



Culegere de jocuri lingvistice manualul/ ghidul profesorului



1 2 3 4 5
6 7 8 9 10

Olivier Heidmann, CERTH

HarikliaTsalapatas, UTH

Proiectul a fost finanat cu sprijinul
Comisiei Europene. Prezentul software
reflecta doar perspectiva autorilor, iar CE nu
rezinta nicio responsabilitate fata de
utilizarea informatiilor din acest material.



Erasmus+

Culegere de jocuri lingvistice

Continuturi

I.	Introducere	4
II.	Atentionare.....	Error! Bookmark not defined.
III.	Presentarea interfetei	6
1.	Introducerea ecranului principal.....	Error! Bookmark not defined.
2.	Selectarea exercitiului, meniu selectare	7
IV.	Trecerea in revista a provocarilor	Error! Bookmark not defined.
1.	Salutul	Error! Bookmark not defined.
a)	Exercitii de descoperire.....	Error! Bookmark not defined.
b)	Exercitii de consolidare	Error! Bookmark not defined.
2.	Culorile.....	14
a)	Exercitii de descoperire.....	14
b)	Exercitii de consolidare	Error! Bookmark not defined.
3.	Numerele	16
a)	Exercitii de descoperire.....	Error! Bookmark not defined.
b)	Exercitii de consolidare	Error! Bookmark not defined.
4.	Animalele	18
a)	Exercitii de descoperire.....	Error! Bookmark not defined.
b)	Exercitii de consolidare	Error! Bookmark not defined.
5.	Familia.....	19
a)	Exercitii de descoperire.....	Error! Bookmark not defined.
b)	Exercitii de consolidare	Error! Bookmark not defined.
6.	Meserii	Error! Bookmark not defined.
a)	Exercitii de descoperire.....	Error! Bookmark not defined.
b)	Exercitii de consolidare	Error! Bookmark not defined.
7.	Partile corpului.....	Error! Bookmark not defined.

a) Exercitii de descoperire	Error! Bookmark not defined.
b) Exercitii de consolidare	Error! Bookmark not defined.
8. Mancarea	Error! Bookmark not defined.
a) Exercitii de descoperire	Error! Bookmark not defined.
b) Exercitii de consolidare	Error! Bookmark not defined.
9. Sala de clasa	Error! Bookmark not defined.
a) Exercitii de descoperire	Error! Bookmark not defined.
b) Exercitii de consolidare	Error! Bookmark not defined.
Annex: Table of figures	26

I. Introducere

Prezentul software contine o colectie de situatii- problema in contextual vizitei pe Pamant a unui extraterestru mic si bland numit Lingo. Jucatorii trebuie sa-i explice si demonstreze cateva cuvinte de baza , pe care ei insisi le vor invata. In total sunt 9 provocari, fiecare dintre acestea fiind impartita in exercitii de descoperire si exercitii de achizitie lingvistica. Culegerea contine 18 exercitii diferite.

Culegerea este multilingvistica: Engleza, Romana, portugheza, greaca si franceza. Intreaga interfata a programului a fost conceputa pentru a afisa o cantitate minima de linii de text in afara continutului lectiei in sine. Prin crearea interfetei in acest fel, ne propunem sa avem o aplicatie intuitiva, usor de folosit si de inteles.

Întreaga culegere a fost creata pentru a fi instalat in Windows, Linux sau MAC OSX cu ușurință prin intermediul unui folder care conține un fișier executabil și unele date suplimentare.

Cele trei versiuni OS ale jocului pot fi descarcate de la adresele:

Linux : <https://www.dropbox.com/s/4v76cyjp7uj26kg/LG-v2.1-ACE-Linux.zip?dl=0>

Mac : <https://www.dropbox.com/s/w0nezieak6p4bgr/LG-v2.1-ACE-MacOSX.zip?dl=0>

Windows : <https://www.dropbox.com/s/5hf5ybpelc68mr4/LG-v2.1-ACE-Windows.zip?dl=0>

II. Atentionare

Culegerea de fata constituie o munca in progres continuu. Prin urmare , versiunea online este actualizată frecvent pentru a adăuga noi funcții și pentru a corecta erorile de până la câteva ori pe zi.In concluzie, pana la versiunea finala, si acest manual este in progres constant.

S-ar putea să descoperiti, de exemplu, că există unele discrepanțe între unele capturi de ecran și imaginile reale incluse în manual, sau poate că unele caracteristici ale software-ului nu sunt detaliate în manual.

