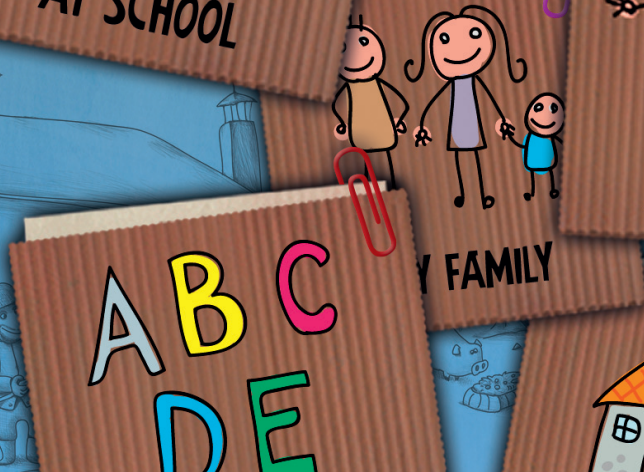
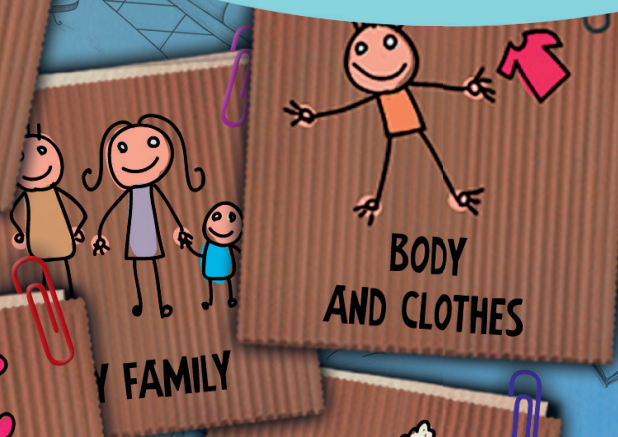


Redazione Software Erickson
(a cura di)



My first Word Games

Giochi con le immagini per
apprendere il vocabolario
inglese di base



Guida

Erickson

Editing e progettazione
Serena Larentis

Impaginazione
Tania Osele

Copertina
Riccardo Beatrici

Stampa
Esperia srl – Lavis (TN)

ISBN: 978-88-6137-717-2

© 2011 Edizioni Erickson
Via del Pioppeto 24 – 38121 Trento
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.

Redazione Software Erickson
(a cura di)

My first Word Games

Giochi con le immagini per apprendere
il vocabolario inglese di base

Erickson

Guida alla navigazione

Il login

Per accedere al programma è necessario scrivere il proprio nome nel riquadro o selezionarlo dalla lista dei nomi. Per scorrerla si possono usare le due frecce poste a lato della lista. Quindi si deve cliccare il pulsante «Go!» (Entra) per entrare nel menu con le varie sezioni.

Per eliminare un utente presente nella lista, è necessario selezionarlo e cliccare sul pulsante «Delete user» (Elimina utente). Per accedere alla guida in formato pdf, è sufficiente cliccare sul pulsante «Guide» (Guida).

Cliccando sul foglietto con il disegno del bambino si attiva l'audio delle istruzioni. Per bloccare l'audio è sufficiente cliccare nuovamente quest'icona (nella videata del login come nelle altre videate del software).

Cliccando sul pulsante «Sound options» (Opzioni audio) si accede alla finestra per la personalizzazione delle impostazioni dei volumi audio.

Per uscire dal programma è necessario cliccare sul pulsante «Exit» (Esci) posto in alto a destra nella videata.

Il menu – Scelta delle attività

Dopo aver inserito il nome nel login e cliccato su «Go!», viene proposto il menu principale, dove sono presenti gli elementi di accesso alle varie attività:

a) *I 9 foglietti appesi corrispondenti alle 9 sezioni:*

1. The alphabet/L'alfabeto
2. Numbers/Numeri
3. Body and clothes/Corpo e abbigliamento
4. The house/La casa
5. My family/La mia famiglia
6. At school/A scuola
7. In the city/In città
8. Time and weather/Il tempo cronologico e il tempo atmosferico
9. Verbs and adjectives/Verbi e aggettivi

