

HOTPOTATOES



version 6.3

Tutorial a cura di Rosanna Imbrogno
Marzo 2011



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
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 preparati 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**: per creare questionari a risposta breve
- **JCLOZE**: per creare esercizi di riempimento
- **JCROSS**: per la creazione di cruciverba
- **JMIX**: per creare esercizi di ricostruzione di frasi
- **JMATCH**: 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.

Nella versione *freeware* Masher consente di creare mini-unità didattiche con un massimo di tre esercizi

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/XP/Vista (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 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.

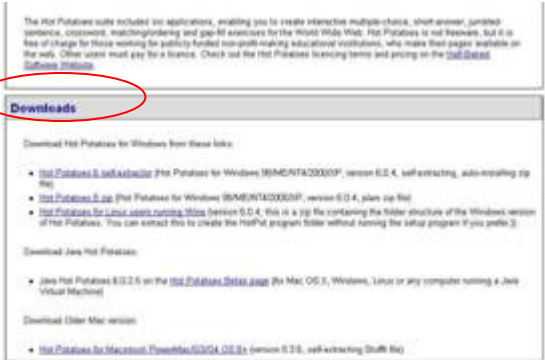

In questo tutorial troverai:

- 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
- La descrizione di alcune funzione avanzate

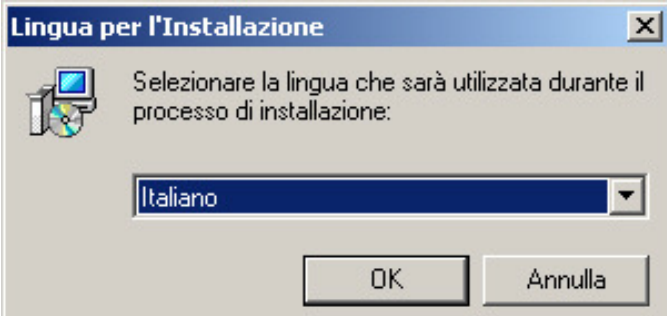
Documentazione:

- ⇒ 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>

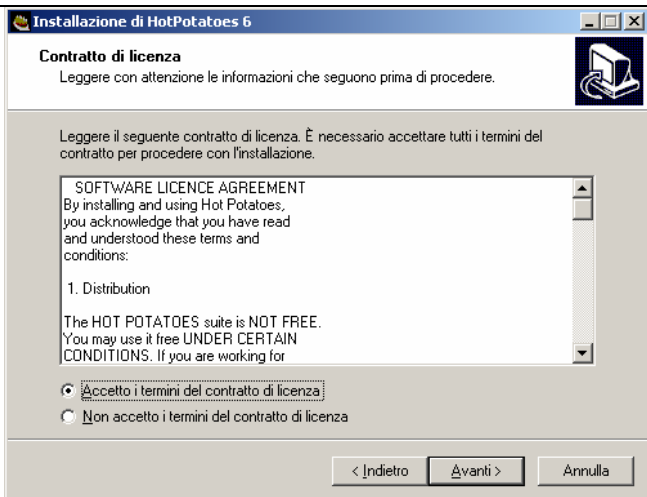
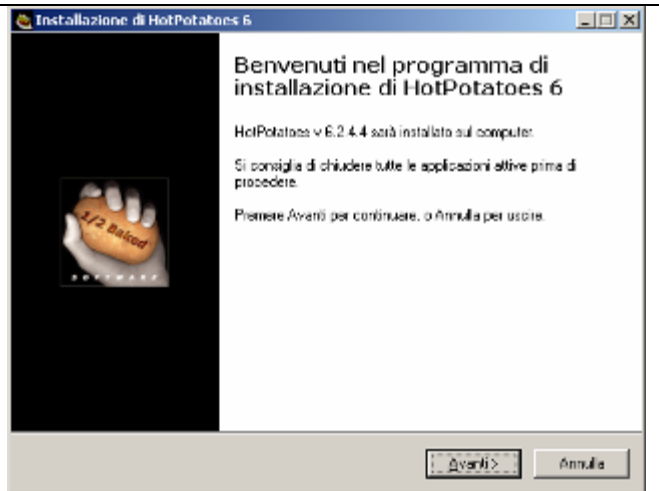
Dove trovare e come scaricare il software

	<p>Collegati alla pagina http://web.uvic.ca/hrd/halfbaked/ In downloads troverai Hot Potatoes 6.3 installer</p>
<p>Effettua il download salvando il file su disco. Segui la procedura guidata</p>	

Come installare il software (versione per Windows)

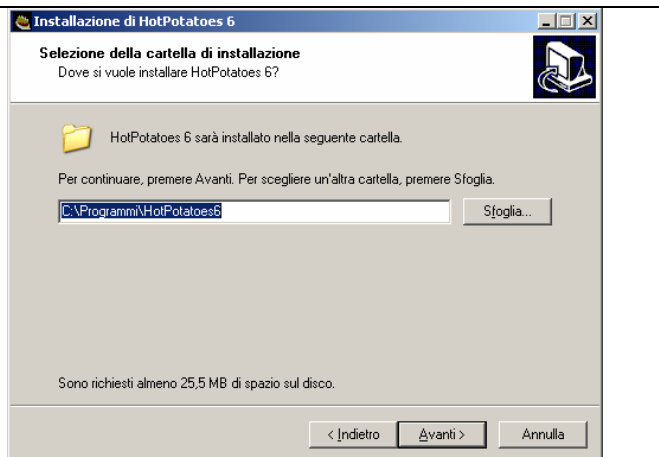
	<p>Appare la finestra per la scelta della lingua per l'installazione</p>
---	--

