

Guida ai corsi JLI-Alla conquista del Web



La guida all'ambiente E-learning JLI offre una serie di indicazioni concrete per facilitare l'accesso e la frequenza ai nostri corsi. Per informazioni e commenti scrivete a: [info@conquistaweb.it](mailto:info@conquistaweb.it)

La piattaforma e-learning JLI - Just Learn It è un ambiente di apprendimento online realizzato dal Laboratorio di Informatica Civica (LIC) del Dipartimento di Informatica e Comunicazione (D.I.Co.) dell'Università degli Studi di Milano, sviluppato nell'ambito del progetto "Partecipate: Just do it!" cofinanziato da Fondazione Cariplo ( vedi: [www.partecipate.it](http://www.partecipate.it) ).

JLI è stato sperimentato come supporto didattico nell'ambito di diverse iniziative e viene utilizzato dai docenti del D.I.Co. e del D.S.I. (Dipartimento Scienze dell'Informazione) per l'erogazione di corsi online e come piattaforma per effettuare gli esami (vedi : <http://jli.dico.unimi.it> ).

L'accesso alla piattaforma ed i comandi generali

L'iscrizione ai singoli corsi può essere effettuata all'indirizzo:

<http://fc.retecivica.mi.it/rcmweb/tesoro/suk/webfad.htm>

Una volta ricevuta l'abilitazione, per entrare nell'ambiente di formazione dei corsi JLI-Alla Conquista del Web è sufficiente collegarsi all'indirizzo:

<http://jli.retecivica.milano.it/acdweb/login/login.php>

Inserire nelle caselle i propri **codici personali**: Userid e Password abituali come utenti della rete Civica di Milano, quindi premere **Invia** al termine della digitazione.

Si accede alla "pagina di benvenuto" che visualizza l'**ELENCO CORSI** a cui ciascuno è abilitato, che è sempre possibile raggiungere premendo il pulsante **I MIEI CORSI**.

Cliccando sul **titolo del nuovo corso** si avvia l'attività di apprendimento, mentre nelle sessioni successive sarà visibile il numero dei moduli già conclusi.

Ogni accesso viene infatti monitorato: ogni volta che l'utente porterà a termine un modulo-lezione, questo verrà memorizzato e sarà visibile al successivo collegamento o aggiornando la pagina.

ELENCO CORSI (1)		
	(5/11) NUOVO PROGETTARE ANIMAZIONI CON MACROMEDIA FLASHMX	INFO

Premendo **INFO** si visualizza la scheda specifica del corso in cui sono esposti nel dettaglio:  
 gli **autori** delle lezioni,  
 il numero dei **moduli** presenti (le singole lezioni),  
 la lingua, la durata del corso, la descrizione,  
 le conoscenze richieste come **prerequisiti**,  
 i docenti ed i tutor,  
 il numero dei corsisti iscritti.

PROGETTARE ANIMAZIONI CON MACROMEDIA FLASHMX	
<b>Autore:</b>	Gatta Loredana
<b>Numero di moduli:</b>	12
<b>Lingua:</b>	Italiano
<b>Durata (ore):</b>	40.00
<b>Descrizione:</b>	Il corso parte dalle basi del programma per arrivare a creare filmati interattivi, leggeri e graficamente piacevoli. Viene analizzata l'interfaccia grafica per passare alla creazione di simboli, all'utilizzo di istanze, pulsanti e suoni, sino agli effetti timeline ed alla pubblicazione nelle pagine Web. La programmazione con Actionscript verrà soltanto introdotta. Il corso è adatto a chi vuole realizzare un sito Web utilizzando filmati animati, sfruttando le potenzialità della grafica vettoriale.
<b>Conoscenze richieste:</b>	Esperienza pregressa dell'ambiente Macromedia Flash (funzioni di base) o la frequenza del corso ACDWeb livello 1 dell'anno 2003-2004.
<b>Docenti del corso:</b>	Gatta Loredana
<b>Numero di utenti:</b>	19

Il **menu in alto** nella finestra contiene tutti i comandi a disposizione dell'utente:



- Teacher mode** consente l'accesso come docente se l'utente è abilitato;
- I miei corsi** espone l'elenco corsi a cui è abilitato ciascun corsista e permette di accedervi;
- Forum** permette di accedere al Forum generale ed ai Forum-laboratorio dei singoli corsi;
- Risultati** presenta il percorso formativo di studio, con il monitoraggio degli esercizi svolti da ogni corsista, la valutazione individuale e la media raggiunta dal gruppo;
- Profilo** raccoglie i dati dell'utente, il suo status (studente o docente), il recapito e-mail e consente di modificare la password;
- Note** permette di annotare rapidamente alcuni commenti, contatti e informazioni da ricordare;
- Glossario** contiene un modulo di ricerca di termini generali sull'uso della piattaforma;
- Esci** è il comando per interrompere il proprio accesso come utente e chiudere la sessione (logout).

