



Rosalba Corallo

IN VIAGGIO CON REDDY

Gioca e impara
con l'inglese

Erickson
SOFTWARE

EDITING E PROGETTAZIONE

SERENA LARENTIS

IMPAGINAZIONE

TANIA OSELE

IMMAGINE DI COPERTINA

CRISTIAN STENICO

COPERTINA

GIORDANO PACENZA

© 2012 Edizioni Erickson

Via del Pioppeto 24

38121 TRENTO

Tel. 0461 950690

fax 0461 950698

www.erickson.it

info@erickson.it

Stampa

Esperia srl – Lavis (TN)

ISBN: 978-88-6137-978-7

*Tutti i diritti riservati. Vietata
la riproduzione con qualsiasi mezzo effettuata,
se non previa autorizzazione dell'editore.*

Rosalba Corallo

IN VIAGGIO CON REDDY

Gioca e impara con l'inglese



Collana diretta da
Paolo Calidoni

Erickson

Paolo Calidoni

Già insegnante e dirigente tecnico dell'istruzione primaria, pubblicista, è professore ordinario di didattica. Per le Edizioni Erickson, con Susanna Mantovani ha curato *Accogliere per educare* (2008).

Monica Parricchi

Ricercatore in Pedagogia generale presso la Facoltà di Scienze della Formazione della Libera Università di Bolzano (LUB). Si occupa da anni di apprendimento legato alle Nuove Tecnologie ed è docente, dal 2006, di Pedagogia del gioco.

Beate Weyland

Ricercatore in Didattica generale presso la Facoltà di Scienze della Formazione della Libera Università di Bolzano (LUB). Le sue attività di studio e di insegnamento si concentrano sulle potenzialità dei media e delle tecnologie per sviluppare la creatività e il pensiero critico sin dalla scuola dell'infanzia.

Rosalba Corallo

Nata nel 1973 a Messina, dove attualmente vive e lavora, è pedagogista e insegna da 15 anni nella scuola statale, per cui svolge anche attività di coordinamento e supporto al lavoro dei docenti. Si interessa di psicologia dell'età evolutiva e crede nel valore educativo della narrativa, abbracciando in particolare le teorie di Gardner, Goleman e Sunderland. Ama creare percorsi didattici, storie e personaggi con il duplice scopo di divertire i bambini e veicolare messaggi e valori positivi. Con le Edizioni Erickson ha già pubblicato i libri *Bravi bambini!, 9 volte intelligenti, Sei folletti nel mio cuore*, il CD-ROM *9 volte intelligenti* e, per la collana «Il mio primo software», il cofanetto *L'incantesimo di Rocco*.

Il suo sito web è www.rosalbacorallo.it.

1. Guida all'uso del software

Presentazione

Le avventure di Reddy, un orsetto golosone che viaggia a bordo di una mongolfiera alla ricerca di miele, e il suo incontro con Speaker Bee, una simpatica ape che parla l'inglese, costituiscono la dimensione narrativa a cui sono ispirati i giochi di questo software. Desideroso di vincere un fantastico premio offerto dalle api, l'orsetto chiederà aiuto ai bambini invitandoli a cimentarsi in una serie di prove sulla lingua inglese, affrontando anche Queen Bee, la dispettosissima ape regina che farà di tutto per ostacolarlo, rendendo così i giochi più competitivi e divertenti.

Attraverso una modalità ludica mediata dai simpatici protagonisti, i piccoli utenti saranno guidati alla scoperta di parole e sonorità di una lingua diversa dalla propria, arrivando progressivamente a impadronirsi di un primo lessico che comprende contenuti legati al vissuto quotidiano, quali la famiglia, i colori, i numeri, il tempo, il corpo, il movimento, gli animali e il cibo. Trattandosi di un approccio a una nuova lingua rispetto alla quale è molto probabile non vi sia alcuna conoscenza pregressa, ciascun gioco è strutturato in modo da garantire la gradualità dell'apprendimento ed è articolato su più livelli di difficoltà. Un numero di tentativi a disposizione (5 per livello) e, dove previsto, il tempo a scalare rappresentano invece ulteriori accorgimenti atti ad accrescere la motivazione e il divertimento dei piccoli.