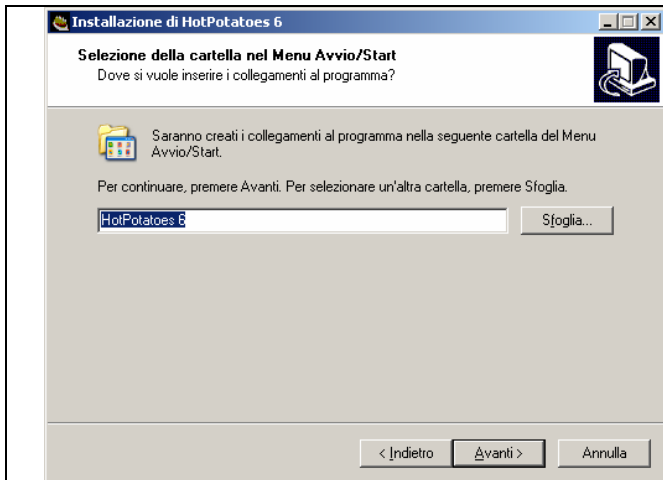
Clicca su Avanti



Apparirà la finestra di dialogo del contratto di licenza.
Seleziona **“Accetto i termini del contratto di licenza”** e clicca sul bottone **“Avanti”** per accettare il contratto.

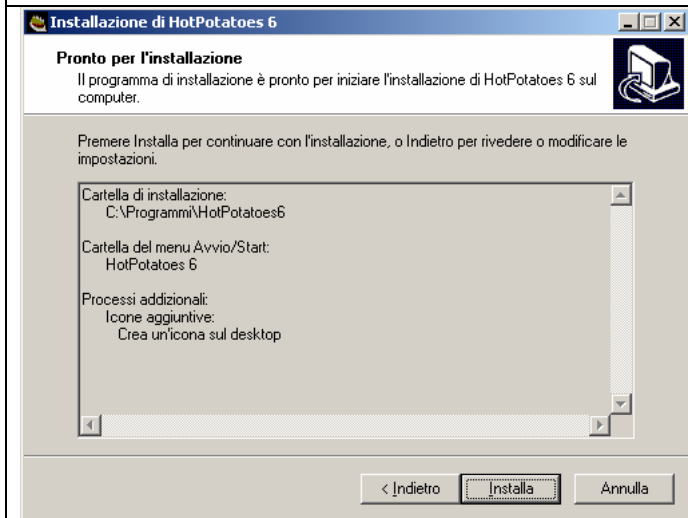
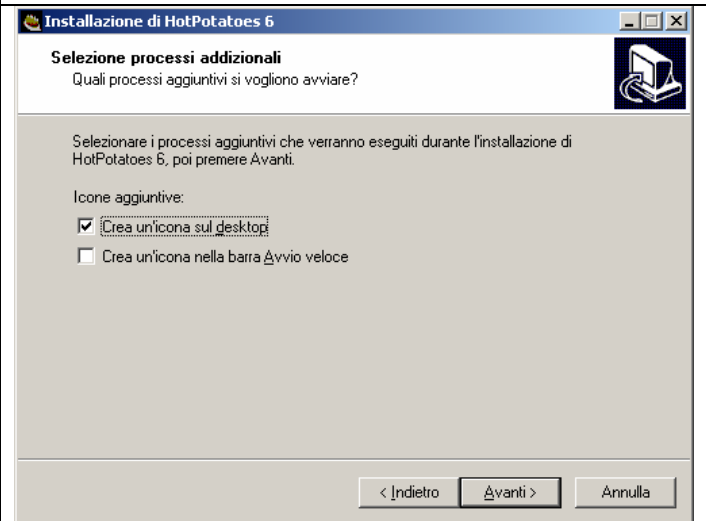
Viene richiesto dove installare il programma: di default viene installato in Programmi/HotPotatoes.
Clicca su **Avanti**.





Seleziona la cartella del menu **Start / Programmi** dove desideri creare i collegamenti (di default vengono creati in Hot Potatoes 6) e clicca **Avanti**.

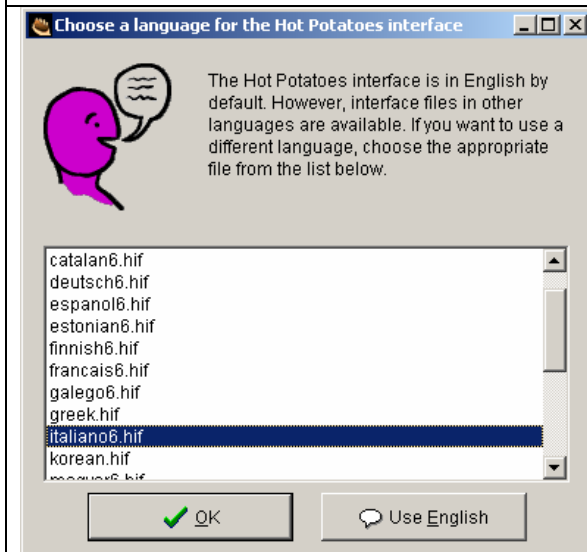
Seleziona se desideri l'opzione "crea un'icona sul Desktop" e clicca **Avanti**.



Clicca su **Installa** e attendi che il programma venga installato.

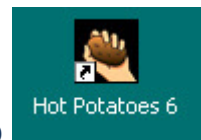
Se non desideri avviare subito il programma
deseleziona le opzioni corrispondenti.

Per terminare clicca sul bottone **Fine**.



