

## GUIDA

a cura di Maddalena Dal Degan

# COSTRUIRE LIBRI

# INTERATTIVI E MULTIMEDIALI

# CON DIDAPAGES

- *Iniziare il progetto* pag 3
- *I segnalibri* pag 4
- *Inserire un testo* pag 5
- *Inserire un'immagine* pag 6
- *Inserire una zona sensibile* pag 8
- *Inserire un disegno lettore* pag 9
- *Inserire un disegno autore* pag 10
- *Inserire un suono* pag 10
- *Inserire un'animazione* pag 11
- *Inserire un pulsante multifunzione* pag 12

Didapages 1.1 non è un software opensource; il suo utilizzo è gratuito solo per l'uso educativo e non commerciale.

Permette di costruire facilmente dei libri interattivi e multimediali che possono essere utilizzati per approfondire argomenti in classe di qualsiasi disciplina, anche con la lavagna interattiva.

Può essere un valido strumento per insegnare ai bambini a costruire un proprio libro digitale nel laboratorio di informatica, ad apprendere le tecniche di conversione delle immagini e dei suoni.

Il nostro progetto è quello di guidare i bambini a costruire il libro di Peter Pan. I progetti Lettura, Continuità e Teatro del nostro Istituto quest'anno sono incentrati proprio su questa fiaba e l'idea è quella di motivare, anche attraverso la progettazione e costruzione del libro interattivo e multimediale, l'interesse degli alunni per la lettura.

La versione italiana di Didapages (4,22 Mb) si può scaricare a questo indirizzo:

<http://nilocram.altervista.org/materiali/didapages/Didapages.zip>.

Dove scaricare effetti sonori da inserire nel libro:

<http://orlamusic.com/effetti-sonori-utilizzo-gratuito.html>



1. Per aprire il programma cliccare su

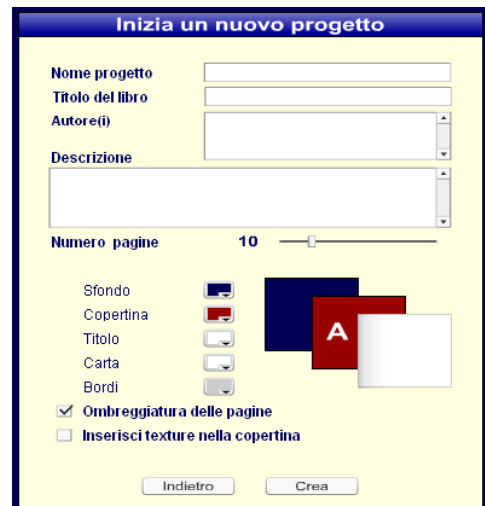
PER CREARE UN NUOVO LIBRO

PER CONTINUARE UN LIBRO GIÀ CREATO



2. Inserire il nome del progetto (nella cartella Didapages: verrà creata una sottocartella con il nome del progetto in cui potremo

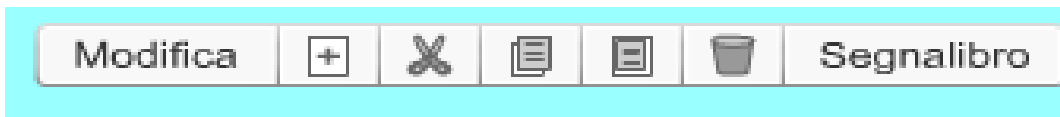
- salvare foto, immagini jpg, filmati, flash da inserire nelle pagine)
- scegliere il numero di pagine del libro
- inserire il nome del libro
- l'autore
- la descrizione
- scegliere il formato della copertina (sfondi, carta, ombreggiatura ...)
- cliccare su crea per iniziare a creare il libro.



Si aprirà una finestra con la copertina del libro che abbiamo creato.

Cliccando sulla copertina si aprirà il libro che avrà pagine vuote in cui inseriremo i nostri contenuti.

