

## Ponte di Linguaggio del Pittore Orso

### Istruzioni per l'uso

Il programma Ponte di Linguaggio del Pittore Orso è stato prodotto in quattro versioni: spagnolo-inglese, francese-inglese, tedesco-inglese e italiano-inglese. Il programma costituisce un metodo innovativo di apprendere termini e frasi di uso comune in una lingua straniera. Include oltre 1.000 termini e frasi, fra cui i nomi dei colori, i numeri, i nomi dei cibi e una serie di frasi utili per chi viaggia. Il gioco consiste nel tradurre correttamente determinati termini al fine di completare il dipinto di un ponte. Una volta completato il dipinto, lo studente potrà fare un altro gioco, in cui "guiderà" un'automobile attraverso il ponte guadagnando punti. Lo studente potrà anche esporre i suoi dipinti nella galleria d'arte virtuale.

Consultare il Manuale per l'insegnante incluso nel CD per una spiegazione della funzione di Verifica dei progressi e per ottenere descrizioni più dettagliate del gioco e dell'interfaccia. Si tenga presente che il manuale è disponibile in svariati formati, inclusi HTML e PDF. Pertanto, se nel proprio computer è installato un web browser oppure il programma Adobe Acrobat Reader, si consiglia di chiudere questa versione e di aprire il file in formato HTML o PDF.

Per iniziare a giocare, procedere nel seguente modo:

1. Avviare il programma e fare clic oltre la schermata iniziale.
2. Per salvare i punteggi più alti ottenuti giocando con questo programma, il programma installerà una serie di file nel disco rigido del computer: nella cartella del sistema per gli utenti Macintosh®, e nella cartella WINDOWS per gli utenti Windows®. Quando si accede per la prima volta al programma, verrà chiesta l'autorizzazione ad installare questi file nel computer. Per continuare con il gioco e salvare i punteggi, fare clic su "Sì". Se invece si fa clic su "No", non si potranno salvare i punteggi più alti, né si potrà accedere alla schermata "Punteggi più alti".
3. All'avviamento del programma, si potrà scegliere la propria lingua madre, e tutte le domande verranno poste in quella lingua. Le risposte saranno nella lingua straniera prescelta.
4. Nella schermata Menu principale, si potrà scegliere tra oltre 30 categorie di termini e frasi. Ciascuna categoria è rappresentata da un pulsante che raffigura quella categoria; spostando il cursore sopra il pulsante, lo studente udrà il nome della categoria, mentre nella parte inferiore dello schermo apparirà il nome della categoria stessa. Per scegliere una categoria, fare clic sul pulsante corrispondente.

5. Una volta scelta una categoria, apparirà la schermata Domande e risposte. A questo punto il programma chiederà di scegliere la traduzione corretta di un dato termine o di una data frase.

6. Mano a mano che si traducono correttamente i termini, sotto l'orso appariranno delle piccole tessere che rappresentano un dipinto. Ci vogliono dieci risposte esatte per completare il dipinto. Una volta terminato il dipinto, il programma chiede se si desidera andare a fare un giro in auto. Facendo clic su "Sì", si passa alla schermata Giro in automobile, che consentirà di guadagnare dei punti. (Se invece si fa clic su "No", si ritornerà al Menu principale e non si avrà la possibilità di guadagnare punti.)

7. Nella schermata Giro in automobile, si deve attraversare un ponte, evitando una serie di ostacoli. Per regolare la velocità dell'automobile, si devono usare le frecce in su e in giù della tastiera, mentre le frecce a destra e a sinistra servono per sterzare, evitando gli ostacoli. Così facendo, si accumuleranno dei punti. Una volta giunti al traguardo, fare clic sul pulsante con la freccia rossa per ritornare alla schermata Menu principale.

Individuazione e soluzione dei problemi

**Problema:** Nel mio computer il programma va a rilento.

**Soluzione:** Questo inconveniente si verifica in alcune configurazioni di sistema che fanno grande uso della memoria RAM esistente. Se aumentando la memoria virtuale non si risolve il problema, procedere nel seguente modo: riavviare il programma con le estensioni disattivate (ovvero mantenendo premuto il pulsante MAIUSC mentre si accende il computer), oppure chiudere tutte le altre applicazioni aperte. Per rendere più veloce l'esecuzione del programma, si può anche far installare memoria RAM supplementare da un tecnico qualificato.

**Problema:** I pulsanti di aiuto non funzionano e non si riesce ad ascoltare la musica.

**Soluzione:** Tutti questi messaggi sono messaggi audio. Pertanto, se nel computer non è stata installata una scheda audio, quando si fa clic su questi pulsanti non succede nulla. Si dovrebbe tuttavia essere in grado di adoperare il programma software anche senza ascoltare questi messaggi. Consultare le "Istruzioni per l'uso" e il "Manuale per l'insegnante", oppure provare a usare il programma in diversi modi.

**Problema:** Il pulsante "Salva" nella casella di dialogo "Salva" non è attivo (non è evidenziato), e non riesco a salvare il gioco o le informazioni di verifica dei progressi.

**Soluzione:** Controllare che il CD-ROM o dischetto su cui si stanno salvando i dati

non sia a sola lettura. Provare a salvare il documento in una directory diversa (come ad esempio in una cartella del disco rigido).

**Problema:** Quando tento di stampare le informazioni di verifica dei progressi, ricevo un messaggio di errore.

**Soluzione:** Di solito si ricevono messaggi di errore se non vi sono stampanti collegate al computer. Se la stampante è collegata al computer e i messaggi di errore continuano, controllare le impostazioni e le connessioni della stampante.

**Problema:** Mi sono allontanato dal computer lasciando aperto il programma. Quando sono ritornato, parti dello schermo erano scomparse.

**Soluzione:** Se lo screen saver è attivo mentre il programma è in esecuzione, è possibile che una parte dello schermo scompaia. Se lo screen saver interferisce con il programma, tentare di disattivarlo.

**Problema:** Dopo aver iniziato ad usare il programma, sul mio disco rigido è comparso un file chiamato "bridge.hsc".

**Soluzione:** Per salvare i punteggi più alti, il programma installa un file chiamato "bridge.hsc" nel disco rigido del computer. Se per un motivo qualsiasi si desidera cancellare tutti i punteggi più alti, eliminare il file "bridge.hsc" dal disco rigido del computer. Eliminando la cartella si eliminano tutti i punteggi più alti. Una volta eliminato il file, quando si usa il programma nuovamente, occorre dare l'autorizzazione ad installare file nel disco rigido per poter iniziare a salvare i punteggi più alti.