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

Come avviare il programma



Avvia il programma dall'apposita **icona sul Desktop**

Si aprirà la videata iniziale da cui potrai scegliere quale applicazione aprire



oppure da

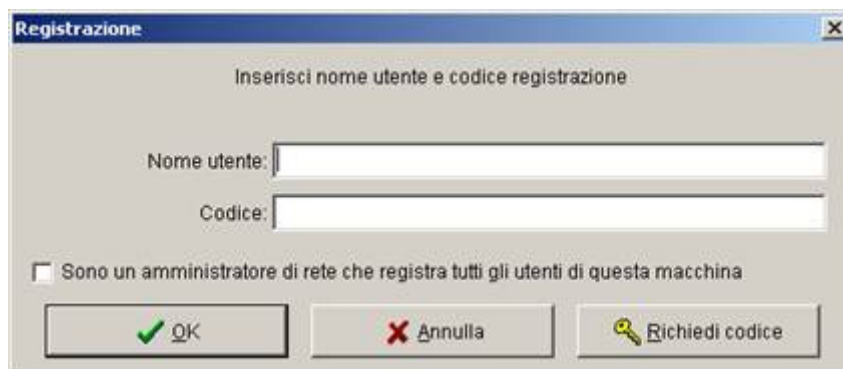
Start / Programmi / Hot Potatoes puoi scegliere da subito un' applicazione.



Come registrare il programma

Dalla versione 6.3, per poter utilizzare il programma senza limitazioni non è più obbligatoria la registrazione on line.

Per 'sbloccare' alcune funzioni basta selezionare dal menu **Guida** l'opzione **Registrazione**. Inserire un nome utente e cliccare su **OK**.



Come creare un esercizio

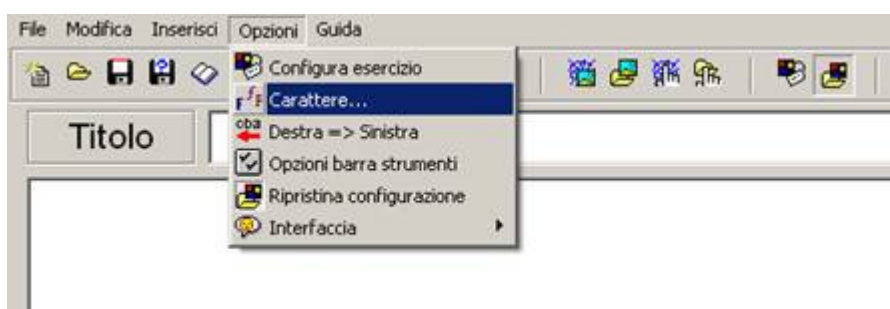
Per procedere alla creazione degli esercizi, i passi fondamentali sono semplici e uguali per ciascuno dei cinque programmi:

- 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**, **Carattere...** e scegliere il tipo di carattere, lo stile e la dimensione.



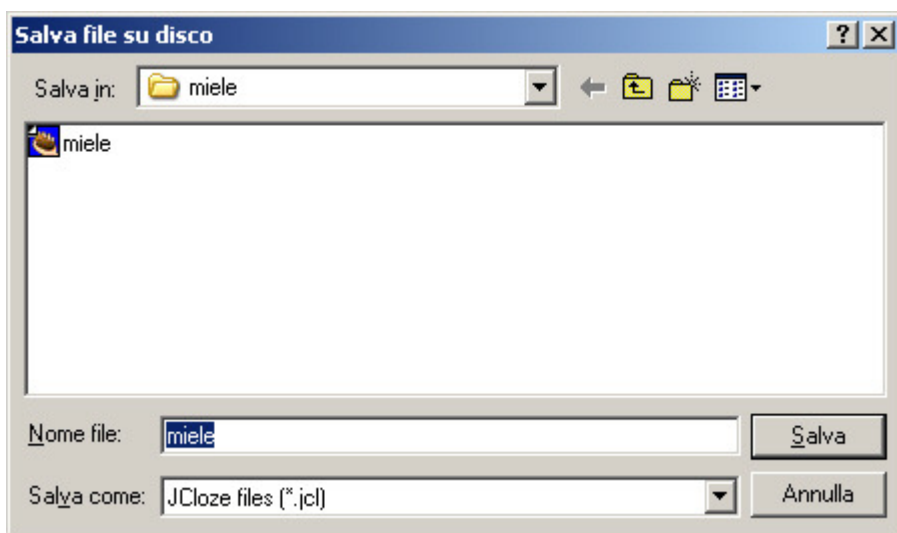
Salvare il file dati

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

- **FILE, Salva con nome,**
- scegli l'**unità** su cui vuoi salvare il file,
- attribuisce un **nome**,
- clicca 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

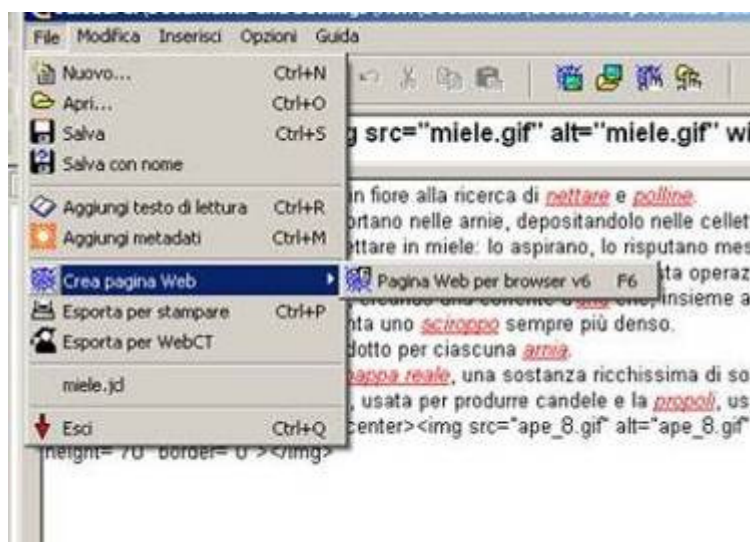


Se vuoi modificare l'esercizio in un secondo momento, dovrai riaprire il file dati, effettuare le modifiche e creare nuove pagine Web. **NON E' POSSIBILE RIAPRIRE LE PAGINE WEB NEL PROGRAMMA**, quindi è importante salvare i file dati.