### La struttura e l'organizzazione dei corsi

Come già esposto, cliccando sul **titolo del corso** si avvia l'attività di apprendimento e si accede alla pagina principale, che presenta l'introduzione e l'articolazione del percorso di formazione.



Nel **menu blu a sinistra** sono riportati:

- il **nome dell'utente** collegato,
- il **titolo del corso** selezionato,
- l'**indice completo** dei moduli-lezione pubblicati, ai quali ogni corsista può accedere in ordine progressivo.

**UTENTE COLLEGATO:**  
Alessandro Cantoni

**CORSO SELEZIONATO:**  
PROGETTARE ANIMAZIONI  
CON MACROMEDIA  
FLASHMX

- Introduzione all'ambiente del programma
- I formati FLASH
- Formati e immagini
- Disegno statico (esempio)
- I formati e le immagini
- L'ambiente di lavoro e gli strumenti
- La barra degli strumenti
- Lo Stage e l'area di lavoro
- La linea temporale
- Prime animazioni
- L'ambiente di lavoro in Flash

I **moduli-lezione** sono di diverso tipo e si distinguono in base alle icone:

- Modulo teorico (contenuti) - senza valutazione
- Modulo teorico multiframe (contenuti) - senza valutazione
- Modulo teorico esterno (contenuti) - senza valutazione
- Domande con risposta nascosta - senza valutazione
- Esercizio con upload di file - con valutazione espressa in 100<sup>esimi</sup>
- Domande a risposta aperta - con valutazione espressa in 100<sup>esimi</sup>
- Quiz a Scelta Multipla - con valutazione immediata in percentuale
- Quiz Vero Falso - con valutazione immediata in percentuale
- Quiz Likert - con valutazione immediata in percentuale
- Quiz Cloze - con valutazione immediata in percentuale
- Quiz Cloze Guidato - con valutazione immediata in percentuale
- Quiz Cloze con Selezione - con valutazione immediata in percentuale.

Ogni modulo concluso appare contrassegnato dall'icona ed è possibile proseguire nel percorso di formazione.

I moduli non conclusi sono titolati in **carattere corsivo**.

Quando tutti i moduli sono stati completati, in fondo all'indice comparirà la dicitura: "**Hai terminato tutti i moduli disponibili!**"

Tornando alla Home Page del corso, la pagina presenterà il **Certificato** rilasciato all'utente, con le informazioni generali del percorso di formazione svolto e l'elenco dettagliato dei moduli con la valutazione, in fondo al quale è disponibile il comando di **Stampa**.

### Le risorse correlate ai corsi

Ogni corso prevede, nella parte in basso a destra della finestra, un **ulteriore menu** con il link alla **Home Page** di presentazione del corso:

The screenshot shows the course interface for 'PROGETTARE ANIMAZIONI CON MACROMEDIA FLASHMX'. On the left, there is a sidebar with a list of modules, some of which are checked. The main content area contains a description of the course, mentioning that it is suitable for those who want to create a website using animated flash elements. Below the description, there are sections for 'MODULI INTRODUTTIVI pubblicati' and 'MODULI INTERMEDI in fase di pubblicazione'. At the bottom of the page, there is a navigation menu with links for 'HP DEL CORSO', 'RISORSE', 'INFO', 'FAQ', 'LINKS', and 'FORUM'.

una sezione **Risorse** con file di documentazione o di esempio da prelevare e consultare:

PROGETTARE ANIMAZIONI CON MACROMEDIA FLASHMX - RISORSE		
Per poter scaricare le risorse associate al corso, clicca sulla risorsa con il tasto destro del mouse e seleziona "Salva oggetto con nome...".		
#	NOME FILE	DESCRIZIONE
1	scrll.zip	esempio di scroller di testo in orizzontale: il contenuto può essere modificato dal file testo.txt
2	biglietto_auguri.zip	Animazione natalizia con porta che si apre e rivela Babbo Natale con i doni
3	Christmas.fla	file sorgente con albero natalizio e scritta animata


una raccolta di **FAQ** con le risposte alle domande più frequenti, relative all'argomento trattato:

PROGETTARE ANIMAZIONI CON MACROMEDIA FLASHMX - FAQ	
<input type="text"/>	Cerca <input type="button" value="Mostra Tutto"/>
<b>1-2 DI 2</b>	
1	Che differenza c'è tra il plug-in di Macromedia Shockwave e quello Flash?
2	Perchè non riesco a vedere i siti in Flash sul mio computer?

una serie di **Links** costituiti da una sitografia commentata, che estendono le risorse disponibili e le possibilità di formazione.