Ciascuna unità contiene una serie di tavole illustrate scorribili con numerose immagini da cliccare: una volta selezionata un'immagine, si apre una finestrella con il particolare della tavola cliccata, l'audio e la scritta relativa al nome dell'immagine. Dalle tavole è inoltre possibile accedere a esercizi giocosi che mirano al consolidamento dei vocaboli incontrati durante l'esplorazione delle tavole stesse. Tutti i testi sono in stampato maiuscolo per permettere l'utilizzo del software anche ai bambini che non hanno ancora imparato a leggere lo stampato minuscolo.

b) *I fumetti con la bandierina italiana e la bandierina inglese e le istruzioni scritte*

Per impostare la lingua in cui vengono presentate le istruzioni audio e scritte, è sufficiente cliccare su una delle due bandierine poste nella fascia in alto nella videata (di default la lingua proposta è quella inglese).

c) *Il punto di domanda (Spiegapulsanti)*

Al clic sul punto di domanda, l'alunno può visualizzare le funzioni dei principali pulsanti usati nel programma. La videata è stampabile.

d) *Pulsante «X»*

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



Fig. 1 Videata del login dove l'utente si registra.



Fig. 2 Videata del menu dove è possibile scegliere le varie attività.



Fig. 3 La videata dello spiegapulsanti.

Tasti di scelta rapida

Il programma consente agli utenti di utilizzare una combinazione di tasti in alternativa al clic del mouse sui pulsanti presenti nelle videate.

| 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 |
| Gestione volumi/soni e audio | Ctrl + o |
| <i>Login</i> | |
| Entra | Invio |
| Esci dal software sì/no | s/n |
| Seleziona utente | Frecce alto/basso |
| Elimina utente | Ctrl + e |

| FUNZIONI DEL PROGRAMMA/PULSANTI | COMBINAZIONE DI TASTI |
|---------------------------------|-------------------------------|
| <i>Menu</i> | |
| Spiegapulsanti | F1 |
| <i>Tavole</i> | |
| Scrolla tavola avanti/indietro | Frecce avanti/indietro |
| <i>Esercizi</i> | |
| Ho finito | Ctrl + Invio |
| Scorri videata | Ctrl + Frecce avanti/indietro |
| Nuovo | Ctrl + n |
| Attiva stimolo audio | Shift + Barra spaziatrice |
| Aiuto | Ctrl + h |

Attività

Dal menu è possibile accedere alle sezioni principali contenenti le tavole illustrate e tutti gli esercizi, che possono essere anche stampati dall'alunno.

Come già accennato nel capitoletto relativo alle funzioni dei pulsanti del menu, le tavole propongono situazioni illustrate scorribili a destra e a sinistra semplicemente cliccando sulle due frecce poste ai lati della videata o cliccando sulle frecce destra/sinistra della tastiera. Al passaggio del mouse sulle diverse immagini raffigurate compaiono delle piccole etichette riportanti i nomi degli oggetti su cui è posizionato il puntatore: cliccando l'immagine corrispondente all'etichetta visualizzata compare una finestrella con il particolare cliccato, la parola scritta e l'audio in inglese. Nella barra di navigazione posta sotto la grafica delle tavole è possibile verificare quante immagini sono state cliccate sul totale, in modo da poter verificare che tutti gli elementi siano stati visualizzati dall'utente.

Di seguito vengono riportati i titoli delle nove sezioni e delle diverse tavole in esse contenute (dove non sono presenti titoli di tavole significa che il nome della tavola coincide con quello della sezione).

Sezione 1. The alphabet

Sezione 2. Numbers

Sezione 3. Body and clothes

Tavola 3.1 – The body

Tavola 3.2 – The face

Tavola 3.3 – Clothes

Sezione 4. The house

Tavola 4.1 – The house

Tavola 4.4 – The living room

Tavola 4.3 – The kitchen

Tavola 4.4 – The bedroom

Tavola 4.6 – The bathroom

Tavola 4.7 – The boxroom

Sezione 5. My family

Sezione 6. At school

Tavola 6.1 – The school

Tavola 6.2 – In the classroom

Tavola 6.3 – In the schoolbag

Sezione 7. In the city

Sezione 8. Time and weather

Tavola 8.1 – The day

Tavola 8.2 – The week

Tavola 8.3 – The months

Tavola 8.4 – Year and seasons

Tavola 8.5 – The weather

Sezione 9. Verbs and adjectives

Tavola 9.1 – Verbs

Tavola 9.2 – Adjectives



Fig. 4 Esempio di tavola illustrata della sezione 1.



Fig. 5 Esempio di tavola illustrata della sezione 8.