Esportare e visualizzare il file in formato html

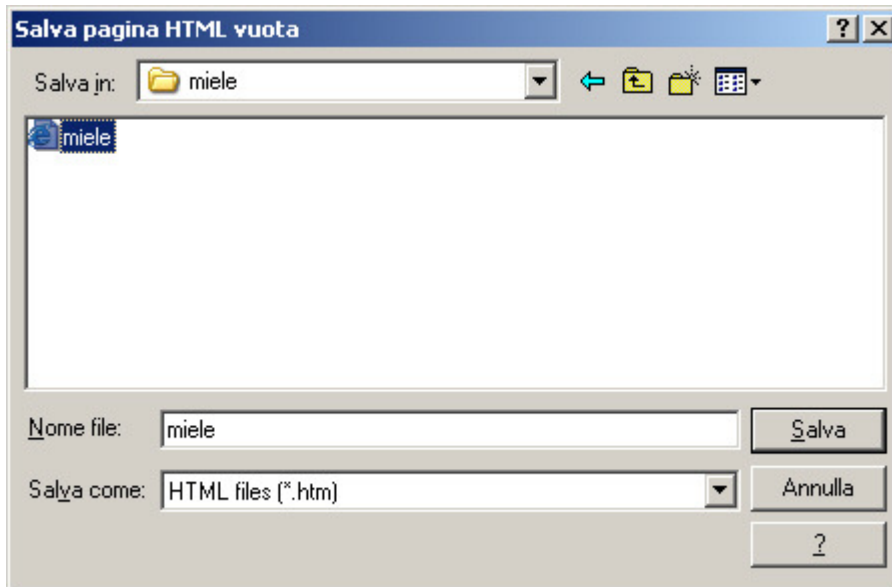
Per esportare il file in formato web dal menu **File** seleziona

- **Crea pagina web**
- pagina Web per browser.

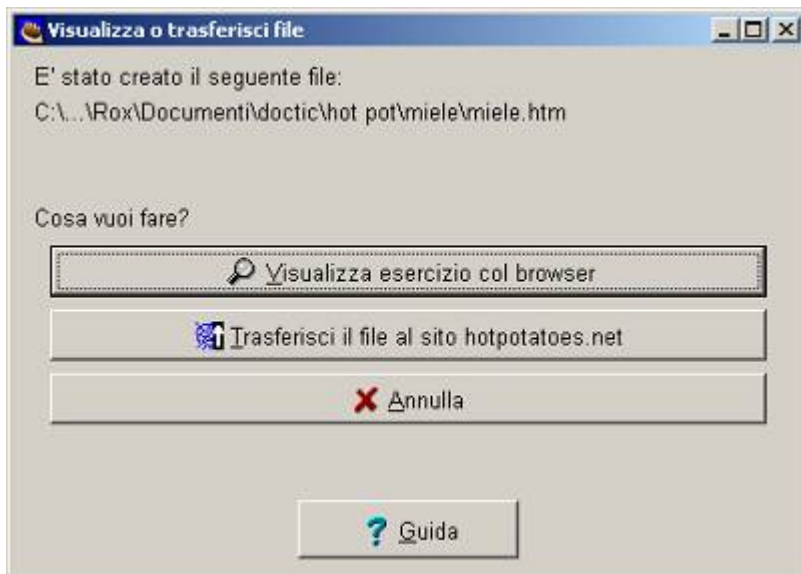


Si apre la finestra del salvataggio:

- scegli l'unità in cui vuoi salvare il lavoro,
- attribuisce il nome al file e controlla che il formato sia html,
- salva.

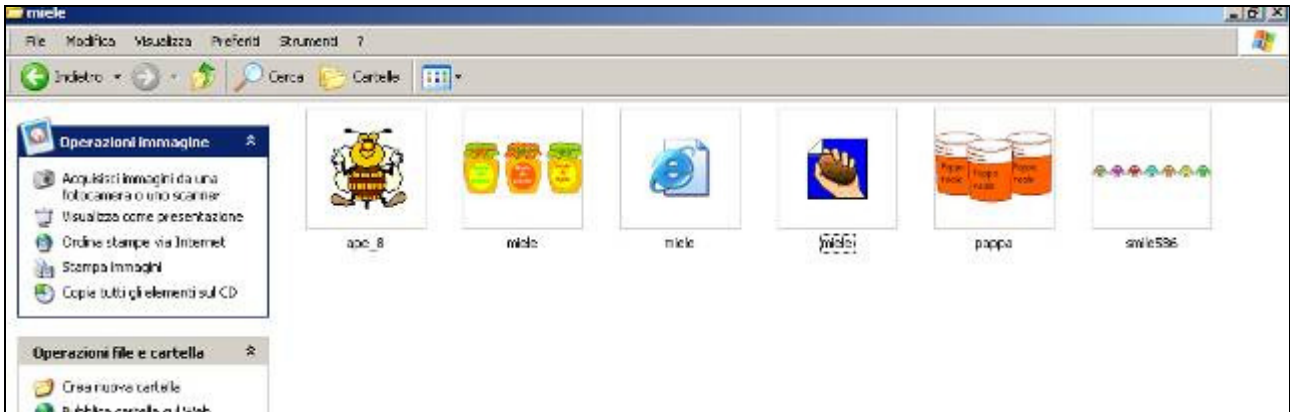


A questo punto il programma chiederà se vuoi visualizzare l'esercizio. Dando l'**OK** avrai la possibilità di verificare il lavoro aprendolo con il browser.



