

Paola Affronte, Anna Lisa Burci  
e Elena Pischedda

# Impariamo l'italiano!

Attività su verbi servili, i gradi  
dell'aggettivo, il passato prossimo,  
l'imperfetto e il futuro



Erickson  
SOFTWARE

Guida

*Editing e progettazione*

Silvia Larentis

*Sviluppo software*

Adriano Costa

*Coordinamento tecnico*

Matteo Adami

*Grafica, illustrazioni e animazioni*

Dario Scaramuzza

Riccardo Beatrici

*Elaborazione grafica*

Tania Osele

*Testing*

Elena Marchesoni

Luca Refatti

Aron Verga

*Audio*

Jinglebell Communication

*Musiche*

Simone Bordin

*Immagine di copertina*

Dario Scaramuzza

*Fotocomposizione e packaging*

Tania Osele

© 2009 Edizioni Centro Studi Erickson

via Praga 5, settore E

38100 Gardolo (TN)

tel. 0461 950690 – fax 0461 950698

www.erickson.it – info@erickson.it

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

# INDICE

Installazione e avvio del CD-ROM	p. 4
Introduzione	p. 5
Guida alla navigazione	p. 8
Login	p. 8
Menu	p. 9
Tasti di scelta rapida	p. 11
Attività	p. 12
Grammatica	p. 17
Il mio diario	p. 18
Guida al gestionale	p. 21
Menu	p. 21
Statistiche	p. 22
Opzioni	p. 23

# Installazione e avvio del CD-ROM

Per usare il CD-ROM su computer Windows, assicurarsi che la propria macchina soddisfi i requisiti di sistema riportati in copertina.

## Avvio automatico

1. Inserite il CD-ROM nell'apposito lettore.
2. Non premete nessun tasto. Il programma partirà automaticamente (il tempo medio è di 25 secondi).

## Avvio manuale

1. Inserite il CD-ROM nell'apposito lettore.
2. Cliccate su Start/Avvio.
3. Cliccate su Esegui.
4. Digitate D:\AVVIOCD.EXE (dove D indica la lettera dell'unità CD-ROM) e premete «Ok». In alternativa, premete il pulsante «Sfoggia», scegliete l'unità CD-ROM nel campo «Cerca in» e fate doppio clic sul file «Setup».
5. Passate alle voci «Installazione del programma».

## Installazione del programma

L'installazione del programma può essere di due tipi:

- installazione automatica, ovvero il programma si autoinstalla;
- installazione personalizzata, in cui l'utente può scegliere la cartella in cui installare il programma.

Quando l'installazione è stata completata, appare un messaggio «Installazione completata. Avviare ora l'applicazione?». Cliccate «Sì» per avviare. Attenzione, se possedete un sistema operativo Windows XP o Windows Vista è possibile installare l'applicazione in due modalità:

1. Per essere utilizzata da un solo utente.
2. Per essere utilizzata da tutti gli utenti che accedono al computer. Per poter fare questo tipo di installazione, l'utente deve avere i diritti di amministratore.

Con Windows Vista all'inserimento del CD-ROM potrebbe comparire una finestra denominata «Controllo dell'account utente» che chiede conferma prima di installare il programma. Selezionare l'opzione «consenti». A questo punto partirà l'installazione Erickson. Se non disponete di un account utente con privilegi di amministratore prima di proseguire verrà chiesto di inserire la password di amministratore. Se non disponete di questa password non sarà possibile proseguire con l'installazione.

## Leggimi

Per ulteriori informazioni, consultare il file «Leggimi». Per visualizzarlo, cliccate su «Risorse del computer», selezionate con un clic l'icona CD-ROM, dal menu «File», selezionate la voce «Esplora», fate doppio clic sul file «Leggimi».

# Introduzione

L'idea di dar vita a un programma multimediale per l'insegnamento dell'Italiano come L2 nella scuola secondaria di primo grado è nata dalla constatazione che nelle scuole italiane è presente un numero sempre crescente di alunni stranieri che nella quasi totalità dei casi manifestano una conoscenza minima o pressoché nulla della lingua italiana. Pertanto i docenti sono posti sempre più spesso nella condizione di approntare strategie didattiche che creino situazioni di apprendimento il più possibile funzionali ed efficaci, passando anche attraverso pratiche di «veri» percorsi individualizzati e di spazi di autoapprendimento.