Daca aveti intrebari, trimiteți-ne un email la urmatoarea adresa si veti primi un raspuns prompt:

olivier.heidmann@gmail.com.

III. Presentarea interfetei

1. Ecranul de pornire



Figure 1: the introduction screen

Pe ecranul de pornire al culegerii, utilizatorul este întâmpinat cu sigla Jocurilor Lingvistice (caseta roșie din Figura 1) și câteva opțiuni. Prima alegere constă în selectarea țării din care vine utilizatorul (cutia albastră din Figura 1), al doilea selectând limba de care este interesat (cutia albastră din Figura 1).

Prima alegere are un impact minim, deoarece jocul este proiectat să minimizeze cât mai mult posibil interfața afișată, dar cea de-a doua este esențială. Dând clic pe logo-ul Jocuri de limbă, utilizatorul va începe jocul.

2. Selectarea exercitiului, meniul optiuni

Acest ecran afișează cele nouă exerciții disponibile reprezentate de o miniatură reprezentând numărul său. Dacă un exercițiu este selectat de utilizator, miniatura este actualizată și afișează o miniatură a interfeței grafice reale a provocării. Numai primul exercițiu (descoperire) al fiecărei provocări poate fi selectat în acest mod, exercițiul de reținere fiind accesibil numai după ce exercițiul de descoperire a fost finalizat cu succes.