L'utilizzo di un software come primo approccio a una nuova lingua, piuttosto che la presentazione delle parole attraverso la mediazione verbale di un insegnante o di un genitore, presenta l'indiscusso vantaggio di offrire ai bambini un modello con maggiori garanzie di correttezza dal punto di vista della pronuncia. L'aspetto fonetico rappresenta infatti una delle maggiori difficoltà che un

italiano incontra quando si accinge a imparare l'inglese e questo avviene a prescindere dall'età.

Non è soltanto la differenza tra come si scrive e come si legge, come comunemente si pensa, a generare imperfezioni di pronuncia. Le motivazioni sono certamente riconducibili alla sostanziale differenza nella struttura fonetica delle due lingue: mentre l'italiano ha soltanto 7 fonemi vocalici, l'inglese ne comprende ben 20 di cui 8 sono dittonghi. Gli errori più frequenti riscontrabili in molti tra coloro che conoscono e parlano l'inglese sono infatti legati alla durata vocalica o alla sostituzione di un dittongo con una sola vocale.

Escludendo le rare eccezioni in cui un bambino in età prescolare può fruire di un approccio mediato da un adulto madrelingua inglese, in tutti gli altri casi si tratta di genitori o docenti più o meno specializzati e non si è mai del tutto esenti dal rischio di trasmettere, seppure involontariamente, le proprie imperfezioni fonetiche.

Con tali affermazioni non si intende certo scoraggiare tutti coloro che, consapevoli dei benefici che derivano da un approccio precoce e giocoso a una seconda lingua, desiderano avviare i propri figli o alunni all'apprendimento dell'inglese, ma si suggerisce semplicemente di aggirare l'ostacolo lasciando che almeno all'inizio i bambini possano ascoltare le parole da un modello foneticamente corretto.

L'uso esclusivo di un software sarebbe tuttavia riduttivo; affinché un apprendimento sia significativo è infatti necessario che venga integrato con attività reali che coinvolgano altre dimensioni dello sviluppo. A tale scopo, il percorso comprende anche un laboratorio in cui vengono proposte diverse attività principalmente basate sulla relazionalità, sulla corporeità e sul gioco simbolico e che mirano a stimolare la produzione verbale oltre la comprensione.

Completa la proposta didattica una serie di schede operative stampabili che permetteranno la costruzione di materiali ludico-didattici e la rielaborazione grafica dei contenuti appresi.

Login

Dopo la narrazione dell'antefatto della storia dell'orsetto viaggiatore e del suo incontro con Speaker Bee, nel login viene richiesto al bambino di scegliere un'immagine-contrassegno tra quelle proposte e di scrivere il proprio nome nell'apposito riquadro. Poi deve cliccare «Vai» per entrare nel menu. Il bambino può registrarsi anche soltanto scegliendo il contrassegno senza scrivere il nome. Per eliminare un giocatore, basta cliccare il pulsante «Elimina utente» e confermare. Agli accessi successivi sarà sufficiente selezionare il proprio simbolo dalla lista in basso e cliccare «Vai». Per scorrerla si usano le frecce a lato. Cliccando sul pulsante «Guida» si accede alla guida di navigazione in formato pdf. Per uscire dal programma si clicca la nuvoletta «Esci» in alto a destra.



Menu

Dopo aver selezionato il proprio contrassegno nel login e cliccato «Vai», si accede al menu principale. Il Funny Garden con le 8 celle dell'alveare è l'ambiente in cui il bambino seleziona i giochi che, al passaggio del mouse sulle celle, vengono nominati dall'orsetto Reddy.

I giochi

1. Magic picture
2. Balloon
3. Funny time
4. Surprise!
5. Animals lottery
6. Body spray
7. Happy food
8. Family photos





Dov'ero rimasto?

Un clic sulla freccia a spirale rimanda alla prima videata dell'ultimo gioco svolto nel livello facile.



Colora tu!

Cliccando sull'icona della tavolozza si accede a una sezione con moltissimi disegni da colorare e da stampare. Qui si intinge il pennello virtuale nei barattoli di colore per ottenere dei piccoli «quadri» dipinti, di stile e argomento diversi, in base ai gusti personali del bambino. Per scorrere le videate si usano le frecce di scorrimento, ma per accedere a una particolare videata si può scrivere il numero nel campo sinistro del contavideate e premere «Invio».