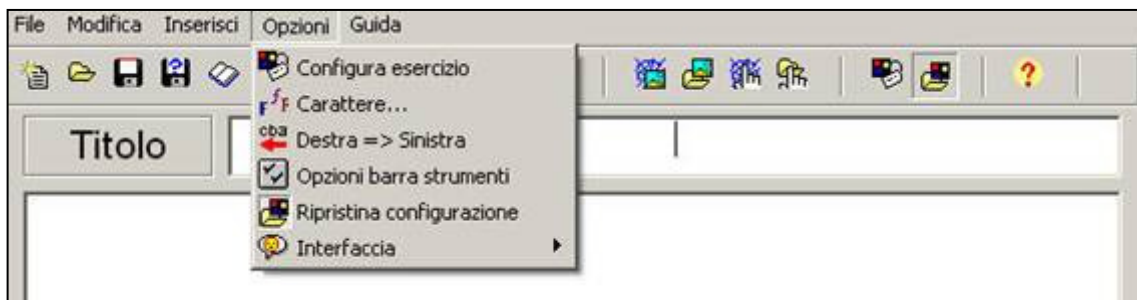
Al termine di tutte le operazioni di salvataggio, nella cartella dell'esercizio creato dovranno essere presenti:

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



Configurare la grafica dell'esercizio

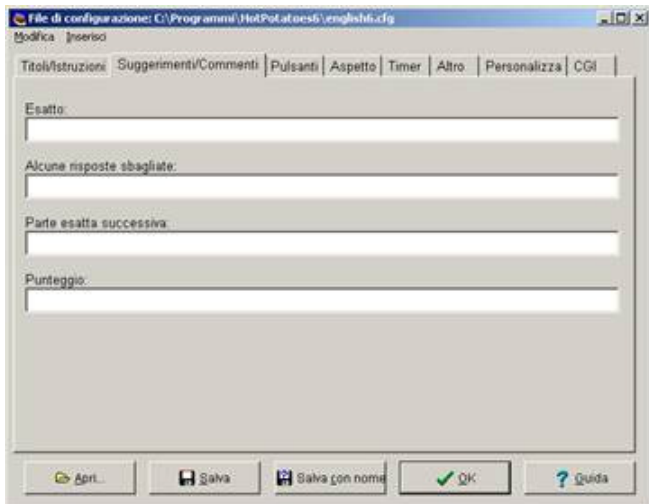
E' possibile configurare a piacere la grafica dell'esercizio che si sta preparando. Dal menu **Opzioni** seleziona la voce **Configura esercizio**.



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

- in **Titoli/Istruzioni** cancella le voci presenti in sottotitolo dell'esercizio e in istruzioni ed inserisci le nuove informazioni relative all'esercizio che stai creando.



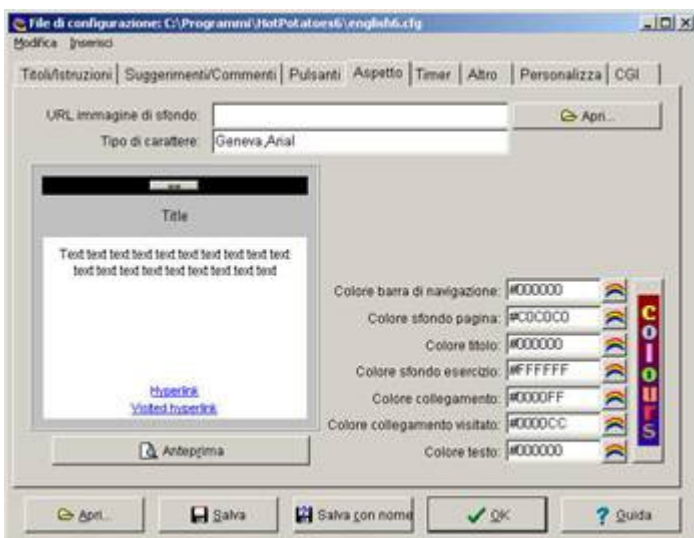
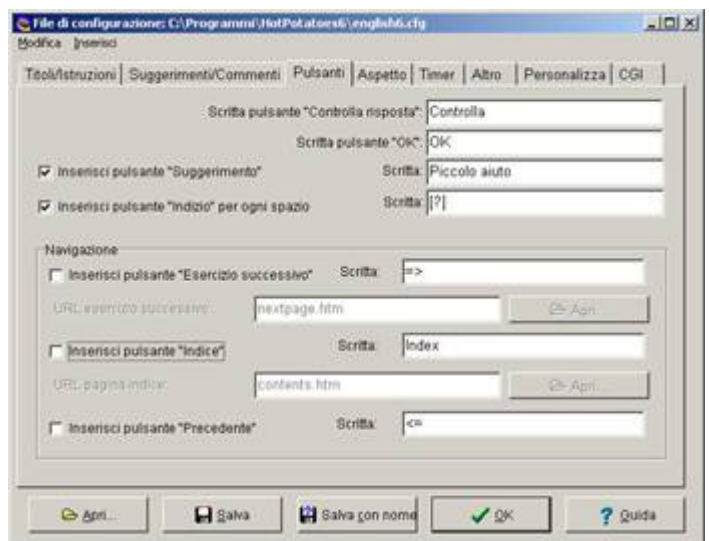


➤ in **Suggerimenti/Commenti**

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

➤ in **PULSANTI**

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



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

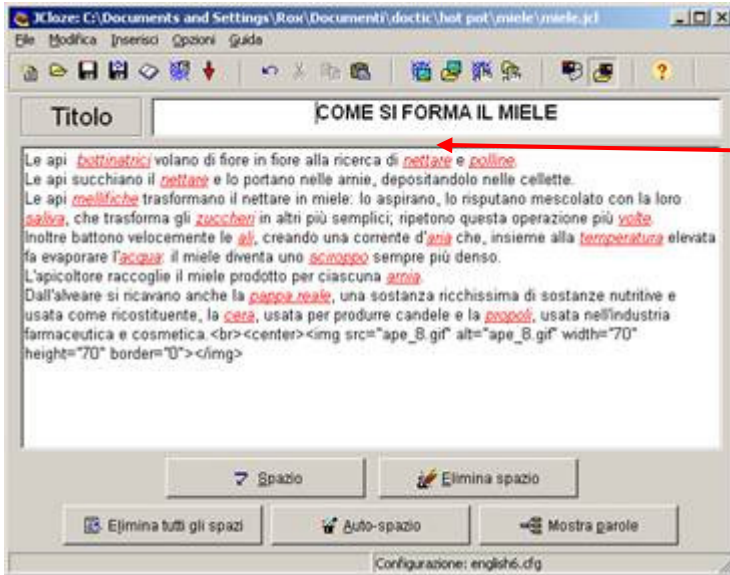
➤ Chiudi la finestra di configurazione cliccando su OK.