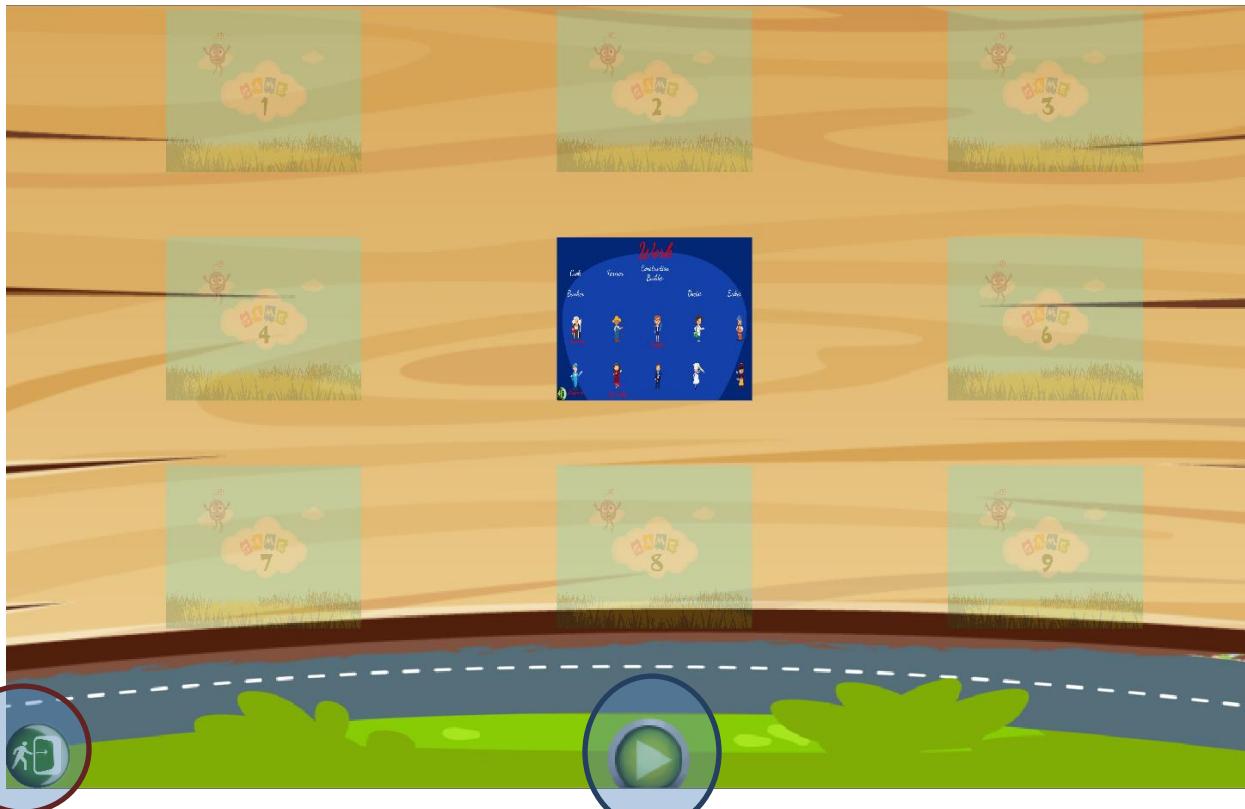


Figure 2: the selection screen, challenge 5 is selected

După ce a selectat o provocare, utilizatorul trebuie să facă clic pe triunghiul alb mic pe un fundal rotund verde din partea de jos a ecranului (cerc albastru din Figura 2) pentru a lansa provocarea. Un buton verde din partea stângă jos a ecranului (cercul roșu din Figura 2) permite utilizatorului să închidă software-ul. Acest buton este prezent în mod constant în întreaga demonstrație, oferind utilizatorului posibilitatea de a renunța dacă este necesar.

IV. Trecerea in revista a provocarilor

Odată ce începe o provocare, utilizatorul va fi transportat la exercițiul de descoperire corespunzător. Când exercițiul de descoperire a fost încheiat cu succes, exercițiul de reținere începe. Odată ce acest exercițiu a fost finalizat, începe următorul exercițiu de descoperire. De exemplu, dacă am reușit să finalizez exercițiul de reținere al celei de-a doua provocări, voi putea să încep exercițiul de descoperire a celei de-a treia provocări.

1. Salutul

Scopul acestui exercițiu este de a face cunoștința copiilor cu extraterestrul Lingo și de a afla mai multe despre modul de a te prezenta.

a) Exercitiul de descoperire

Acest exercițiu începe cu Lingo care apare lângă farfurie zburatoare și spune Hi. Apoi începe un dialog în care utilizatorul poate alege între trei până la patru răspunsuri de fiecare dată. Doar unul sau două dintre răspunsuri sunt corecte. Un răspuns greșit oprește progresul dialogului. Dialogul se desfășoară după cum urmează, cu "replici extraterestre" în albastru și variantele copiilor în verde sau roșu (verde = correct, roșu = incorrect). Sunt menționate atât versiunile în limba engleză, cât și cea franceză.

- Hi
- Salut

Hello/Goodnight/Bye/Hi

Bonjour/Bonne nuit/Au revoir/Salut

- My name is Lingo
- Mon nom est Lingo

Name of mine.../My name is.../Mine name...

Je appelle.../Je m'appelle.../Mon nom s'appelle...

Punctele de suspensie ar trebui înlocuite cu numele copiilor într-o situație de interacțiune în clasă.

- I am from Gamia

- Je viens de Gamia

I from.../I am from.../I am coming from.../Me from...

Je de.../Je viens de.../Je suis de.../Moi de...

Punctele de suspensie ar trebui inlocuite cu tara de origine in situatia de interactiune in clasa.

- I am 5 years old
- J'ai 5 ans

I have... years/I be... years/I am... years old

Je suis... ans/Moi... ans/J'ai... ans

Punctele de suspensie ar trebui inlocuite cu varsta copiilor in situatia de interactiune in clasa.

- I live in a spaceship
- Je vis dans un vaisseau spatial

I have home in.../I live in.../I am in...

Je vis en.../Je vis dans.../Je suis dans...

Punctele de suspensie ar trebui inlocuite tipul de locuinta in situatia de interactiune in clasa.

- Nice to meet you
- Ravi de te connaître !

Meeting is nice, Lingo/Nice meeting you, Lingo/Nice to meet you, Lingo/Nice meet, Lingo

Ravi connaître, Lingo/Ravi de te rencontrer, Lingo/Ravi de te connaître, Lingo/Content rencontrer, Lingo

- Good bye
- Au revoir

Good evening/Goodbye/Hello/See you!