In una realtà complessa come la classe ciò non è sempre possibile, poiché l'insegnamento dell'italiano come L2 implica metodologie e strategie completamente diverse da quelle utilizzate nell'insegnamento dell'italiano come prima lingua.

Non va inoltre dimenticato che le difficoltà sono accresciute dal fatto che l'inserimento di questi alunni avviene spesso in corso d'anno, il che impedisce ai docenti la pianificazione di un lavoro - eventualmente anche diversificato a seconda dei diversi livelli di partenza - che possa restare nell'impianto generale lo stesso per tutto il periodo scolastico.

Se infine si considera che i materiali a disposizione - sia in supporto cartaceo che digitale - sono complessivamente limitati e, spesso, non adatti all'autoapprendimento e se si riflette sul fatto che l'alunno straniero viene necessariamente a trovarsi in tale condizione per buona parte della giornata scolastica - è quasi naturale che nasca l'esigenza in chi opera quotidianamente in tali contesti di dar vita a uno strumento didattico che:

- aiuti l'alunno straniero nell'acquisizione di competenze, permettendogli di lavorare nella sua classe, all'interno di spazi di autoapprendimento, in parziale o in totale autonomia, e di rendersi contestualmente consapevole in ogni momento del percorso compiuto, degli errori commessi e dei progressi registrati;
- aiuti l'insegnante a gestire percorsi personalizzati, tarati sui bisogni linguistici più immediati, garantendo all'alunno una presenza in classe comunque attiva e significativa.

## *Struttura del software*

Come già detto il programma è strutturato per una modalità di lavoro in autoapprendimento; tutto il materiale è dunque raccolto in un CD che presenta vocaboli, testi, schede grammaticali, esercizi di varia tipologia (vero/falso, scelta multipla, abbinamenti, cloze, memory, cruciverba,

quiz, dettati, labirinti) che consentono all'alunno un percorso personale e un feedback continuo delle proprie prestazioni.

Gli esercizi di diverse tipologie sono stati corredati di immagini e audio allo scopo di rendere l'autoapprendimento più completo sotto il profilo didattico, in quanto - in assenza della viva voce del docente che parla e interagisce verbalmente con l'alunno - il poter ascoltare l'esatta pronuncia di un termine assume fondamentale importanza. Inoltre questi supporti possono contribuire a rendere il lavoro più accattivante per il ragazzo straniero che potrebbe stancarsi e affaticarsi nel corso dello studio in autoapprendimento e, quindi, in un contesto di scarsa relazionalità.

Il software, se utilizzato con una certa flessibilità, è in grado di offrire interessanti applicazioni e risvolti. L'alunno può infatti lavorare in completa autonomia, ma anche affiancato da compagni (la classe può essere gestita in gruppi di aiuto reciproco, *cooperative learning*, ecc.) o da insegnanti-tutor, ma anche a casa. In ogni caso, l'adulto o l'educatore potrà rintracciare, nella parte gestionale del software, tutti gli elementi utili a monitorare il lavoro svolto da ogni alunno.

Il materiale è articolato in 4 sezioni liberamente navigabili, ciascuna delle quali, eccetto la prima che funge da sezione di avviamento, presenta 3 aree fondamentali:

- apprendimento: in cui vengono presentate audiodorie animate e brevi esercizi di comprensione;
- allenamento: in cui si approfondiscono il lessico, la grammatica, le strutture e le funzioni della lingua;
- valutazione: in cui l'alunno verifica l'apprendimento.

Nell'organizzazione dei vari moduli si è tenuto conto della gradualità del percorso, in modo tale da non generare nell'alunno sensazioni di inadeguatezza con conseguente demotivazione, bensì da stimolare in lui il desiderio di apprendere.

Dal punto di vista degli apprendimenti, in ogni sezione lo studente segue dapprima un percorso obbligato (due letture che introducono nuove strutture e vocaboli, seguite da una verifica della comprensione e da esercizi di immediato riutilizzo). Entra poi in un'area dedicata all'approfondimento, contraddistinta da un elevato numero di esercizi riguardanti lessico, grammatica e funzioni linguistiche con particolare attenzione all'uso pratico della lingua. Ogni sezione propone inoltre brevi racconti che sviluppano le «storie» iniziali. Qui l'alunno può navigare liberamente in una situazione di autoapprendimento, seguendo i suoi ritmi, chiedendo suggerimenti, rafforzando le sue competenze prima di affrontare il test conclusivo. La gradualità e la varietà degli esercizi e la possibilità di avere sempre un rinforzo