Un esempio con JCloze

JCloze consente di creare esercizi di riempimento.

Inserire i gap

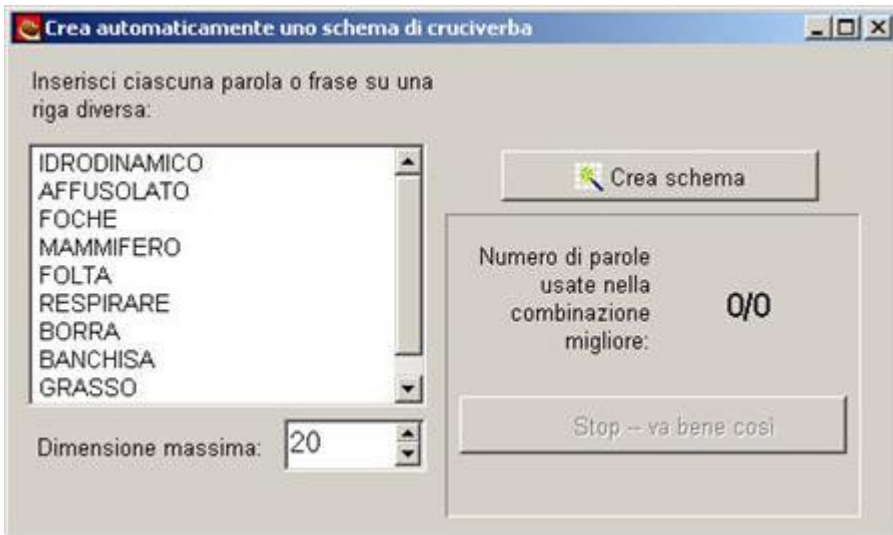
Inserire un gap significa introdurre nel testo uno spazio vuoto. Per compiere questa operazione basta selezionare la parola da nascondere e cliccare sul pulsante **spazio**, presente nella parte bassa della schermata del programma. Si aprirà una finestra che consentirà di indicare, a tuo piacere, se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



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

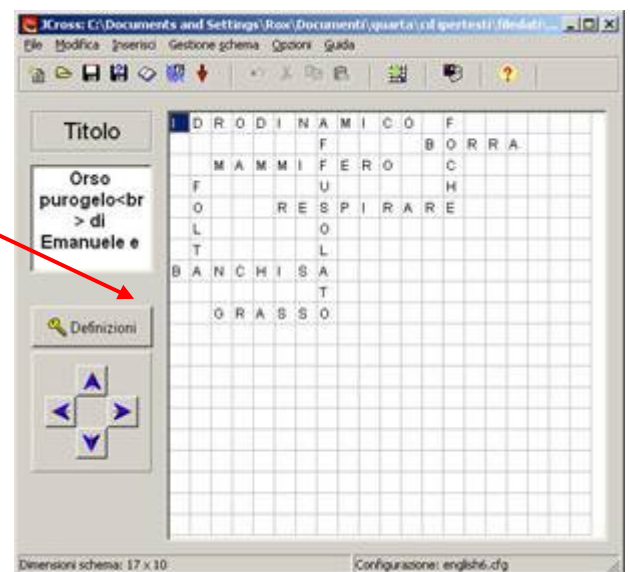
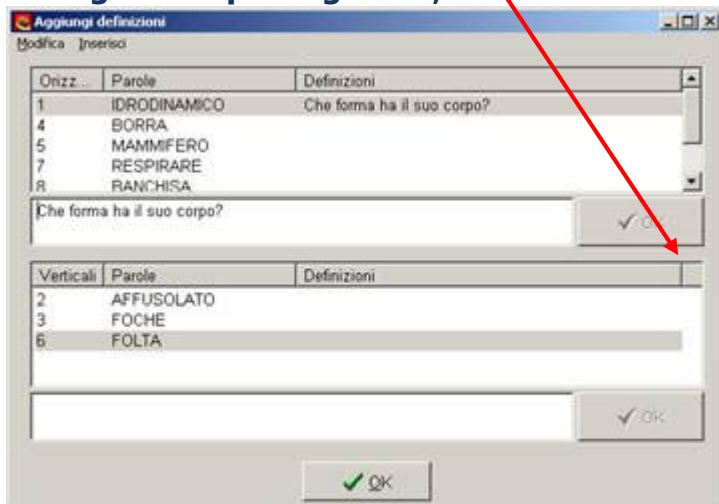
Creare un cruciverba con Jcross

Apri il programma e seleziona dal menu **gestione schema** *generatore automatico di schema*.



Inserisci le risposte alle definizioni del cruciverba che vuoi comporre, poi clicca su **Crea schema**.

Il programma imposterà in automatico lo schema del cruciverba. Clicca poi su **definizioni**. Seleziona ciascuna risposta ed **immetti** nella casella di testo sottostante la definizione, poi dai l'**OK**. Terminato l'inserimento delle definizioni orizzontali e verticali clicca sull'**OK** finale. **Configura l'aspetto grafico, salva 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.



Apri il programma.