3. Dal menu in alto a destra è possibile modificare le pagine del libro.



a. utilizzando il + è possibile inserire modelli di pagine disponibili, ad esempi o l'indice

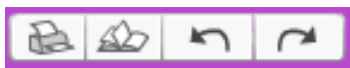
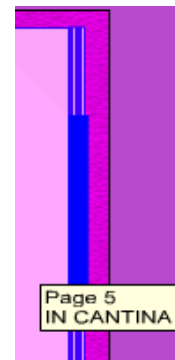


L'indice è modificabile a nostro piacimento, cliccando su Modifica e modificando gli elementi.

- b. Utilizzando il **Taglia, Copia, Incolla** è possibile tagliare, copiare incollare la pagina creata in una nuova pagina. Si può anche eliminare una pagina con il cestino.
- c. Utilizzando segnalibro è possibile inserire dei segnalibri nelle pagine desiderate. La navigazione può essere effettuata anche attraverso i segnalibri che sono visibili sui lati del libro. Questi segnalibri possono essere creati sulle pagine recto, cliccando su "**Segnalibro**" in alto a destra.



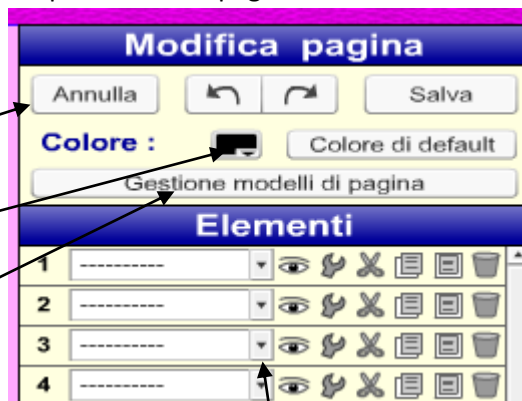
Si può inserire un testo che apparirà, insieme al numero di pagina, appena il puntatore passerà sopra il segnalibro.



- d. Questi tasti ci permettono di stampare, attivare o disattivare l'animazione delle pagine, eliminare o ripristinare le modifiche fatte.

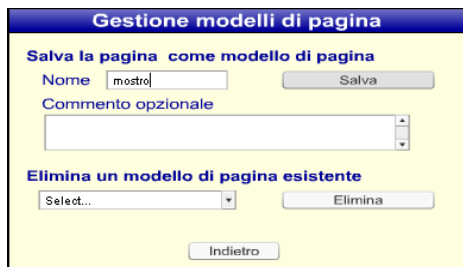
- e. il tasto **Modifica** permette di creare a nostro piacimento le pagine. apre la finestra **Modifica pagina**.

- Possiamo salvare le modifiche fatte (**Salva**) o tenere la pagina com'è (**Annulla**). Possiamo annullare o ripristinare le modifiche.
- Possiamo cambiare il colore della pagina o mantenere il colore di default che avevamo scelto all'inizio del progetto



- Possiamo salvare la nostra pagina come modello per riutilizzarlo

Basta inserire il nome della pagina e cliccare su Salva. Avremo così sempre disponibile un nostro modello di pagina, che potremo modificare a piacimento.

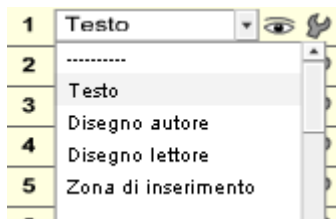


E' possibile inserire testi, link di testo, immagini, video, animazioni flash, disegni, suoni .....

Vediamo come:

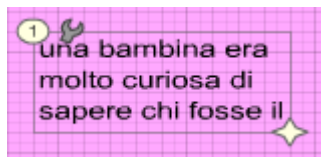
Gli elementi da inserire sono numerati, cliccando sulla freccia si apre un menu a tendina che ci permette la scelta.

