

Ponte di Linguaggio del Pittore Orso

Indice

A. Introduzione

B. Obiettivi

C. Metodi

* Gioco

* Interfaccia del gioco

D. Relazione di Attività

E. Consigli per l'insegnante

A. Introduzione

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. Non si prefigge di insegnare una lingua, ma va inteso come supplemento ad un programma di studio di una lingua straniera, o come ausilio nella preparazione degli studenti ad un viaggio all'estero. 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. La funzione "Tavolozza delle parole" consente agli studenti di cercare termini specifici e di apprendere a tradurli in un'altra lingua. 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 e guadagnerà punti. Lo studente potrà anche esporre i suoi dipinti nella galleria d'arte virtuale.

B. Obiettivi

1. Apprendere una varietà di termini in altre lingue.
2. Apprendere una varietà di frasi di uso comune in altre lingue.
3. Apprendere frasi e termini utili per viaggiare all'estero.
4. Esercitarsi a memorizzare termini e frasi.

C. Metodi

Gioco

L'obiettivo fondamentale del programma è di rispondere ad una serie di domande a scelte multiple in modo da aiutare l'orso a completare il dipinto di un ponte. Dopo aver tradotto correttamente 10 parole o frasi, lo studente potrà guidare un'automobile attraverso il ponte e guadagnare punti.

All'avviamento del programma, lo studente potrà scegliere la sua lingua madre, e tutte le domande verranno poste in quella lingua. Le risposte saranno nella lingua straniera prescelta.

Nella schermata Menu principale, lo studente 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, lo studente deve fare clic sul pulsante corrispondente.

Una volta scelta una categoria, apparirà la schermata Domande e risposte. A questo punto allo studente verrà chiesto di scegliere la traduzione corretta di un dato termine o di una data frase. Se ad esempio lo studente ha scelto la categoria "Animali", il programma potrebbe chiedergli di scegliere la traduzione corretta della parola "cane".

Mano a mano che lo studente traduce correttamente i termini, sotto l'orso appariranno delle piccole tessere che rappresentano un dipinto. Per visualizzare il dipinto nella sua forma finale, fare clic sul pulsante con l'occhio. Ci vogliono dieci risposte esatte per completare il dipinto. Quando il dipinto è finito, allo studente verrà chiesto se desidera andare a fare un giro in auto. Facendo clic su "Sì", il programma passa alla schermata Giro in automobile, che consentirà allo studente di guadagnare dei punti. (Se invece lo studente fa clic su "No", ritornerà al Menu principale e non avrà la possibilità di guadagnare punti.)

Nella schermata Giro in automobile, lo studente deve attraversare un ponte, evitando ostacoli come segnali stradali e aiuole. Lo studente può servirsi delle rampe per "saltare" gli ostacoli. Per regolare la velocità dell'automobile, si dovranno usare le frecce in su e in giù della tastiera, mentre le frecce a destra e a sinistra serviranno per sterzare, evitando gli ostacoli. Così facendo, si accumuleranno dei punti. Una volta giunto al traguardo, lo studente dovrà fare clic sul pulsante con la freccia rossa per ritornare alla schermata Menu principale.

In qualsiasi momento durante il gioco, lo studente può accedere dalla schermata Menu principale alla Tavolozza delle parole, alla Galleria del ponte e ai Punteggi più alti. La Tavolozza delle parole, a cui si può accedere facendo clic sull'icona del libro nella parte inferiore della schermata Menu principale, consente allo studente di scoprire come si dicono determinate parole in varie lingue. Per una descrizione più dettagliata della schermata Tavolozza delle parole, passare alla sezione Interfaccia del gioco di questo manuale. La Galleria del ponte, a cui si può accedere facendo clic sull'icona del dipinto nella parte inferiore della schermata Menu principale, consente allo studente di vedere quali dipinti ha completato fino a quel momento. Quando si esce dal programma, i dipinti spariscono. La schermata Punteggi più alti, a cui si può accedere facendo clic sull'icona della medaglia nella parte inferiore della schermata Menu principale, consente allo studente di controllare quali sono stati i punteggi più alti guadagnati con il programma.