Il forziere

Se i giochi sono stati tutti svolti, al clic sul forziere si visualizza l'animazione del finale della storia, con la narrazione degli ultimi eventi e con Reddy che indossa felice l'ambito premio che ha finalmente conquistato. A questo punto è possibile stampare l'attestato, personalizzato con il contrassegno del bambino.



Opzioni di configurazione (area riservata per l'adulto)

Al clic su questo pulsante si accede a una parte riservata all'adulto, che può attivare o disattivare una serie di impostazioni relative ai volumi, all'audio, alle modalità di gioco (disattiva tentativi, mostra attestato) e vedere la spiegazione dei pulsanti presenti nelle videate.



I tasti rapidi

FUNZIONI DEL PROGRAMMA/PULSANTI	COMBINAZIONE DI TASTI
<i>Generali</i>	
Audio istruzioni	Ctrl + Barra spaziatrice
Esci/Chiudi	Ctrl + x
Stampa	F10
Guida/informazioni utili	F1
Attiva/disattiva istruzioni scritte	Ctrl + i
Gestione volumi/suoni e audio	Ctrl + v
Opzioni	Ctrl + o
<i>Login</i>	
Entra	Invio
Esci dal software sì/no	s/n
Seleziona utente	Frecce avanti/indietro
Elimina utente	Ctrl + e
<i>Menu</i>	
Ultimo svolto	Ctrl + u
Attestato	Ctrl + a
<i>Esercizio Colora Tu!</i>	
Scorri videata	Ctrl + Frecce avanti/indietro
Annulla	Ctrl + a
Annulla solo ultimo colore inserito	Tasto destro del mouse

Le attività

Ciascuno dei seguenti giochi persegue uno specifico obiettivo relativo alla memorizzazione e alla comprensione di una serie di parole inglesi riferite a uno tra 8 differenti ambiti tematici: colori, numeri, tempo, movimento, animali, corpo, cibo e famiglia. Ogni attività è introdotta da un evento motivante immaginario, spesso ostacolato o causato dall'ape regina per cui l'orsetto chiede l'aiuto e l'intervento del piccolo giocatore.

Tutte le attività si articolano su 3 livelli di difficoltà crescente.

Il livello facile, pur avendo le stesse modalità degli altri livelli, ha la funzione di esercitazione: non si richiede infatti ancora la conoscenza della L2, in quanto il bambino è aiutato dalle immagini.

Il secondo livello si fonda sul riconoscimento uditivo di parole inglesi uguali.

Nel terzo, infine, viene richiesta l'abilità di associare la parola inglese ascoltata e l'immagine corrispondente.

I giochi sono impostati secondo un sistema che prevede 5 tentativi (rappresentati graficamente dal contrassegno scelto all'inizio) che scalano progressivamente ogniqualvolta si commette un errore. Alcune attività prevedono una durata soggetta a un limite temporale e, ove previsto, lo scadere del tempo corrisponde alla perdita di una possibilità. In ogni gioco è anche presente il pulsante «Aiuto» che al clic apre un riquadro con un suggerimento scritto e orale per il corretto svolgimento.



Magic picture

Obiettivi

Quest'attività grafica prevede la colorazione di disegni con istruzioni in inglese e allena alla memorizzazione dei nomi dei colori.

Situazione motivante

Reddy vuole dipingere dei bellissimi quadri ma non sa che colori usare! Aiutalo a scegliere i colori giusti!

Scopo e modalità del gioco

L'utente deve colorare un disegno selezionando con un clic il colore giusto su una tavolozza in base all'indicazione audio ricevuta e poi cliccare sulla parte da colorare. Se il disegno sarà colorato correttamente si passerà in automatico alla videata successiva, in caso d'errore e si scalerà un tentativo.

Nel livello facile sono proposti soggetti che in natura hanno un determinato colore (non richiedono dunque ancora una competenza della L2 e hanno una funzione di esercizio all'ascolto e alla memorizzazione). Nel livello medio sono proposti oggetti vari naturali o artificiali che possono avere qualsiasi colore, per cui sarà necessario ascoltare l'audio. Nel livello difficile i disegni saranno composti da più parti da colorare in base alle indicazioni audio.





Balloon

Obiettivi

Attraverso questo gioco si persegue l'acquisizione dell'abilità di saper quantificare contando in inglese, memorizzando la successione numerica 1-10 (one - ten) e i singoli nomi dei numeri.