## INSERIRE UN TESTO



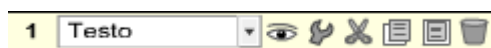
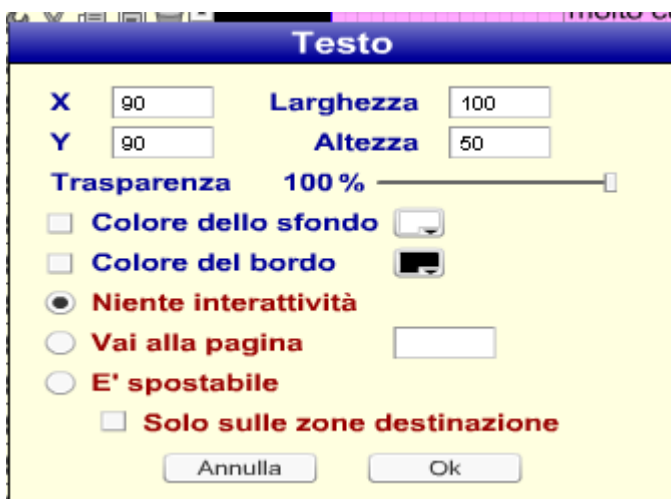
Se scegliamo **Testo** si aprirà sulla pagina una casella di testo che ci permetterà di digitare il testo che desideriamo.

La casella di testo presenta un numero in alto a sinistra, è il numero che identifica l'elemento, cliccandoci sopra e trascinando è possibile spostare la finestra dove si desidera.

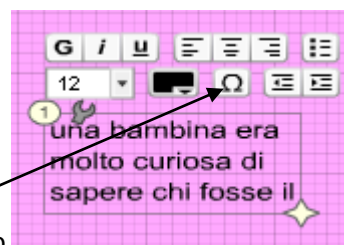


La stellina in basso a destra ci permette di ridimensionare la finestra del testo. La chiave inglese è lo strumento che permette di modificare l'elemento.

Apri questa finestra, molto intuitiva, con cui possiamo inserire il colore di sfondo, il colore del bordo della casella, disattivare l'interattività, linkare una pagina o un elemento, definire se l'elemento è spostabile.

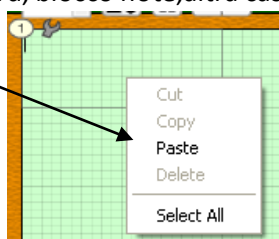


Sono presenti anche altri strumenti: l'occhio che ci permette di rendere visibile o meno l'elemento, la chiave che apre gli strumenti, il taglia- copia, incolla che consentono di incollare l'elemento in altre pagine, il cestino che elimina l'elemento inserito.



Cliccando all'interno della casella si apriranno invece gli strumenti di testo per la formattazione, è possibile inserire anche simboli.

Qualsiasi testo può essere copiato, da Word, blocco note, altra casella di testo del libro interattivo e copiato nella casella di testo (clic destro, incolla)



# INSERIRE UN'IMMAGINE



Per inserire un'immagine in una pagina bisogna prima caricare le immagini.