puntuale (feedback nel singolo esercizio) e una verifica complessiva del lavoro eseguito («Il punto della situazione» per l'alunno e il gestionale per l'adulto), facilitano il passaggio da semplici abilità di comprensione (riconoscimento di singole parole o di semplici enunciati) a più complesse competenze di produzione (risposte a domande, dettati, completamento, riorganizzazione di brevi testi). Il supporto audio e il ricco apparato iconografico assicurano le condizioni per un apprendimento efficace. Il CD-ROM si rivolge a ragazzi stranieri che frequentano la scuola media con una conoscenza della lingua italiana di livello elementare/intermedio, ma può essere utilizzato anche da ragazzi con difficoltà di apprendimento.

# Guida alla navigazione

## Login

Per accedere al programma è necessario innanzitutto registrarsi con un nome. L'alunno deve scrivere il proprio nome sul cartellone o selezionarlo dalla lista dei nomi. Per scorrerla si possono usare le due frecce. Quindi deve cliccare su «Vai!» per entrare nel menu e iniziare le attività. Per attivare i fumetti contenenti le istruzioni scritte, basta cliccare «Attiva istruzioni scritte» e per disattivarle è sufficiente cliccare «Disattiva istruzioni scritte». Per continuare la lettura dei testi, si clicca sui fumetti con il mouse.

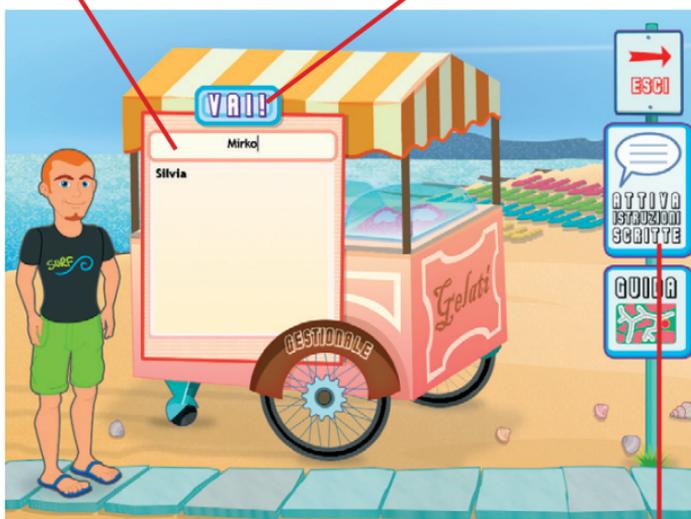
Per accedere alla parte gestionale con le statistiche e le opzioni.

Per visualizzare la guida breve e la guida estesa in formato .pdf, si deve cliccare sulla bussola con la «Guida».

## Login: registrazione di un nuovo utente

Digita il tuo nome o  
selezionalo dalla lista

Clicca «Vai!» per  
entrare nel menu



Clicca qui per  
vedere le istruzioni  
scritte

# Menu

Dopo aver inserito il nome nel login e cliccato «Vai!», si accede al menu principale, dove sono presenti gli elementi di accesso alle varie sezioni, descritti da Mattia, il responsabile del campo-scuola di Sabbiadoro:

a) 4 immagini sulla mappa (4 sezioni)

Sezione 1: Flash back!

Sezione 2: L'isola dei gabbiani

Sezione 3: Un tesoro nascosto

Sezione 4: Tempo di saluti

Ciascuna delle sezioni contiene delle scenette animate, alcuni brevi racconti che sviluppano le «storie» iniziali e una vasta serie di attività che spaziano da semplici esercizi di comprensione (riconoscimento di singole parole o di semplici enunciati) a più complesse competenze di produzione (risposte a domande, dettati, completamento, riorganizzazione di brevi testi).

Menu: scelta delle attività



*b) Indice*

Al clic sul segnalibro l'alunno può vedere l'indice analitico dei contenuti di tutte le sezioni.

*c) Grammatica*

In questa sezione è possibile selezionare uno degli argomenti di grammatica proposti e accedere alla relativa scheda esplicativa.

Il materiale, presentato in formato .pdf, è stampabile.

*d) Il mio diario*

Al clic sul diario l'alunno può scrivere dei testi di carattere personale o realizzare dei disegni utilizzando gli strumenti grafici integrati nell'applicazione. È possibile archiviare e stampare i testi e i disegni creati.

*e) Dov'ero?*

Al clic sulla bussola l'alunno può riprendere l'attività dall'ultimo esercizio svolto nella sessione di lavoro precedente.