PROGETTARE ANIMAZIONI CON MACROMEDIA FLASHMX - LINKS		
<input type="text"/>	Cerca	<input type="button" value="Mostra Tutto"/>
<b>1-4 DI 4</b>		
1	Cosa è Flash	guide on line
2	Costruire un sito in Flash passo per passo	guide on line
3	Guida a Macromedia Flash MX	guide on line
4	* Creare animazioni con Flash	Manuali interni

### Esempi di utilizzo dei moduli


Ogni  **Modulo teorico** contiene una lezione con spiegazioni dettagliate che illustrano l'argomento trattato: una volta consultato è necessario premere sul pulsante *Terminato* per procedere al modulo successivo. Per visualizzare l'elenco dei moduli terminati in tempo reale, occorre aggiornare la pagina del browser.

L'AMBIENTE DI LAVORO E GLI STRUMENTI - MODULO TEORICO	
Clicca sul pulsante " <i>Terminato</i> " quando pensi di aver terminato il modulo.	<input type="button" value="Terminato"/>

I **moduli** devono essere svolti nell'ordine proposto e non è possibile saltare un passaggio: i **moduli non ancora conclusi** sono titolati in **carattere corsivo**.

Anche gli **esercizi** devono essere conclusi nell'ordine indicato per poter accedere al modulo successivo; quelli che prevedono una valutazione in 100<sup>esimi</sup> o in percentuale devono essere validati dal Tutor per poter affrontare il modulo successivo:

 le **domande con risposta nascosta** non comportano una valutazione.

 Gli **esercizi con upload di file** prevedono generalmente il prelevamento di una scheda o di un modello, che richiede al termine di inviare un file con l'esercitazione completata. Comportano una validazione del tutor con valutazione espressa in 100<sup>esimi</sup>; se l'esercitazione lo prevede, il tutor può restituire un file corretto. Seguite le indicazioni e, una volta svolta l'esercitazione, selezionate il vostro file premendo **Sfoggia...** ed al termine premete **Invia File**.

**PRIME ANIMAZIONI - ESERCIZIO CON UPLOAD DI FILE**

Svolgi l'esercizio seguendo le indicazioni del docente e invia il file da te creato utilizzando il modulo che trovi di seguito.

Completato l'upload del file (che richiede tempi diversi secondo il peso del materiale), concludete l'operazione cliccando su **Terminato**. La finestra verrà aggiornata e compare la scritta: **"Il modulo non è ancora stato valutato dal docente"**.

La validazione viene in genere effettuata entro le successive 48 ore e, una volta ricevuta la valutazione, potrete visualizzarla e proseguire nel corso.

**DISEGNO STATICO (ESEMPIO) - ESERCIZIO CON UPLOAD DI FILE**

**MODULO TERMINATO**

Il file seguente è stato inviato per questo modulo: puoi visualizzarlo cliccando sul link.  
[scheda\\_usabilita.rtf](#)


**VALUTAZIONE DEL DOCENTE: 100.00**  
**Ottimo!**

Prelevate [scimmietta.zip](#) che contiene scimmietta fla, scimmietta.swf e [scimmietta.html](#) ed osservate il disegno in formato vettoriale: è un esempio di disegno statico, quindi privo di animazione.

Provate a modificare il file .FLA e salvate il file con un nuovo nome, quindi inviatelo con l'apposito comando presente in alto, in questa pagina.  
 Coloro che hanno già inviato l'esercitazione nel forum del nostro corso, devono spedire nuovamente il lavoro già svolto.

Attendete la validazione del Tutor per proseguire il vostro lavoro e, nel frattempo, approfondite i moduli già svolti ed esplorate le sezioni delle **Risorse**, la raccolta delle **FAQ** ed i **Links**.

**BUON LAVORO!!!**

 Le **domande a risposta aperta** prevedono una validazione del tutor ed una valutazione espressa in 100<sup>esimi</sup>.