Interfaccia del gioco

Nel programma Ponte di Linguaggio del Pittore Orso vi sono quattro schermate principali: la prima - la schermata Menu principale - serve ad accedere agli elementi principali del gioco, comprese le varie categorie di termini e frasi; la seconda - la schermata Domande e risposte - include la porzione principale del gioco costituita da domande e risposte; la terza - la schermata Giro in automobile - consente allo studente di guidare attraverso un ponte e di guadagnare punti; la quarta - la Tavolozza delle parole - serve a cercare termini specifici e la relativa traduzione.

I. Schermata Menu principale



La schermata Menu principale serve ad accedere ai principali componenti del gioco. Per scegliere una categoria di termini, lo studente deve fare clic su una delle immagini al centro della schermata. Per sapere come si traduce un termine specifico, occorre fare clic sul libro nell'angolo in basso a destra dello schermo. Si accederà così alla Tavolozza delle parole. Per controllare quali dipinti sono stati completati fino a quel momento, lo studente deve fare clic sul dipinto nell'angolo in basso a destra dello schermo. Per vedere i punteggi più alti, fare clic sulla medaglia nell'angolo in basso a destra dello schermo. In qualsiasi momento del gioco, lo studente può passare da una lingua all'altra facendo clic sulle frecce verdi sul lato sinistro dello schermo. Per interrompere la musica di sottofondo, fare clic sulla nota musicale gialla. Per uscire dal programma, fare clic sul pulsante con la freccia rossa.

II. Schermata Domande e risposte



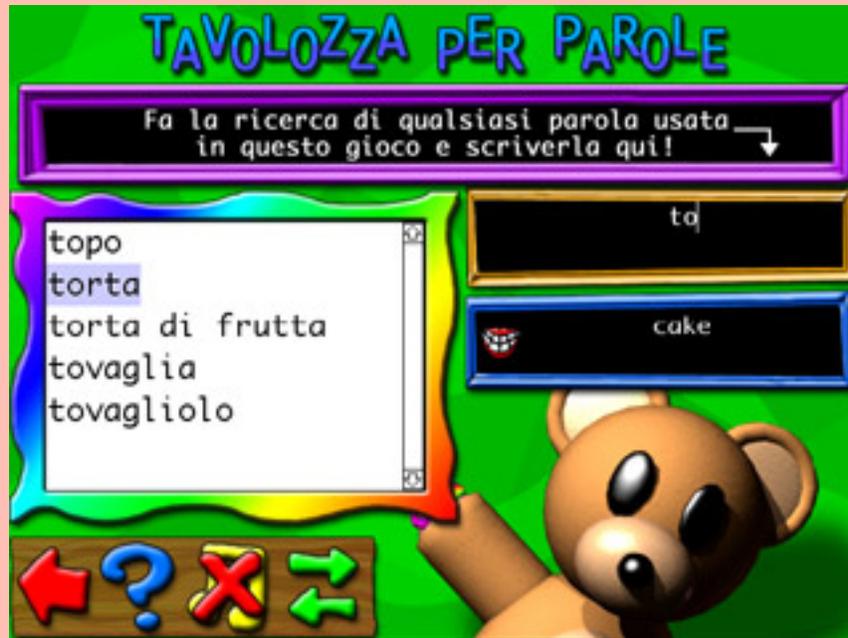
Selezionando una delle categorie di termini e frasi dalla schermata Menu principale, lo studente passerà alla schermata Domande e risposte. La domanda si trova nella parte destra dello schermo, mentre le quattro risposte possibili si trovano sotto la domanda. Per riascoltare la domanda, fare clic sull'icona della bocca che si trova in alto. Per riascoltare le quattro possibili risposte, fare clic sulle icone della bocca poste sulla sinistra di ciascuna delle quattro risposte possibili. Per selezionare una risposta, è sufficiente fare clic sul termine che si ritiene sia la risposta esatta. Mano a mano che lo studente traduce correttamente i termini, sotto all'orso appariranno delle tessere che rappresentano un dipinto. Per visualizzare il dipinto completo, fare clic sul pulsante dell'occhio. Per ritornare alla schermata precedente, fare clic sul pulsante con la freccia rossa. In qualsiasi momento del gioco, lo studente può passare da una lingua all'altra facendo clic sulle frecce verdi sul lato sinistro dello schermo. Per interrompere la musica di sottofondo, fare clic sulla nota musicale gialla.