*f) Spiega pulsanti*

Al clic sulla torcia elettrica l'alunno può visualizzare le funzioni dei pulsanti usati nel programma. La videata è stampabile.

*g) A/a*

Al clic sulla «A» maiuscola si abilita la scrittura e la lettura dei testi in stampato maiuscolo; al clic sulla «a» minuscola si imposta invece la scrittura e la lettura dei contenuti in stampato minuscolo.

*h) Il punto della situazione*

Al clic sul computer palmare l'alunno può visualizzare un resoconto degli esercizi fatti con la rispettiva valutazione espressa sotto forma di giudizio.

*i) L'attestato*

L'attestato viene sbloccato al superamento del 100% degli esercizi. Nella parte gestionale è possibile selezionare l'opzione che lo renda accessibile in qualunque momento della navigazione. L'attestato è personalizzato per ogni utente e può essere stampato.

*j) Pulsante «X»*

Al clic sul pulsante «X» in alto a destra si ritorna alla videata del login.

## Tasti di scelta rapida



Il programma consente agli utenti di utilizzare una combinazione di tasti in alternativa al clic del mouse.

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	Ctrl + v
<i>Login</i>	
Entra	Invio
Esci dal software sì/no	s/n
Seleziona utente	Frecce alto/basso
Gestionale	Ctrl + o
<i>Menu</i>	
Testo maiuscolo/minuscolo	Ctrl + m
Scorri menu	Frecce avanti/indietro
Dov'ero?	Ctrl + u
Attestato	Ctrl + a
Il mio diario	Ctrl + d
Il punto della situazione	Ctrl + p
Indice	Ctrl + h
Materiali stampabili	Ctrl + s
<i>Lista esercizi</i>	
Scrolla lista su/giù	Frecce alto/basso
<i>Esercizi</i>	
Scrolla testo su/giù	Frecce alto/basso
Ho finito	Ctrl + invio
Scorri videata	Ctrl + Frecce avanti/indietro
Rifai	Ctrl + r
Suggerimenti	Ctrl + h
<i>Gestionale</i>	
Stampa	F10
Guida/informazioni utili	F1
Esci/chiudi	Ctrl + x
Scrolla testo su/giù	Frecce alto/basso
Esporta file excel	Ctrl + e
Aumenta/diminuisci carattere	Ctrl + +/-
Ok/sì	Invio
Annulla/no	Ctrl + x

## Attività

Dal menu è possibile accedere alle 4 sezioni principali (liberamente selezionabili), con schede ed esercizi stampabili.

### Sezione 1: Flash back!

Al clic su questa sezione si accede alle attività di avviamento:

- 1.1 Cosa ti ricordi: i personaggi – la storia
- 1.2 Cosa sai – Cosa sai fare: la conoscenza della lingua

#### Cosa ti ricordi?

Cosa ti ricordi: I personaggi - la storia

SEIF	GIACOMO	LAURA	MAX
è alto		ama fare fotografie	lavora con Mattia

è magro

RIFARI STAMPA NOTIFICO 1 6

### Sezione 2: L'isola dei gabbiani

Al clic su questa sezione si apre il menu con le 3 aree principali (*Apprendimento, Allenamento e riflessione, Valutazione*) articolate a loro volta in un sottomenu:

- *Apprendimento*
  - 2.1. Tutti a bordo!
  - 2.2. Verbi servili: potere e dovere
  - 2.3. In fondo al mar!
  - 2.4. Verbi servili: volere
- *Allenamento e riflessione*
  - 2.5. In campeggio
  - 2.6. Dove vado? Orientamento

## Tutti a bordo!



- 2.7. Tempo meteorologico
- 2.8. Le stagioni
- 2.9. Preposizioni articolate
- 2.10. I gradi dell'aggettivo

## Nella caverna del Drago

1) Mentre i Gialli compiono il loro percorso dentro l' \_\_\_\_\_ il cielo si riempie di \_\_\_\_\_ e inizia a \_\_\_\_\_; un vero \_\_\_\_\_ con \_\_\_\_\_ e fulmini. Devono trovare un riparo, così entrano di corsa nella Caverna del Drago. I ragazzi sono un po' impauriti, quindi il professore comincia a raccontare loro una storia.

2) La \_\_\_\_\_ deve il suo \_\_\_\_\_ non a un vero drago, ma al pirata Coccorito, \_\_\_\_\_ di Banda Nera. Coccorito con la \_\_\_\_\_ intelligenza aveva salvato la vita al \_\_\_\_\_ capo e per questo era stato soprannominato « \_\_\_\_\_ ».