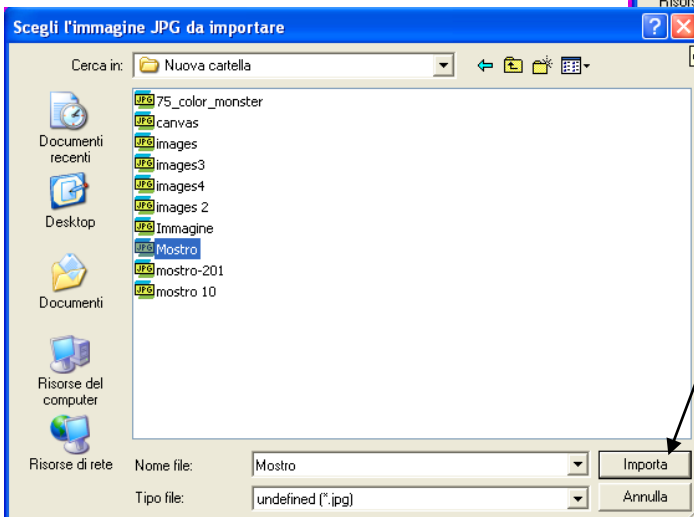
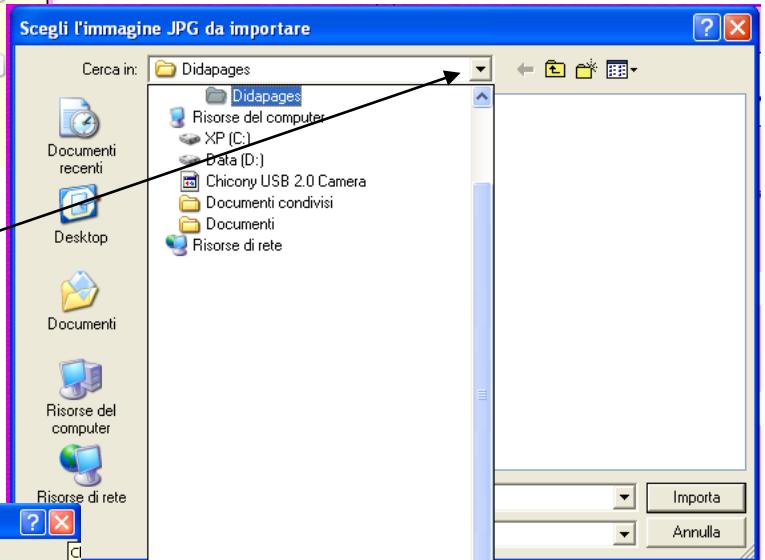
Cliccare su **Menu progetto** e scegliere la voce **Media**.

Si apre così la finestra di importazione media, dove si possono caricare immagini, video, musica, animazioni flash...



Si clicca ora su **Immagine JPG**, infatti il software apre solo immagini in questo formato.

Si apre quindi la finestra da cui scegliere l'immagine da importare. Si può cercare l'immagine tra le cartelle del proprio computer.



Si clicca sull'immagine da importare e poi su **Importa**.

Apparirà di nuovo la finestra di importazione con l'anteprima dell'immagine.

Si clicca ora su **Importa**.

Si possono caricare altre immagini nello stesso modo oppure cliccare sul tasto **Indietro** per chiudere la finestra.





Ora è possibile inserire l'immagine caricata nella nostra pagina, aprendo la finestra **Modifica Pagina**, da **Modifica**. Nel menu a tendina di un elemento si sceglie **Immagine JPG**. Per cambiare il formato delle immagini, per esempio da Gif a JPEG, si può utilizzare Paint (File, Apri, scegliere l'immagine, Salva con nome, scegliere il formato JPEG e Salva)

Cliccando sulla chiave si apre la finestra Immagine JPG.  
 Si clicca ora sulla freccetta vicino a **File** e si sceglie il nome dell'immagine dal menu a tendina. Poi OK.  
 Si clicca quindi su Salva e l'immagine viene inserita nella pagina.



Come per la casella Testo, la casella immagine presenta un numero in alto a sinistra, è il numero che identifica l'elemento, cliccandoci sopra e trascinando è possibile spostare la finestra dove si desidera. La stellina in basso a destra ci permette di ridimensionare la finestra dell'immagine. La chiave inglese è lo strumento che permette di modificare l'elemento.

Apri questa finestra, molto intuitiva, con cui disattivare l'interattività, linkare una pagina o un elemento, definire se l'elemento è spostabile.



Importante è ricordare che lo strumento occhio ci permette di rendere visibile o meno un'immagine, un testo o qualsiasi elemento.

## INSERIRE UNA ZONA SENSIBILE

Una zona sensibile è una zona della nostra pagina che è sensibile al passaggio del mouse o al clic. Immaginiamo di voler far apparire un'immagine solo al passaggio del mouse.