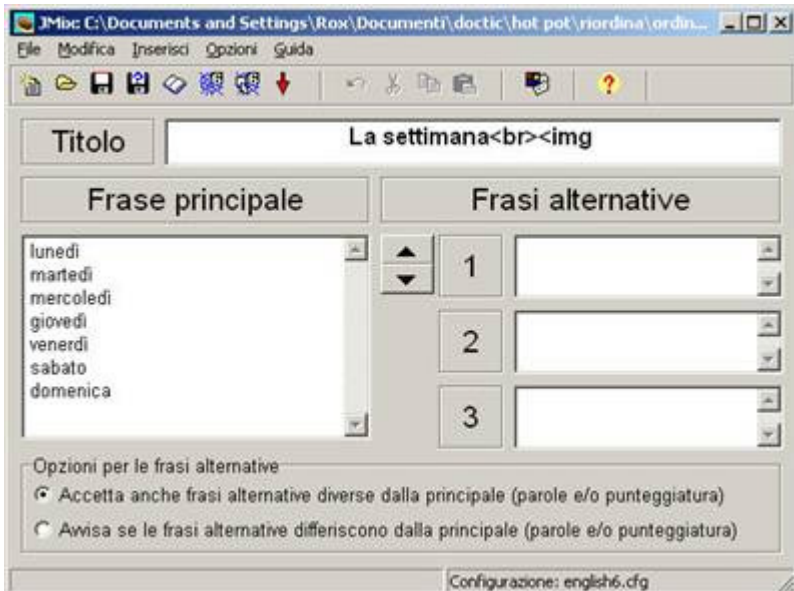
Basta inserire nella colonna di sinistra le informazioni ordinate e in quella di destra le risposte che nell'esercizio appariranno in disordine. Chi risolverà l'esercizio dovrà essere in grado di scegliere gli abbinamenti corretti. Configura la grafica dell'esercizio a piacere
Salva il file dati.



Una volta esportato il file come pagina Web, potrai 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.

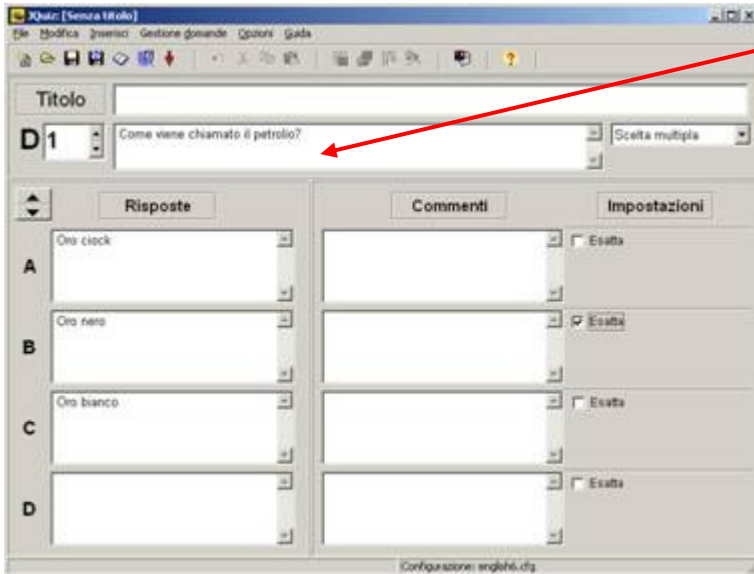


Apri il programma
Inserisci in **Frasi principale** la sequenza o la frase corretta, andando a capo ad ogni parola.
Configura l'aspetto grafico, salva il file dati, esporta come pagina Web e verifica l'esercizio.



Divertirsi con JQuiz

Questo programma permette di creare in modo semplice quiz.



Inserisci le singole domande nella casella di testo. Scrivi le risposte e metti il segno di spunta sulla risposta esatta. Configura la grafica dell'esercizio e salva il file dati.

Esporta il file come pagina Web e verifica l'esercizio.



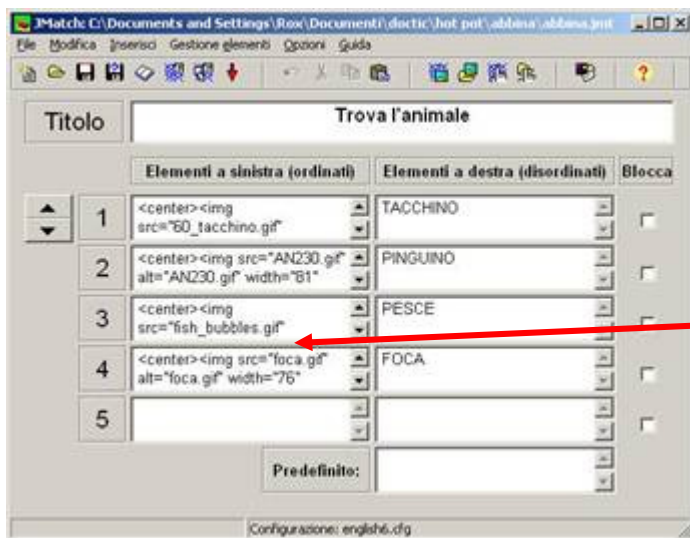
Inserire immagini

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).

Porta il cursore del mouse nel punto in cui si vuole inserire un'immagine. Dal menu **Inserisci** scegli **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). Esegui

l'operazione secondo le usuali procedure per il salvataggio: **File, Salva con nome, scegli l'unità su cui salvare il file, attribuisce un nome, clicca su salva**. Subito dopo seleziona l'immagine che vuoi inserire. Nella videata non comparirà l'immagine inserita, bensì una scritta che ne indicherà il percorso e le caratteristiche. Se vuoi inserire l'esercizio in uno spazio Web, per visualizzare le immagini, è necessario allegare anche la cartella contenente le immagini utilizzate.