3) Durante le sue avventure per \_\_\_\_\_ Banda \_\_\_\_\_ arriva alle \_\_\_\_\_ Jamal nei Mari del Sud e ruba il tesoro di perle nere del Palazzo dei Sultani. Il sultano Kil Oshà, un vecchio dalla lunga \_\_\_\_\_ bianco, il turbante variopinto e una grossa pancia, lo scopre e lo mette in prigione.

4) Kil Oshà è \_\_\_\_\_ furbo e gli piacciono gli indovinelli, così propone a \_\_\_\_\_ una sfida: se risolverà l'ultimo indovinello che

- 2.11. I verbi servili: riepilogo
- 2.12. Permessi, divieti, intenzioni
- 2.13. Unità di misura
- 2.14. Nella caverna del Drago

- *Valutazione*

- 2.15. Test di valutazione

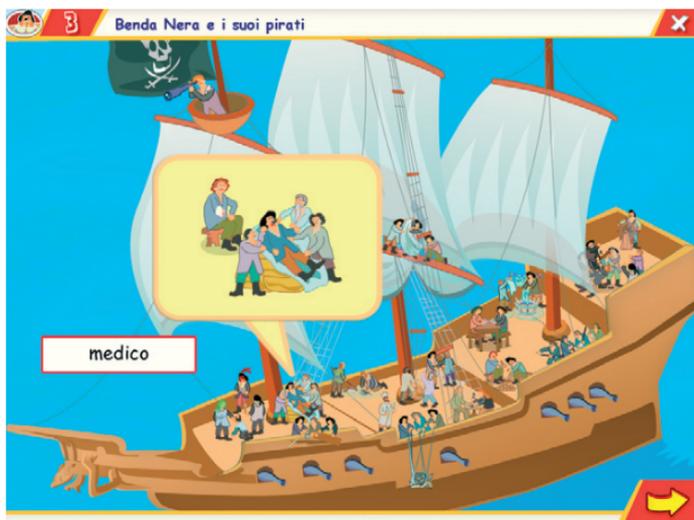
### **Sezione 3: Un tesoro nascosto**

Al clic su questa sezione si apre il menu con le 3 aree principali (*Apprendimento, Allenamento e riflessione, Valutazione*) articolate a loro volta in un sottomenu:

- *Apprendimento*

- 3.1 Il vecchio rifugio
- 3.2 Passato prossimo: ausiliare essere e avere
- 3.3 Benda Nera e i suoi pirati
- 3.4 Imperfetto: essere, avere, coniugazione verbi regolari

#### Benda Nera e i suoi pirati



- *Allenamento e riflessione*

- 3.5 I mezzi di trasporto
- 3.6 Tempi passati: passato prossimo (avere)
- 3.7 Tempi passati: passato prossimo (essere)
- 3.8 Passato prossimo: verbi transitivi

- 3.9 Passato prossimo: verbi regolari intransitivi
- 3.10 Passato prossimo: quale ausiliare utilizzare
- 3.11 Passato prossimo: struttura della frase transitiva
- 3.12 Passato prossimo: struttura della frase intransitiva (1)
- 3.13 Passato prossimo: struttura della frase intransitiva (2)
- 3.14 Tempi passati: imperfetto (1)
- 3.15 Tempi passati: imperfetto (2)
- 3.16 Seguire e descrivere un percorso
- 3.17 Uso del passato prossimo
- 3.18 Il tradimento di Drago

- *Valutazione*

- 3.19 Test di valutazione

### Test di valutazione

**Test di valutazione**

Io e i figli siamo partiti dalla Baia del Relitto, abbiamo camminato per 250 \_\_\_\_\_ in direzione \_\_\_\_\_ e siamo arrivati alla collina del teschio.  
 Qui \_\_\_\_\_ molti alberi di prugna selvatiche così abbiamo raccolto tanti frutti!  
 Dopo mezz'ora siamo ripartiti e abbiamo \_\_\_\_\_ in direzione \_\_\_\_\_.