 I **Quiz a Scelta Multipla** e con scelta **Vero Falso** prevedono una validazione del tutor: la valutazione espressa in percentuale è visibile nella tabella dei **Risultati**.

TEACHER MODE > I MIEI CORSI > FORUM > **RISULTATI** > PROFILO

**I FORMATI E LE IMMAGINI - QUIZ A SCELTA MULTIPLA**

**MODULO TERMINATO** ←

Completate il gruppo di domande,

**1 LE IMMAGINI BITMAP SONO:**

- immagini costituite da coordin
- immagini composte da una 'm
- immagini geometriche semplic
- immagini che possono essere
- immagini costituite da linee, c

**Risultati - Microsoft Internet Explorer**

**RISULTATI**

PROGETTARE ANIMAZIONI CON MACROMEDIA FLASHMX		
NOME DEL MODULO	LA TUA MEDIA	MEDIA DEL GRUPPO
Disegno statico (esempio)	100.00%	100.00%
I formati e le immagini	100.00%	100.00%
<b>TOTALI</b>	<b>100.00%</b>	<b>100.00%</b>

I quiz di tipo **Likert** ed i **Cloze** (testi a completamento libero o guidato) richiedono una selezione di termini presente in una lista, oppure l'inserimento di una parola univoca; la valutazione immediata è espressa in percentuale.

Nel **Cloze guidato** per esempio, è necessario selezionare un termine nel **listbox** visibile a sinistra, quindi cliccare sulla **casella di testo** prescelta per inserirlo.

L'operazione di inserimento può essere successivamente corretta: cliccando sulla casella di testo nella quale è già stato inserito un termine, quest'ultimo verrà riportato automaticamente nel listbox. Se invece nel listbox è presente un termine selezionato, il contenuto della casella di testo verrà sostituito con esso e, premendo una seconda volta, verrà eliminato dalla casella.

E' inoltre possibile effettuare un salvataggio intermedio delle risposte per completare il modulo in un secondo momento, premendo il pulsante "**Salva**". Cliccando sul pulsante "**Terminato**" si conclude definitivamente il modulo: la pagina presenterà il testo completato e la valutazione immediata in percentuale.

**L'AMBIENTE DI LAVORO IN FLASH - QUIZ CLOZE GUIDATO**

Seleziona nel listbox a sinistra un termine e clicca sulla casella di testo dove vuoi che il termine venga inserito. Se vuoi modificare il contenuto di una casella di testo nella quale hai già inserito un termine, clicca su di essa e il termine verrà rimesso nel listbox. Se nel listbox è presente un termine selezionato verrà sostituito con esso.  
Puoi effettuare un salvataggio intermedio delle risposte per completare il modulo in un secondo momento cliccando sul pulsante "**Salva**". Clicca sul pulsante "**Terminato**" quando pensi di aver terminato il modulo.

**1 L'AMBIENTE DI LAVORO IN FLASH MX**

opzioni del testo  
colori  
schermo  
disegnare  
comandi  
file audio  
vettoriali  
**Pannelli**  
documento  
area di lavoro

L'ambiente di lavoro di Flash MX si presenta suddiviso in quattro parti fondamentali: gli Strumenti, la Timeline (Linea Temporale), lo Stage (l'area di lavoro centrale) e i Pannelli con le librerie. Lo stage è l'area al centro della finestra, in cui sono disponibili tutti gli strumenti necessari per creare il contenuto di un filmato. Nella parte sinistra della finestra di lavoro, è disponibile la Barra degli Strumenti che contiene: i Pannelli fondamentali per selezionare elementi, per disegnare con linee, penna e pennello, per scegliere i colori delle figure da disegnare, oppure le librerie per scrivere. I Pannelli facilitano l'organizzazione e la modifica degli elementi di un filmato. Lo Stage è un'area rettangolare in cui possiamo inserire tutti gli elementi grafici che compongono un filmato di Flash, paragonabile ad uno stage sul quale viene a comporsi progressivamente il progetto, il cui contenuto può essere composto di diversi elementi: immagini vettoriali, immagini bitmap, caselle di testo, pulsanti, clipart e video clip.

Salva Terminato

Le valutazioni degli studenti e i risultati ottenuti sono espressi in 100esimi.

**Lo staff dei docenti augura a tutti BUON LAVORO con JLI-Alla conquista del Web!**

Per informazioni e commenti scrivete a: [info@conquistaweb.it](mailto:info@conquistaweb.it)