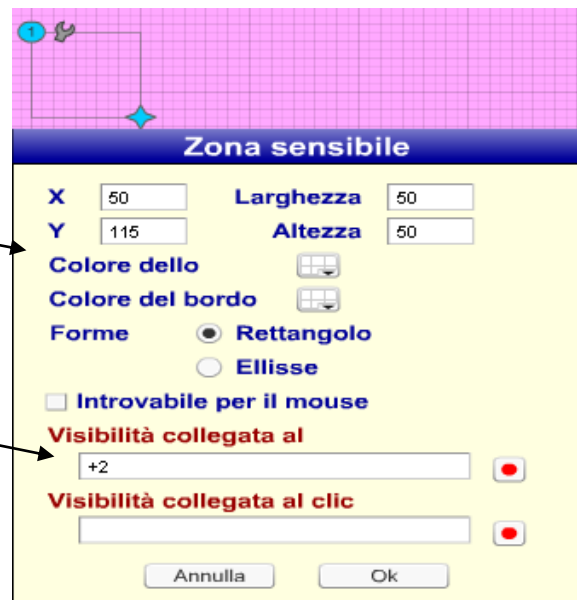
Clic su Modifica per aprire la finestra Modifica pagina. Scegliamo nel menu a tendina di un elemento Zona sensibile.

Una volta inserita la zona sensibile come per la casella Testo la casella Zona sensibile presenta un numero in alto a sinistra, è il numero che identifica l'elemento, cliccandoci sopra e trascinando è possibile spostare la finestra dove si desidera. La stellina in basso a destra ci permette di ridimensionare la finestra della zona sensibile.

La chiave inglese è lo strumento che permette di modificare l'elemento e apre questa finestra, con cui possiamo inserire il colore di sfondo, il colore del bordo della casella, la forma, definire se introvabile per il mouse.

Molto importante è anche la possibilità di rendere visibile o di far sparire un'immagine, un testo, o qualsiasi elemento.

Per rendere visibile un elemento al passaggio del mouse o al clic si deve inserire il numero dell'elemento preceduto dal +, per farlo sparire preceduto dal segno -.

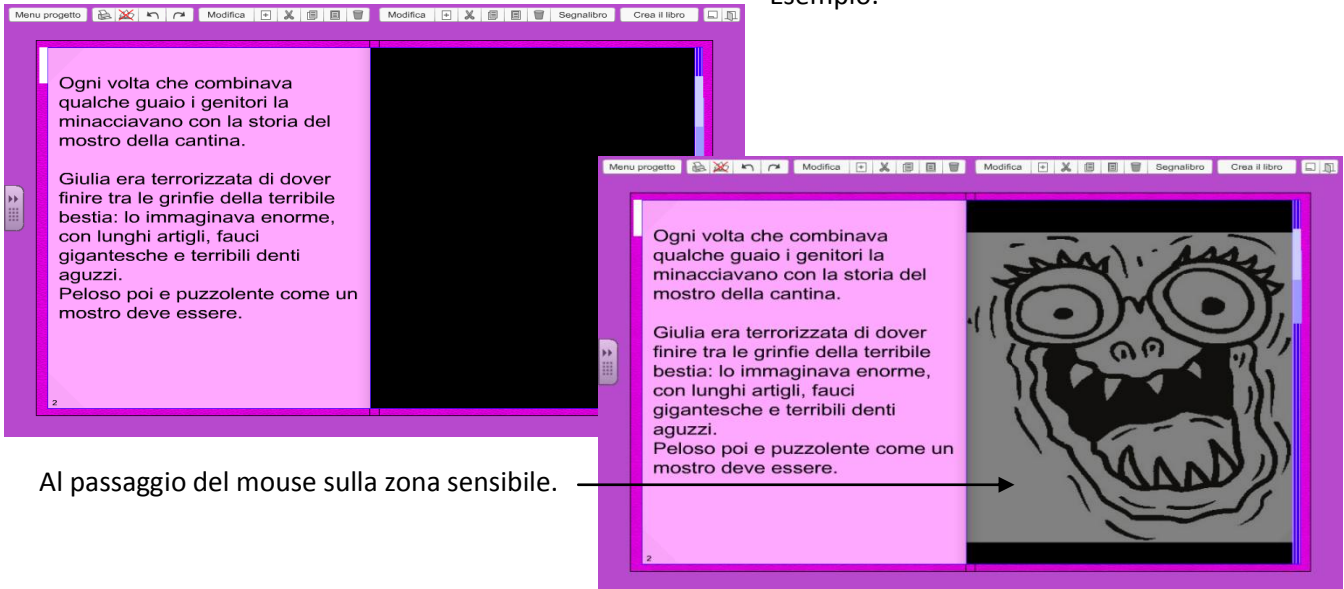


In questo caso ho scelto di rendere visibile un'immagine, elemento 2, che avevo già inserito nella medesima pagina, cliccando sull'occhio per renderla invisibile.