Siamo arrivati alla cascata \_\_\_\_\_ e abbiamo fatto un bel bagno.  
 Poi siamo passati \_\_\_\_\_ la cascata.  
 C'era un'apertura e siamo entrati in una bellissima \_\_\_\_\_, la Grotta del Miele.  
 Il tetto della grotta è crollato e c'è una bellissima luce.  
 La parete della grotta è alta \_\_\_\_\_: abbiamo preso corde, ramponi e scarponi e ci siamo arrampicati sulla parete di roccia.  
 Alla fine siamo \_\_\_\_\_ su un altipiano, la Spianata del Tesoro Fantasma.  
 Siamo \_\_\_\_\_ verso est, alla Roccia del Gufo abbiamo girato a sinistra e dopo \_\_\_\_\_ in direzione \_\_\_\_\_ dove siamo arrivati?

nord-ovest

RIFARI STAMPA HO FOTTO 5 8

### Sezione 4: Tempo di saluti

Al clic su questa sezione si apre il menu con le 3 aree principali (*Apprendimento, Allenamento e riflessione, Valutazione*) articolate a loro volta in un sottomenu:

- *Apprendimento*
  - 4.1 Ultimo giorno al campo
  - 4.2 Futuro: essere, avere e verbi regolari (3a persona singolare e plurale)
  - 4.3 La mostra fotografica

#### 4.4 Futuro: essere, avere e verbi regolari (1a e 2a persona singolare e plurale)

### Futuro

 **4** Futuro: essere, avere e verbi reg. (3° p. sing. e pl.) 

**OSSERVA!**

VERBI ESSERE - AVERE  
TEMPO FUTURO (3° PERSONA SINGOLARE E PLURALE)

**ESSERE**

Domani Giacomo **sarà** l'ultimo a salire.  
I ragazzi **saranno** alla fermata.

**AVERE**

Giacomo **avrà** i suoi trofei.  
I ragazzi **avranno** gli zaini.

 **RIFAI**  **STAMPA**  **HO FINITO** 

### La mostra fotografica

 **4** La mostra fotografica 

**3° POSTO**  
Il pizzico f... del  
grand...





- *Allenamento e riflessione*
  - 4.5 Come stai? Cosa ti è successo?
  - 4.6 Futuro: essere, avere, verbi regolari
  - 4.7 Passato, presente, futuro: riepilogo
  - 4.8 Parlare di abitudini
  - 4.9 Parlare di progetti futuri
  - 4.10 La serata di Gianni
  - 4.11 Le avventure di Klaudio
- *Valutazione*
  - 4.12 Test di valutazione

## Le avventure di Klaudio

Le avventure di Klaudio

Klaudio pensa alle attività che farà:

(prendere) \_\_\_\_\_ la sua bicicletta e (pedalare) \_\_\_\_\_ fino alla fattoria di Campo Verde. Da qui (cavalcare) \_\_\_\_\_ sulla cima della montagna. Dopo un'ora (arrivare) \_\_\_\_\_ in una bella valletta piena di sole dove scorre un torrente con l'acqua limpidissima. Per prima cosa Klaudio (piantare) \_\_\_\_\_ la sua tenda.

Il torrente è ricco di trote. Klaudio (pescare) \_\_\_\_\_ e (cucinare) \_\_\_\_\_ il suo pesce.

BIFARI STAMPA HO FINITO 3 11

## Grammatica

Al clic sulla cartelletta gialla nel menu, si apre un'area relativa agli approfondimenti grammaticali. Le schede, in formato .pdf, sono stampabili. Gli argomenti trattati sono:

1. I verbi servili
2. Le preposizioni articolate
3. I gradi dell'aggettivo qualificativo
4. Il passato prossimo
5. L'imperfetto
6. Il futuro

## Il mio diario

Cliccando sul quaderno nel menu, si accede alla sezione in cui è possibile scrivere dei testi propri, corredarli di immagini create o importate da altri programmi e stamparli. Si può selezionare uno dei titoli già predefiniti e cliccare «Visualizza», oppure cliccare il pulsante «+» per inserire un nuovo titolo, selezionarlo e cliccare «Visualizza».

### Sezione di scrittura

Per scrivere si possono utilizzare gli strumenti presenti nella barra in basso:

- carattere: per scegliere la font preferita;
- stile: per avere la parola in stile normale (N), grassetto (G), o corsivo (C);
- dimensione: per aumentare o ridurre la dimensione dei caratteri;
- colore: per scegliere il colore delle scritte.

Il pulsante con la freccia permette di annullare l'ultima operazione compiuta.

Nella barra in alto sono presenti i pulsanti per editare il testo:

- taglia: per tagliare il testo selezionato;
- copia: per copiare il testo selezionato;
- incolla: per incollare il testo selezionato (con il procedimento «taglia + incolla» e «copia + incolla» si perde lo stile dei caratteri);
- gomma: per cancellare il contenuto della videata.