Bonne soirée/Au revoir/Bonjour/A bientôt

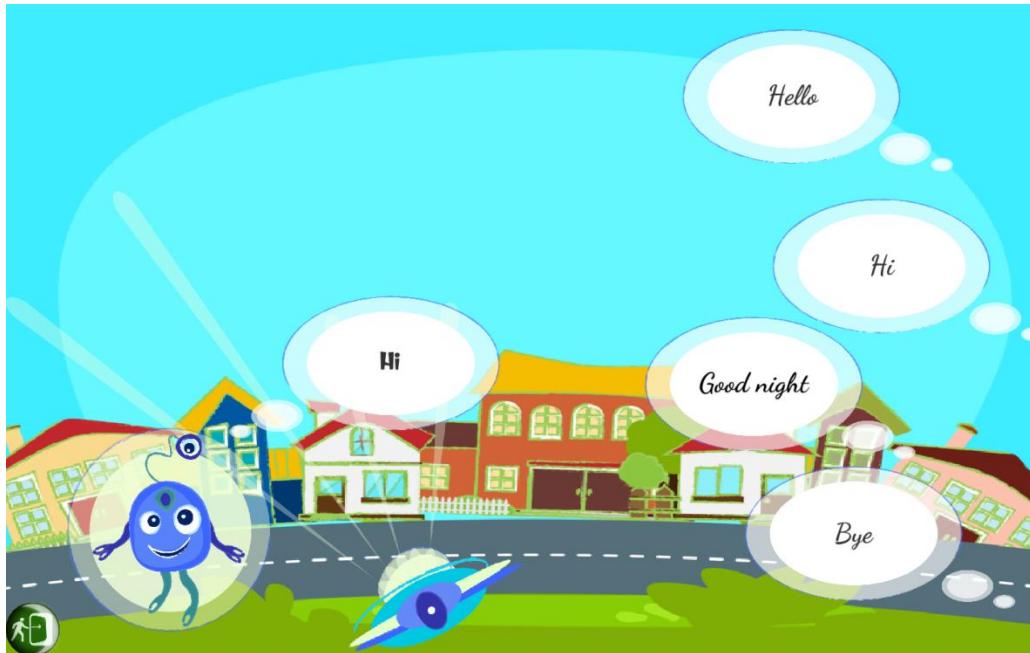


Figure 3: challenge 1, discovery exercise

Odată ce dialogul s-a desfășurat, utilizatorul vede ecranul de victorie (Figura 4) și audе câteva aplauze. Sunt posibile două opțiuni: fie că jucătorul dorește să continue (aici înseamnă ajungerea la exercițiul de consolidare a provocării 1) făcând clic pe săgeata verde în partea dreaptă a ecranului (cercul roșu din Figura 4) sau ,pentru a reveni la meniul de alegere, făcând clic pe săgeata verde din partea stângă (cercul verde din Figura 4).