Situazione motivante

Quanto buon miele Reddy ha ricevuto dalle api! Vorrebbe farlo assaggiare a tutti i suoi amici... Per aiutarlo a caricare la mongolfiera bisogna far attenzione alla giusta quantità di barattoli, prima che la mongolfiera raggiunga la nuvola con Queen Bee!



Scopo e modalità del gioco

L'utente in seguito all'indicazione audio ricevuta deve trascinare la quantità corretta di barattoli sulla mongolfiera in movimento prima che questa giunga alla nuvoletta dove c'è l'ape regina.

Nel livello facile sulla mongolfiera c'è scritto il simbolo numerico e l'audio è ascoltabile al clic del mouse sia sulla mongolfiera che al passaggio sui gruppi di barattoli. Nel livello medio sulla mongolfiera non c'è più il simbolo numerico; cliccando sulla mongolfiera si può riascoltare l'audio, ascoltabile anche passando il mouse sui gruppi di barattoli. Nel livello difficile c'è un unico barattolo che riappare dopo essere stato trascinato e l'audio che conta a ogni trascinamento.



Funny time

Obiettivi

Questo gioco promuove l'apprendimento di parole e semplici frasi inglesi connesse alla dimensione temporale: condizioni atmosferiche, stagioni e parti della giornata.

Situazione motivante

La grande ruota del tempo è in pericolo! La perfida Queen Bee ha intenzione di distruggerla... Reddy potrà salvarla soltanto se riuscirà ad aprire le tende della finestra giusta.

Scopo e modalità del gioco

Con un clic sul pulsante «Go!» si avvia un'animazione della ruota; la lancetta comincia a girare e si ferma a caso su una delle sezioni. Scopo del gioco è associare l'immagine su cui si ferma la lancetta alla finestra corrispondente; individuata quella giusta, ovvero quella che al passaggio del mouse emette l'audio corretto, l'utente deve cliccarla. Se il clic è corretto, il bambino vede l'apertura della



finestra e il gioco passa alla videata successiva, in caso d'errore la finestra non si apre e ci sarà la perdita di una possibilità.

Nel livello facile le tende delle finestre sono semiaperte, cioè lasciano intravedere l'immagine e l'audio è ascoltabile sia quando si ferma la lancetta che al passaggio sulle finestre. Nel livello medio, invece, le finestre sono chiuse, ma si può ascoltare l'audio al fermarsi della lancetta e al passaggio sulle finestre. Nel livello difficile l'audio si può ascoltare soltanto al passaggio sulle finestre.



Surprise!

Obiettivi

Questo gioco, basato sulla comprensione di indicazioni motorie e la loro restituzione all'orsetto sotto forma di comandi, favorirà l'acquisizione di un primo lessico inglese relativo al movimento.

Situazione motivante

La passeggiata di Reddy è piena di sorprese! Per permettergli di superare gli ostacoli misteriosi occorre indicargli i movimenti giusti.

Scopo e modalità del gioco

L'utente deve far muovere l'orsetto cliccando su dei pulsanti con i simboli di 4 movimenti diversi funzionali al superamento degli ostacoli che incontra durante il percorso e che corrispondono a 4 diverse istruzioni audio date da Speaker Bee: camminare (walk!), saltare (jump!), correre (run!), nuotare (swim!). Se i clic sono corretti, il bambino vede un'animazione correlata al superamento dell'ostacolo e il percorso prosegue; in caso d'errore, dopo la relativa animazione, si scalerà un tentativo. Nel livello facile gli ostacoli sono visibili, nel livello medio gli ostacoli sono coperti da cespugli ma passando sui pulsanti di movimento si può ascoltare l'audio e confrontarlo con quello di Speaker Bee, nel livello difficile gli ostacoli sono coperti e sui pulsanti di movimento non c'è più l'audio.





Animals lottery

Obiettivi

Questo gioco allena alla memorizzazione dei nomi inglesi degli animali più comuni.

Situazione motivante

Chissà chi saranno i fortunati vincitori della lotteria degli animali? Reddy ha bisogno d'aiuto per assegnare i premi agli animali estratti.