Esempio:



Al passaggio del mouse sulla zona sensibile.

## INSERIRE UN DISEGNO LETTORE

Il disegno lettore è uno spazio che permette al lettore di disegnare.

Clic su Modifica per aprire la finestra Modifica pagina.

Scegliamo nel menu a tendina di un elemento Disegno lettore.

Come per la casella Testo la casella Disegno Lettore presenta un numero in alto a sinistra, è il numero che identifica l'elemento,

cliccandoci sopra e trascinandolo è possibile

spostare la finestra dove si



desidera.

La stellina in basso a destra ci permette di ridimensionare la finestra.



La chiave inglese è lo strumento che permette di modificare l'elemento e apre questa finestra in cui si può decidere il colore dello sfondo della casella di disegno, il colore del bordo, gli strumenti Tratto (per le linee rette) e matita (per il disegno a mano libera)...

## INSERIRE UN DISEGNO AUTORE

Il disegno autore è un disegno che viene inserito dall'autore del libro e può essere animato.

Clic su Modifica per aprire la finestra Modifica pagina.  
Scegliamo nel menu a tendina di un elemento Disegno autore.

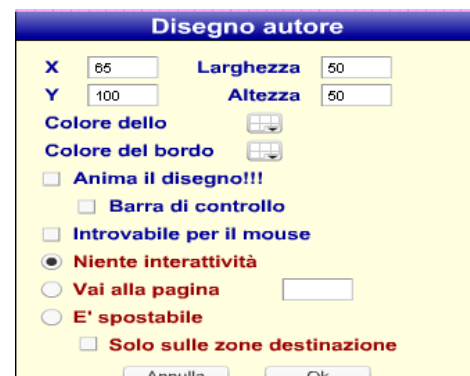


Come per la casella Testo, la casella Disegno Lettore presenta un numero in alto a sinistra, è il numero che identifica l'elemento, cliccandoci sopra e trascinando è possibile spostare la finestra dove si desidera.



La stellina in basso a destra ci permette di ridimensionare la finestra.

La chiave apre questa finestra in cui è possibile scegliere un colore di sfondo del disegno, il colore del bordo, l'animazione del disegno, con relativa barra di controllo ....

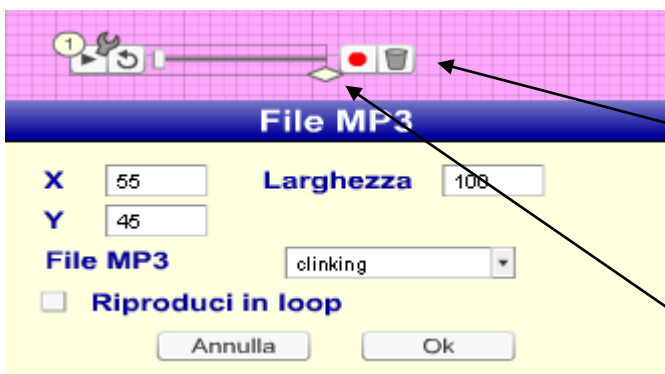


## INSERIRE UN SUONO

È possibile inserire un suono mp3 nelle pagine del libro.

Clic su Modifica per aprire la finestra Modifica pagina.

Scegliamo nel menu a tendina di un elemento File MP3.



La casella **File MP3** presenta un numero in alto a sinistra, è il numero che identifica l'elemento, cliccandoci sopra e trascinando è possibile spostare la finestra dove si desidera.

Il rombo in basso a destra ci permette di ridimensionare l'elemento.

La chiave inglese apre la finestra File MP3. Qui è possibile scegliere il file mp3 che deve essere già stato caricato, con lo stesso procedimento usato per le immagini (vedi pag. 6).