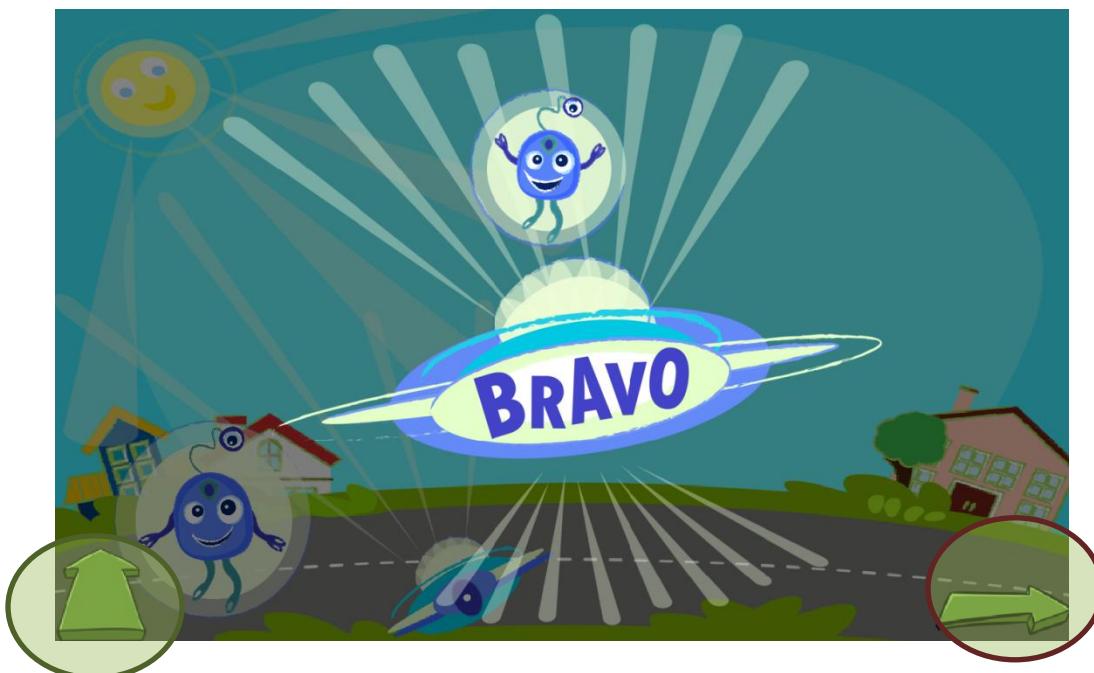


Figure 4: the victory screen

b) Exercitiul de consolidare

În acest exercițiu, utilizatorul va trebui să tragă și să plaseze în ordinea corectă liniile dialogului care tocmai a avut loc. Există 5 fragmente de dialoguri posibile care ar putea fi folosite, cea afișată fiind aleasă aleatoriu atunci când începe exercițiul. Dificultatea provine din amintirea ordinii corecte a dialogului.

Possible Dialog 1

- Hi

Hello

Bonjour

- My name is Lingo
- Mon nom est Lingo

My name is...

Je m'appelle...

- I am from Gamia
- Je viens de Gamia

I am from...

Je viens de...

Possible Dialog 2

- My name is Lingo
- Mon nom est Lingo

My name is...

Je m'appelle...

- I am from Gamia
- Je viens de Gamia

I am from...

Je viens de...

- I am 5 years old
- J'ai 5 ans

I am... years old

J'ai... ans

Possible Dialog 3

- I am from Gamia
- Je viens de Gamia

I am from...

Je viens de...

- I am 5 years old
- J'ai 5 ans

I am... years old

J'ai... ans

- I live in a spaceship
- Je vis dans un vaisseau spatial

I live in...

Je vis dans...

Possible Dialog 4

- I am 5 years old
- J'ai 5 ans

I am... years old

J'ai... ans

- I live in a spaceship

- Je vis dans un vaisseau spatial

I live in...

Je vis dans...

- Nice to meet you
- Ravi de te connaître !

Nice to meet you, Lingo

Ravi de te connaître, Lingo

Possible Dialog 5

- I live in a spaceship
- Je vis dans un vaisseau spatial

I live in...

Je vis dans...

- Nice to meet you
- Ravi de te connaître !

Nice to meet you, Lingo

Ravi de te connaître, Lingo

- Good bye
- Au revoir

Goodbye

Au revoir



Figure 5: the consolidation exercise using excerpt 4

Odată ce ordinea dialogului a fost făcută în conformitate cu fragmentele 1, 2, 3, 4 sau 5, apare ecranul de victorie.

2. Colorile

a) Discovery exercise

Scopul acestui exercitiu este să descopere 11 culori diferite:

- White-alb
- Blue-albastru
- Orange-portocaliu
- Green-verde
- Red-rosu
- Purple-mov
- Black-negru
- Grey-gri
- Brown-maro
- Pink-roz

- Yellow-galben

In timpul activitatii de descoperire, jucatorii sunt plasati pe un camp cu multe flori si un future nefericit. Ei vad afisat pe ecran numele unei culori si trebuie sa identifice floarea corespunzatoare culorii. Astfel, se vor colora aripile fluturelui care va parasi ecranul fericit.



Figure 6: challenge 2, discovery exercise



Figure 7: a happy butterfly

In momentul in care toate culorile au fost distribuite, apare ecranul victorie.

b) Exercitiu de consolidare

Jucatorii sunt plasati pe acelasi camp cu flori, insa de aceasta data apare un flurure mare alb. Sunt 11 cercuri pe aripile sale, fiecare cu numele unei culori.