Scopo e modalità del gioco

Il bambino deve cliccare sul pulsante «Go!» e, alla fine dell'animazione dell'urna delle estrazioni, potrà ascoltare il nome inglese dell'animale estratto. Deve quindi «premiare il vincitore» scegliendolo tra gli animali presenti e cliccandoci sopra: se il clic è corretto



si vedrà apparire il premio, se è sbagliato si perde una possibilità. Nel livello facile sulla pallina è visibile l'immagine dell'animale e al passaggio del mouse su ogni animale si può ascoltare l'audio. Nel livello medio davanti alla pallina estratta volazza Queen Bee e ne impedisce la visione, ma l'audio può comunque essere ascoltato al passaggio del mouse sugli animali. Nel livello difficile l'audio è ascoltabile soltanto da Speaker Bee.



Body spray

Obiettivi

Il gioco mira a promuovere la conoscenza e la memorizzazione dei nomi inglesi delle parti del corpo.

Situazione motivante

Quell'antipatica di Queen Bee sta infastidendo la bambina che gioca! Per aiutarla, bisogna scoprire quale parte del corpo Queen Bee vuole pungere e proteggerla con lo spruzzo di uno spray.

Scopo e modalità del gioco

Dopo aver ascoltato l'audio passando con il mouse sul fumetto dell'ape regina, l'utente deve cliccare la parte del corpo nominata (il cursore avrà l'aspetto di una bomboletta spray). Se il clic è corretto si vede un'animazione in cui l'ape prova a pungere la parte ma poi cade al suolo e si passa alla videata successiva. In caso di errore si vede l'ape regina pungere la bambina e si perde una possibilità.

Nel livello facile nel fumetto del pensiero di Queen Bee sono presenti sia l'audio che l'immagine di una parte del corpo e le singole parti del corpo sono ascoltabili passandoci sopra con il mouse. Nel livello medio nel fumetto del pensiero di Queen Bee non c'è più l'immagine ma soltanto l'audio, ma le parti del corpo della bambina continuano a essere ascoltabili al passaggio del mouse. Nel livello difficile l'audio c'è solo nel fumetto di Queen Bee.



Happy food

Obiettivi

Attraverso quest'attività strutturata con le modalità di un memory classico i bambini familiarizzeranno con i nomi inglesi degli alimenti e delle bevande più comuni.

Situazione motivante

Reddy è affamato e assetato! Per aiutarlo a ottenere i cibi e le bevande offerti dalle api, occorre trovare quelli uguali.

Scopo e modalità del gioco

L'utente deve cercare di ricordare la posizione di parole e immagini relative a cibi e bevande che ascolta o vede (a seconda dei livelli) cliccando sui vassoi, trovare quelle da accoppiare e cliccarle

in sequenza. I soggetti correttamente accoppiati scompaiono. Lo scadere del tempo senza aver completato una videata determina la perdita di una possibilità. Nel livello facile si propongono accoppiamenti di immagini uguali con audio; nel livello medio, saranno da accoppiare stimoli audio uguali senza l'aiuto delle immagini; nel livello difficile si dovrà trovare la coppia formata da immagine e audio relativo.



Family photos

Obiettivi

Questo gioco esercita alla memorizzazione dei principali nomi inglesi che definiscono le relazioni parentali tra i membri di una famiglia.

Situazione motivante

Com'è divertente scattare foto a bordo di una mongolfiera! Occorre aiutare Reddy a fotografare i personaggi suggeriti dalla sua amica ape!

Scopo e modalità del gioco

Lo scopo del gioco è «fotografare» i singoli membri di famiglie che variano nelle diverse videate secondo le indicazioni audio di Speaker Bee.

L'utente può spostare l'inquadratura con le frecce della tastiera (destra e a sinistra) e quindi «fotografare» il personaggio selezionato con la barra spaziatrice. Se la scelta è corretta il bambino vedrà l'ingrandimento della foto scattata e si passerà alla videata successiva, in caso d'errore viene scalato un tentativo.

Nel livello facile Speaker Bee dà l'indicazione audio e mostra un'immagine; l'audio è inoltre ascoltabile al passaggio dell'inqua-



dratura sui personaggi. Nel livello medio non c'è più l'immagine di aiuto, l'audio è prodotto da Speaker Bee ed è anche ascoltabile al passaggio dell'inquadratura sui personaggi. Nel livello difficile l'audio è prodotto solo da Speaker Bee.