Il file mp3 può essere collegato a una zona sensibile e quindi può partire il suono al passaggio del mouse.

## INSERIRE UN'ANIMAZIONE

L'animazione permette di animare un elemento, un testo, un'immagine ...

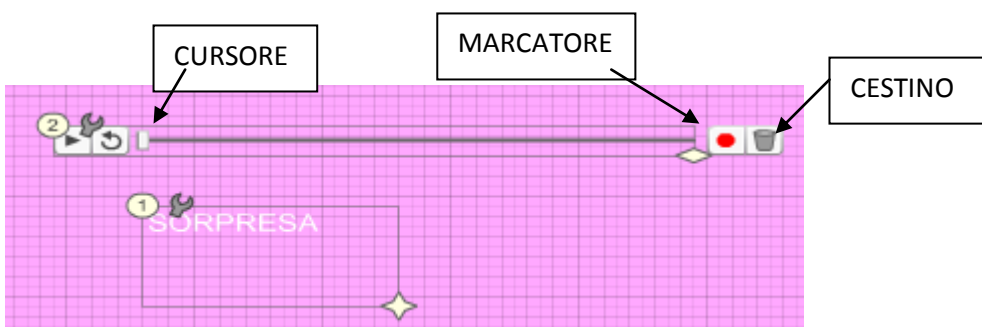
Clic su Modifica per aprire la finestra Modifica pagina. Scegliamo nel menu a tendina di un elemento **Animazione**.



La casella **Animazione** presenta un numero in alto a sinistra, è il numero che identifica l'elemento, cliccandoci sopra e trascinando è possibile spostare la finestra dove si desidera.

Il rombo in basso a destra ci permette di ridimensionare la finestra.

Immaginiamo di voler animare un testo. Inseriamo una casella di testo e scriviamo il testo.



Ora abbiamo due elementi, il testo e l'animazione.

Selezioniamo la casella testo cliccando sul numero che diventerà blu.

Ora clicchiamo sul marcatore, apparirà un marcatore rosso sulla barra.

Per selezionare il marcatore premere sopra la pallina sulla barra, in questo modo potremo cancellare il marcatore cliccando sul cestino.

Spostiamo ora il cursore sulla barra, spostiamo il testo, clicchiamo di nuovo sul marcatore e così fino alla fine.



Per far apparire e scomparire il testo durante l'animazione:

- Selezioniamo la casella testo cliccando sul numero, che diventerà blu.

- Ora clicchiamo sul marcatore, apparirà un marcatore rosso sulla barra.
- Spostiamo ora il cursore sulla barra, spostiamo il testo e clicchiamo sull'occhio per rendere invisibile l'elemento, clicchiamo di nuovo sul marcatore e così fino alla fine.

## INSERIRE UN PULSANTE MULTIFUNZIONE

Il pulsante multifunzione permette di creare

- Un pulsante che permette di stampare le pagine del libro indicate.
- Un pulsante che permette di ricaricare una pagina o più pagine indicate. Se in una pagina del nostro libro abbiamo inserito elementi interattivi, è possibile che il lettore, con il pulsante multifunzione, ricarichi la pagina, senza salvare le modifiche fatte per rivederla dall'inizio o per rifare un disegno, un gioco, un quiz ...
- Un pulsante che apre una pagina web

Clic su Modifica per aprire la finestra Modifica pagina.

Scegliamo nel menu a tendina di un elemento **Pulsante Multifunzione**.



La casella Pulsante Multifunzione presenta un numero in alto a sinistra, è il numero che identifica l'elemento, cliccandoci sopra e trascinando è possibile spostare la finestra dove si desidera.

Il rombo in basso a destra ci permette di ridimensionare la finestra.

La chiave apre questa finestra in cui è possibile inserire il nome del pulsante e scegliere quale funzione attribuire al pulsante.

- Stampa le pagine** indicate dai numeri separati da virgole
- Ricarica le pagine** indicate dai numeri separati da virgole
- URL**, aprire una pagina web