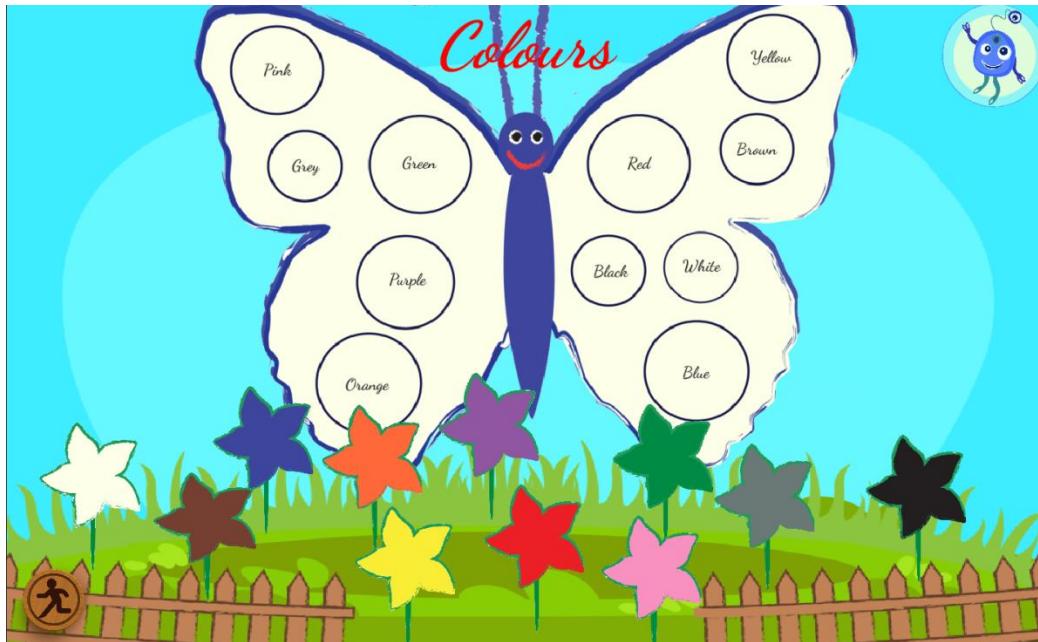


Figure 8: challenge 2, consolidation exercise

Jucatorii trebuie sa traga si sa plaseze floarea corespunzatoare culorii. Cand toate culorile au fost plasate, apare ecranul victorie.

3. Numerele

a) Exercitiu de descoperire

In aceasta activitate, jucatorii sunt plasati intr-o florarie, in fata unor rafturi . Fiecare raft are 5 ghivece cu un numar diferit de flori, de la 1 la 10. Zece numere sunt afisate in partea de jos a ecranului, iar jucatorii trebuie sa le plaseze pe ghiveciul corespunzator.

Cand toate numerele au fost plasate, apare ecranul victorie.



Figure 9: challenge 3, discovery exercise

b) Exercitiu de consolidare

Jucatorii sunt plasati in aceeasi florarie, dar de data aceasta apar doar patru ghivece avand numere gravate pe ele. Zece buchete sunt afisate in josul paginii, continand intre una si zece flori. Jucatorii trebuie sa placeze buchetele corespunzatoare ghivecelor.



Figure 10: challenge 3, consolidation exercise

4. Animalele

a) Exercitiu de descoperire

Jucatorii sunt plasati pe un camp, in fata a 10 animale. Zece nume sunt afisate in partea de sus a ecranului, iar jucatorii trebuie sa le plaseze pe animalele corespunzatoare.



Figure 11: challenge 4, discovery exercise

Cand toate numele animalelor au fost plasate, apare ecranul victorie.

b) Exercitiu de consolidare



Figure 12: challenge 4, consolidation exercise

Utilizatorii trebuie sa plaseze animalele in unul dintre cele doua habitate: orasul pentru animalele domestice si padurea pentru animalele salbatice.

Lista animalelor salbatice:

- Fox-vulpe
- Wolf-lup
- Lion-leu
- Bear-urs
- Bird-pasare

Lista animalelor domestice:

- Cat-pisica
- Dog-caine
- Cow-vaca
- Horse-cal
- Pig-porc

5. Familia

a) Exercitiu de descoperire

Jucatorilor le este prezentat un arbore genealogic , cu o fetita numita Dia in centru. Zece nume sunt plasate in partea de sus a ecranului, iar jucatorii trebuie sa le plaseze in locul corespunzator din copac. Copacul este organizat pe trei nivele: bunici, parinti/unchi/matusi si verisori. Cand toate numele sunt plasate corect, apare ecranul victorie.