### Sezione di scrittura



Nella barra a destra sono presenti le icone:

- libro: per aprire la guida scritta;
- dischetto: per salvare il testo;
- stampante: per stampare.

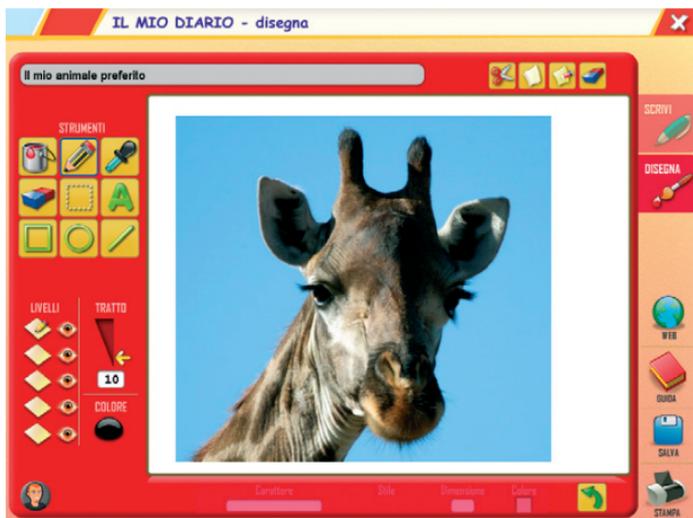
## Sezione grafica

A questa sezione si accede cliccando il pulsante «Disegna» presente nella videata «Scrivi».

Gli strumenti grafici presenti a sinistra sono:

- barattolo: per riempire di colore gli spazi chiusi del disegno o dell'intero foglio;
- matita: per disegnare all'interno del foglio;
- contagocce: per selezionare un colore all'interno del disegno e poterlo riprodurre uguale;
- gomma: per cancellare parte del disegno o tutto;
- linea tratteggiata: per selezionare la parte di disegno che si intende riprodurre;
- A maiuscola: per inserire scritte nel disegno;
- quadrato: per inserire un quadrato;
- cerchio: per inserire un cerchio;
- linea retta: per tracciare con precisione linee rette;
- livelli: 5 livelli per creare gli sfondi delle immagini;
- tratto: per scegliere lo spessore del tratto;
- colore: per aprire la *palette* in cui selezionare il colore.

## Sezione grafica



Nella barra in alto sono presenti gli stessi pulsanti per editare il testo. Cliccando «Scrivi» si torna alla videata di scrittura e il disegno creato viene automaticamente inserito.

Per digitare un testo, dopo aver cliccato sulla «A» di sinistra, appaiono in basso gli stessi strumenti della videata «Scrivi».

Sul foglio del disegno l'alunno può anche incollare un'immagine realizzata o acquisita con un altro programma di grafica (procedimento di «copia + incolla», usando il tasto Windows per spostarsi da un'applicazione all'altra).

# Guida al gestionale

Vi si può accedere dal pulsante «Gestionale» nel login o digitando contemporaneamente la combinazione di tasti «Ctrl + o» (nel login).

## Menu

Comprende l'elenco degli utenti e i pulsanti per accedere alla videata delle statistiche e a quella delle opzioni.

*Utenti:* viene visualizzato l'elenco degli utenti, che si può scorrere con la barra o le frecce verticali a lato. Per aggiungere un nuovo utente alla lista, si clicca il tasto «+» e si digita il nuovo nome. Per cancellarlo, si seleziona il nome e si clicca il tasto «-», confermando poi l'eliminazione.

*Archivia:* questo pulsante permette di fare il backup del database utenti, ovvero di salvare tutti i dati (punteggi, statistiche, personalizzati) relativi agli utenti, nella cartella di installazione del programma (normalmente C:\Programmi\Erickson\).

*Ripristina:* questo pulsante permette di recuperare i dati relativi agli utenti salvati precedentemente tramite il pulsante «Archivia». I dati del database ripristinato sostituiranno quelli presenti nel programma. La cartella viene proposta automaticamente dal programma, ma è possibile anche selezionare una cartella qualsiasi.