Sempre nella parte inferiore della videata delle tavole sono presenti gli elementi di accesso alle diverse attività (*I spy with my little eye...*, *Bingo!*, *Find the object*, *Memory*, *Drag the letters!*, *Find the word!* e *Pluck the chicken!*), che propongono, sotto forma di simpatici giochi linguistici, esercizi volti al consolidamento dei vocaboli incontrati nelle tavole. Le videate all'interno degli esercizi si possono scorrere utilizzando le frecce di scorrimento.

I spy with my little eye... (attività presente solo nella sezione 1. *The alphabet*)

In questo esercizio viene presentata a video una lettera dell'alfabeto inglese e l'utente deve cliccare fra le immagini presenti quella che raffigura un oggetto il cui nome inizia con quella lettera. Se la risposta è corretta, vengono pronunciati la lettera target e il nome dell'oggetto cliccato.

Bingo! (attività presente solo nella sezione 2. *Numbers*)

Viene presentato un numero in cifre compreso tra zero e trenta e le decine da trenta a cento. L'utente deve cliccare fra i numeri scritti



Fig. 6 I spy with my little eye...

in lettere quello che corrisponde alla trascrizione in lettere del numero proposto in cifre.



Fig. 7 Bingo!

Find the object (attività presente in tutte le sezioni)

Vengono presentate a video 4/6/8/10 carte scoperte contenenti un'immagine. L'utente deve cliccare sull'iconcina dell'audio, ascoltare attentamente la parola in inglese e quindi cliccare sull'immagine corrispondente. Se il clic è corretto compare la scritta con il nome di quell'oggetto e viene pronunciato un feedback specifico con la ripetizione del nome.

Memory (attività presente in tutte le sezioni)

Compaiono a video 6/8/16 tessere di memory coperte. In base alla tipologia di memory proposta (coppie immagine/parola, coppie immagine/audio, coppie audio/parola scritta, coppie parola scritta in inglese/parola scritta in italiano), l'utente deve cliccare sulle tessere per farle ruotare, osservarle e trovare le coppie che rappresentano l'associazione corretta



Fig. 8 Find the object.

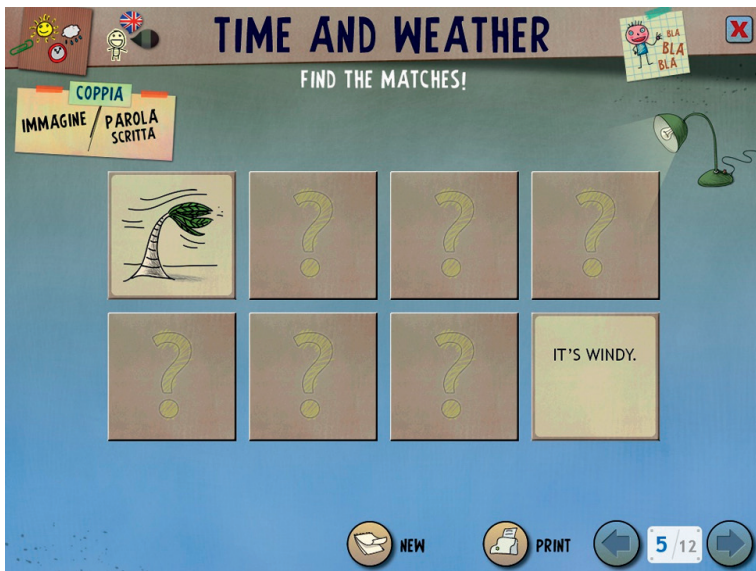


Fig. 9 Memory.

degli stimoli. Se l'utente trova la coppia corretta, viene pronunciato un feedback specifico con il nome della parola inglese.

Drag the letters! (attività presente in tutte le sezioni, fatta eccezione per le sezioni 1. *The alphabet* e 2. *Numbers*)

Compaiono al centro della videata delle lettere in disordine da trascinare in modo da comporre una parola di senso compiuto relativa alla sezione in cui ci si trova. Se si clicca su «Help» viene visualizzata anche l'immagine target, che rimane visibile fino al completamento dell'esercizio.



Fig. 10 Drag the letters!

Find the word! (attività presente in tutte le sezioni, fatta eccezione per le sezioni 1. *The alphabet* e 2. *Numbers*)

L'utente deve evidenziare in un casellario le parole che corrispondono alle immagini contenute nella videata. Cliccando su un'immagine viene pronunciata la parola relativa, mentre se si clicca su «Help» vengono visualizzati sotto le immagini i vocaboli.



Fig. 11 Find the word!

