + 3 =$	$1 + 8 =$	$10 + 0 =$	10	7	3

$9 + 2 =$	$0 + 8 =$	$10 + 9 =$	19	11	6
$4 + 2 =$	$3 + 0 =$	$3 + 0 =$	8	3	3





Consiglio N. 11

Scegliere l'attività (non tutte si prestano) → qui è stata scelta → «**associazione semplice**»

Opzioni → attività → generatore di contenuti → arith clickare su «parametri»

▼ Generatore di contenuti
Generatore automatico di contenuti: Arith Parametri...

▼ 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:

▼ Comportamento
 Mescola: Trascina gli oggetti
 Controlla l'ordine di soluzione

Modifica il generatore di contenuti

Operazioni:
 Addizione
 Sottrazione
 Moltiplicazione
 Divisione

Incognita:
 A @ B = ?
 A @ ? = C
 ? @ B = C
 A ? B = C
 C = A @ B

Primo operando
 Da: A:
 Con: 0 1 -1
 Uno da questa lista:

Decimali:
 # (integer)
 #.#
 #.##

Secondo operando
 Da: A:
 Con: 0 1 -1
 Uno da questa lista:

Decimali:
 # (integer)
 #.#
 #.##

Risultato:
 Da: A:
 Non riportare

Condizioni:
 Indifferente
 A > B
 A < B

Ordina per risultato:
 Evita duplicati

OK Annulla



Consiglio N. 11

Vi sono diverse impostazioni... se ne possono mettere più di una contemporaneamente

integer= numero intero

##= un numero dopo la virgola

condizioni si riferisce alla incognita

@ si riferisce a «operazione prescelta» (addizione- sottrazione, etc.)

? Numero sconosciuto

Uno da questa lista inserire dei numeri separati da uno spazio

Modifica il generatore di contenuti

Operazioni:

- Addizione
- Sottrazione
- Moltiplicazione
- Divisione

Incognita:

- A @ B = ?
- A @ ? = C
- ? @ B = C
- A ? B = C
- C = A @ B

Primo operando

Da: 0 A: 10

Con: 0 1 -1

Uno da questa lista: []

Decimali:

- # (integer)
- #.#
- #.##

Secondo operando

Da: 0 A: 10

Con: 0 1 -1

Uno da questa lista: []

Decimali:

- # (integer)
- #.#
- #.##

Risultato:

Da: 0 A: 9999

Non riportare

Ordina per risultato: Casuale

Evita duplicati

Condizioni:

- Indifferente
- A > B
- A < B

OK Annulla