## Menu principale del gestionale



**Password:** per proteggere l'accesso ai dati è opportuno inserire una password cliccando sul pulsante «Inserisci password». Dopo aver digitato una password, viene richiesto di riscriverla per confermarla. Al successivo rientro nella parte gestionale, il programma chiederà automaticamente di inserire la password. Dopo 3 tentativi sbagliati, la videata si chiude e si ritorna al login. Si consiglia di scrivere la password su un foglio per non rischiare di dimenticarla. Per cambiare password bisogna cliccare sul pulsante «Cambia password» e scriverne una nuova.

**Statistiche, Opzioni:** per visualizzare le statistiche relative a ogni singolo utente, oppure, scegliere le opzioni si deve selezionare il nome dell'utente e cliccare il rispettivo pulsante («Statistiche», «Opzioni»).

**Pulsante X:** cliccare la «X» in alto a destra per uscire dalla parte gestionale e tornare al login.

## Statistiche

La parte relativa alle statistiche contiene:

- il nome dell'utente selezionato;
- l'elenco delle sezioni (divise per aree di apprendimento) presenti nel CD-ROM.

## Statistiche

Titolo CD-ROM - Statistiche - Adri

SEZIONI		Titolo-esercizio	Data	Vis. totale sul totale	% Risposte corrette	Q	⋮
1	Flash back	Il vecchio rifugio	30/1/2009	1/3	-		⊖
		Il vecchio rifugio	30/1/2009	1/3	-		
		Il vecchio rifugio	30/1/2009	1/3	-		
2	L'isola dei gabbiani Apprendimento	Il vecchio rifugio	30/1/2009	1/3	-		
		Il vecchio rifugio	26/1/2009	1/3	-		
3	L'isola dei gabbiani Allenamento	Passato prossimi: ausilia...	30/1/2009	2/2	-		⊖
		Benda Nera e i suoi pirat...	30/1/2009	1/4	-		⊖
4	L'isola dei gabbiani Valutazione	Imperfetto: essere, avere...	30/1/2009	1/2	-		⊖
5	Un tesoro nascosto Apprendimento						
6	Un tesoro nascosto Allenamento						
7	Un tesoro nascosto Valutazione						

- i titoli degli esercizi svolti: se il titolo è scritto in azzurro significa che al clic su di esso appaiono le registrazioni fino alle 5 prove precedenti, partendo dalla più recente;
- la data di svolgimento;
- il numero delle videate svolte sul totale;
- la percentuale delle risposte corrette;
- l'eventuale dettaglio.

*Esportazione dei dati in formato Excel:* è possibile esportare i dati relativi alle statistiche dell'utente cliccando sul pulsante con il simbolo del foglio excel e la freccia. Al clic il file verrà esportato di default nella cartella con il titolo del CD-ROM contenuta in «Documenti Erickson\_Statistiche» del PC.

*Stampa:* il pulsante nella barra in alto permette di stampare la videata delle statistiche per ogni sezione selezionata in cui siano stati svolti degli esercizi.

## Opzioni

Nella parte relativa alle opzioni sono disponibili le seguenti funzioni (clic con il mouse sul quadratino corrispondente):

*Mostra attestato:* per mostrare l'attestato indipendentemente dal totale svolgimento degli esercizi (l'attestato risulterà pertanto sempre cliccabile e stampabile).

*Attiva istruzioni scritte:* consente di attivare, in particolare per gli utenti con problemi di ipoacusia o sordità, le vignette con le istruzioni e i feedback scritti, pur mantenendo l'audio di default; per iniziare e procedere in ogni attività, la nuvoletta presente nella videata deve essere fatta scomparire cliccandoci sopra; per proseguire la lettura del testo nelle nuvolette si deve cliccare con il mouse sulle stesse; per richiamare la nuvoletta basta cliccare sul personaggio.

*Abilita audio istruzioni generiche:* attivo di default, al clic viene disattivato l'audio delle istruzioni che vengono date nel menu, nello spiega pulsanti, ecc.

*Abilita audio istruzioni esercizi:* attivo di default, al clic viene disattivato l'audio delle istruzioni che vengono date negli esercizi.

*Abilita audio feedback:* attivo di default, al clic viene disattivato l'audio dei feedback positivi e negativi.



Scarica l'immagine che trovi all'interno del CD-ROM e impostala come sfondo del tuo computer!



© 2009 Edizioni Centro Studi Erickson. Tutti i diritti riservati.  
via Praga 5, settore E  
38100 Gardolo (TN)  
tel. 0461 950690 – fax 0461 950698  
[www.erickson.it](http://www.erickson.it) – [info@erickson.it](mailto:info@erickson.it)