Pluck the chicken! (attività presente in tutte le sezioni, fatta eccezione per le sezioni *1. The alphabet* e *2. Numbers*)

In quest'attività, strutturata secondo le modalità classiche del tradizionale «Gioco dell'impiccato», l'utente deve scrivere il nome dell'oggetto presentato nella videata cercando di non far spennare completamente il pollo (che sostituisce l'immagine dell'impiccato). Cliccando il pulsante «Help» compare vicino all'oggetto target l'iconcina dell'altoparlante per attivare lo stimolo audio della parola da editare.

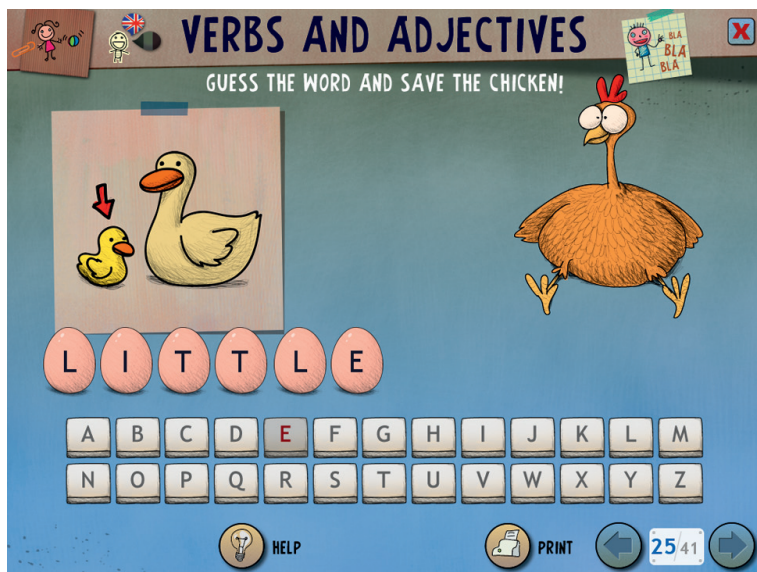


Fig. 12 Pluck the chicken! - con risultato positivo.

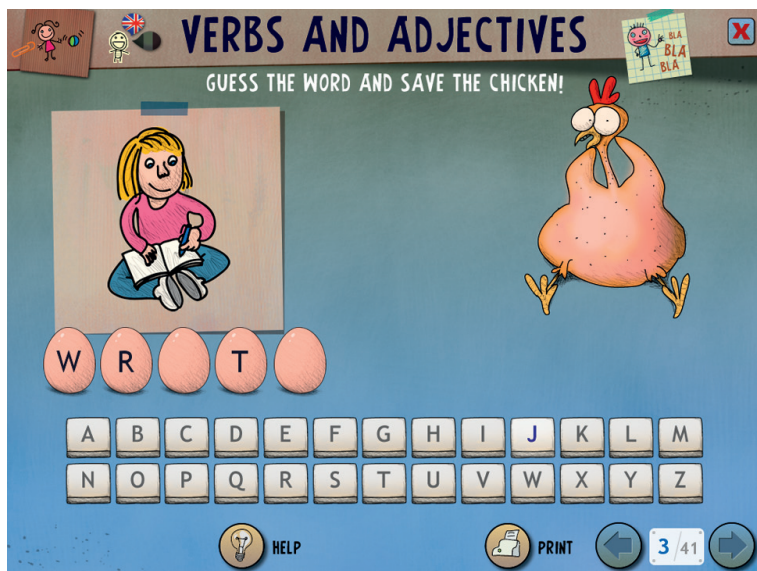


Fig. 13 Pluck the chicken! - con risultato negativo.

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 CDROM) e premete «Ok». In alternativa, premete il pulsante «Sfogliare», scegliete l'unità CD-ROM nel campo «Cerca in» e fate doppio clic sul file «AvvioCD».
5. Passate alle voce «Installazione del programma».

Installazione del programma

Con i sistemi operativi Windows è possibile installare l'applicazione in due modalità:

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

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.

Con alcuni sistemi operativi 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» presente nella finestra di avvio o visualizzarlo, cliccando su «Risorse del computer», cliccare l'icona CD-ROM, dal menu «File», selezionare la voce «Esplora», fare doppio clic sul file «Leggimi».

Sfondi

All'interno del CD-ROM è presente la cartella «Sfondi» da cui è possibile copiare l'immagine del programma e impostarla come sfondo del proprio computer.