III. Schermata Giro in automobile



Nella schermata Giro in automobile, si deve attraversare un ponte, evitando ostacoli come segnali stradali e aiuole. Lo studente può servirsi delle rampe per "saltare" gli ostacoli. Per regolare la velocità dell'automobile, si dovranno usare le frecce in su e in giù della tastiera, mentre le frecce a destra e a sinistra serviranno per sterzare, in modo da evitare gli ostacoli. Il punteggio appare nell'angolo in alto a sinistra dello schermo. Per ritornare al Menu principale, fare clic sul pulsante con la freccia rossa. Per interrompere la musica di sottofondo, fare clic sulla nota musicale gialla.

IV. Tavolozza delle parole



Sulla schermata Tavolozza delle parole, lo studente può scoprire come si dicono specifiche parole in una lingua diversa. Per trovare la traduzione di un termine specifico, basta digitare il termine stesso nell'apposito spazio. Per esaminare un elenco di parole che iniziano con una determinata lettera dell'alfabeto, digitare quella lettera. Per selezionare una parola, fare clic su di essa; la relativa traduzione apparirà a destra. In qualsiasi momento del gioco, lo studente può passare da una lingua all'altra facendo clic sulle frecce verdi sul lato sinistro dello schermo. Per interrompere la musica di sottofondo, fare clic sulla nota musicale gialla. Per ritornare al Menu principale, fare clic sul pulsante con la freccia rossa che si trova in fondo allo schermo.

D. Relazione di Attività



I dati della funzione di verifica dei progressi sono memorizzati in un file di testo accessibile dalla maggior parte dei programmi di videoscrittura. (Suggerimento: Per visualizzare al meglio la verifica dei progressi impiegare un tipo di caratteri monospazio, come ad esempio "Courier.")

In questo programma, la verifica si visualizzerà nella lingua prescelta per il gioco. Se si passa da una lingua all'altra nel corso del gioco, anche la lingua di visualizzazione della verifica cambierà. La funzione di verifica viene attivata automaticamente. Si avrà la possibilità di accedere alle informazioni di verifica quando si esce dal programma. Una volta terminato di adoperare il programma, fare clic sul pulsante "USCITA". Nella schermata successiva, si presentano tre opzioni: SALVA, STAMPA ed USCITA. Per salvare le informazioni di verifica, fare clic sul pulsante "SALVA". Quando appare la casella di dialogo, digitare il nome che si vuole dare al file e indicare in quale directory si desidera salvarlo. Per stampare le informazioni di verifica, fare clic sul pulsante "STAMPA" e seguire le istruzioni del sistema operativo. Per uscire dal programma senza salvare le informazioni, fare clic sul pulsante "USCITA".

E. Consigli per l'insegnante

Come si può vedere da queste descrizioni, il programma Ponte di Linguaggio del Pittore Orso offre agli studenti l'opportunità di arricchire il programma di lingua straniera e va inteso come supplemento ad un programma di apprendimento di termini di una lingua straniera, o come ausilio nella preparazione degli studenti ad un viaggio all'estero. Il programma può essere adoperato in vari modi, a seconda delle esigenze degli studenti e del loro grado di familiarità con la lingua straniera. Pertanto, è necessario innanzitutto definire il livello di conoscenza della lingua straniera degli studenti e le informazioni che devono apprendere o rafforzare.

Le categorie di termini e frasi incluse nel programma possono essere suddivise nelle seguenti parti del discorso: nomi, aggettivi, avverbi e preposizioni. Se si desidera insegnare i nomi, usare categorie come "Trasporti", "Articoli di vestiario", "Persone", "Negozzi", "Edifici", "Il corpo umano", "Sport e hobby", "Professioni", "La scuola", "La stanza da bagno", "La cucina", "Geografia", "La città", "La casa", "I mobili", "Animali", "Cibi" o "Viaggi". Per insegnare i verbi, fare selezionare allo studente la categoria "Verbi"; per gli avverbi, la categoria "Avverbi". Per concentrarsi su termini che possono essere usati come aggettivi o come nomi, selezionare la categoria "Numeri" o "Colori". Per una preparazione più intensa in vista di un viaggio all'estero, selezionare la categoria di vocaboli "Viaggio", oppure la categoria "Frase utili per un viaggio all'estero". Per far fare esercizio agli studenti su tutte le parti del discorso, selezionare la categoria "Tutto" o "Tutte le parole".