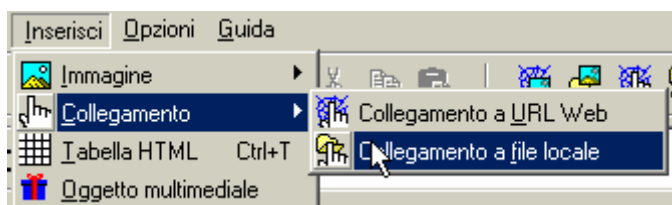
Inserire un collegamento ad un file musicale

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)

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

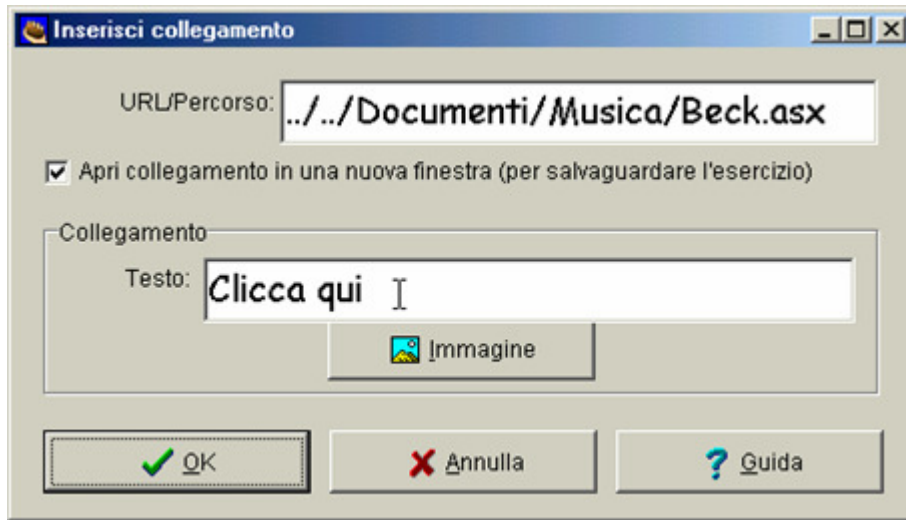
Dal menu **Inserisci**, seleziona la voce **Collegamento, Collegamento a file locale**.



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).

Clicca su **OK** e procedi con la scelta del file.

Si aprirà una finestra in cui puoi controllare il percorso del file scelto ed uno spazio in cui puoi inserire il testo che costituirà il collegamento.



Clicca su **OK**

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

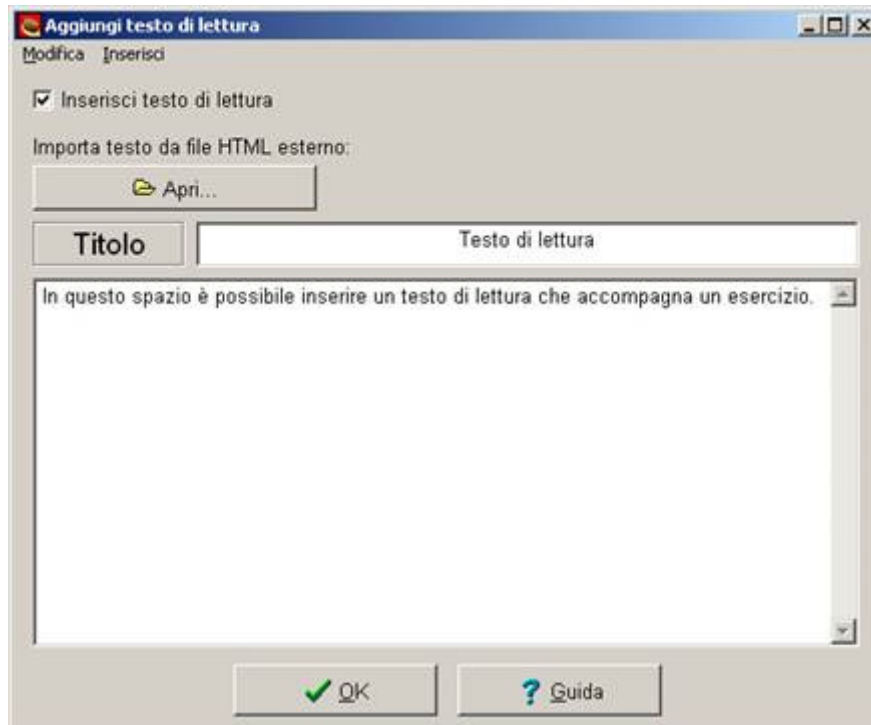


Come inserire un testo di lettura



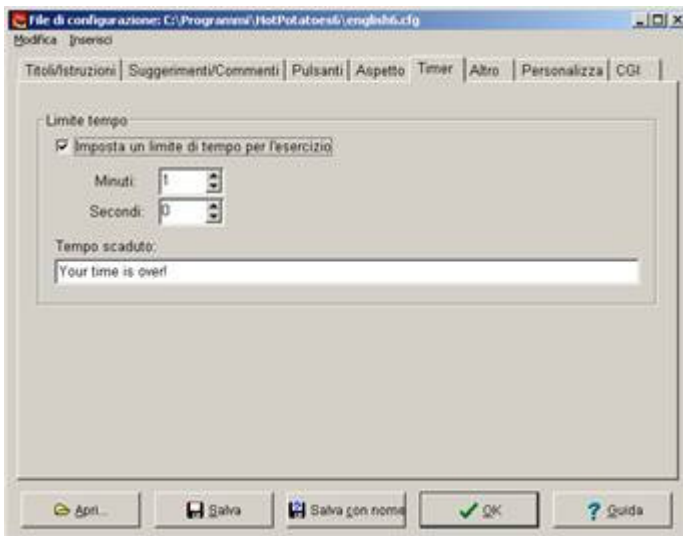
Per aggiungere un testo di lettura in un riquadro accanto all'esercizio che stai preparando, basta selezionare dal **menu File** il comando **Aggiungi testo di lettura**.

Metti il segno di spunta su **Inserisci testo di lettura** e scrivi nello spazio apposito.



Come inserire un timer

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



Metti il segno di spunta vicino alla casella di controllo per l'inserimento del timer ed imposta 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, vuoi inserire un titolo scorrevole basta aggiungere il seguente Tag HTML **<marquee>Titolo dell'esercizio</marquee>** Salva il file dati, esporta in formato Html e visualizza la scritta in movimento.