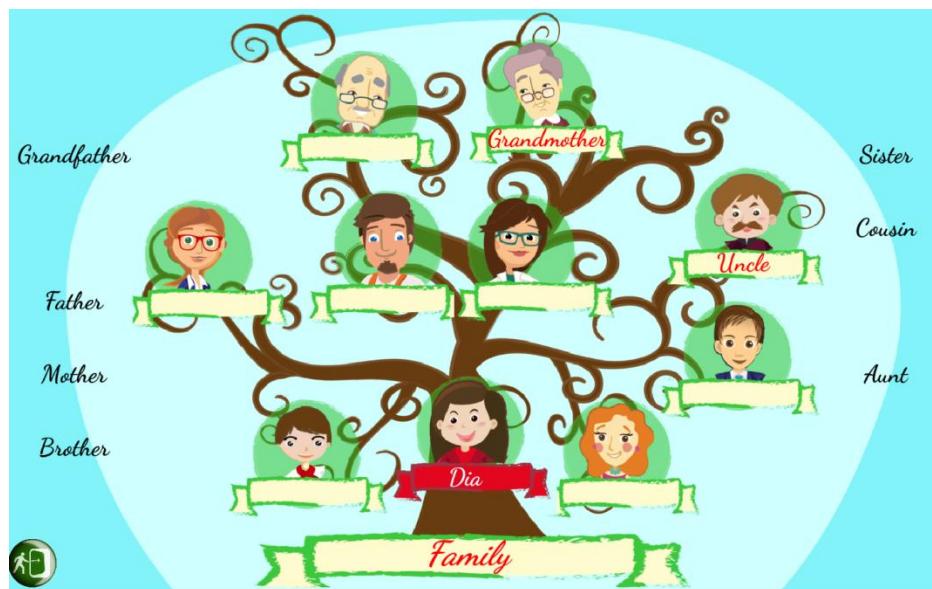


Figure 13: challenge 5, discovery exercise

b) Exercitiu de consolidare

Numele apar pe rand si trebuie plasate corect. Cand toate numele au fost atribuite, apare ecranul victorie.

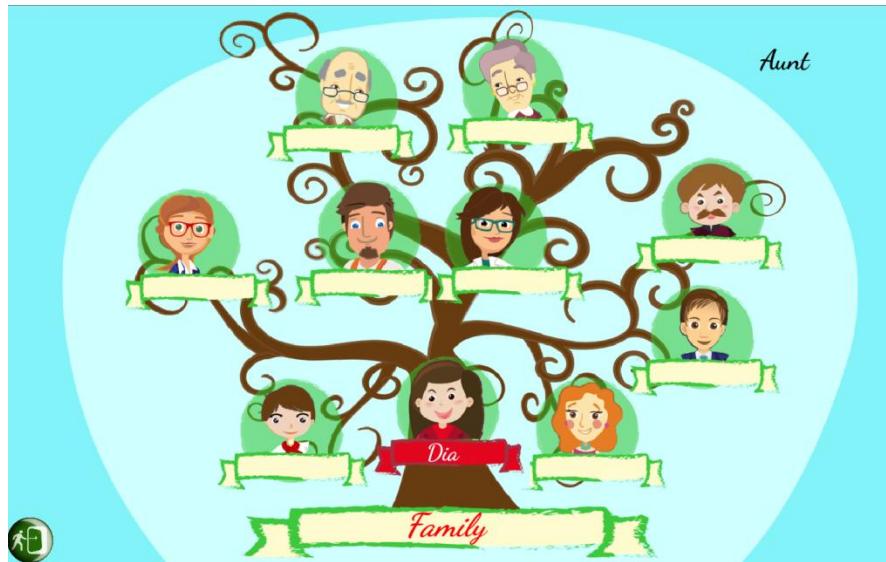


Figure 14: challenge 5, consolidation exercise

6. Meserii

a) Exercitiu de descoperire

Jucatorii vad 10 oameni imbracati cu haine specific unei meserii. Zece denumiri de profesii sunt afisate in partea de sus a paginii, iar jucatorii trebuie sa le plaseze pe oamenii respectivi.



Figure 15: challenge 6, discovery exercise

Cand toate denumirile au fost plasate corect, apare ecranul victorie.

b) Exercitiu de consolidare

In locul denumirilor sunt afisate diferite unelte specific meserilor. Jucatorii trebuie sa le plaseze corect si apoi apare ecranul victorie.



Figure 16: challenge 6, consolidation exercise

7. Partile corpului

a) Exercitiu de descoperire

Jucatorilor le este prezentat un manechin cu partile corpului colorate diferit. Zece denumiri sunt dispuse in dreapta si stanga ecranului, iar jucatorii trebuie sa le plaseze in zona potrivita. Membrele superioare si inferioare ale manechinului sunt impartite in doua zone diferite. Bratul stang arata degetul/cotul/umarul, iar bratul drept este asociat cu bratul/mană. Piciorul stang arata genunchiul/degetul de la picior, iar cel stang piciorul intreg si talpa. Cand denumirile au fost pozitionate corect, apare ecranul victorie.

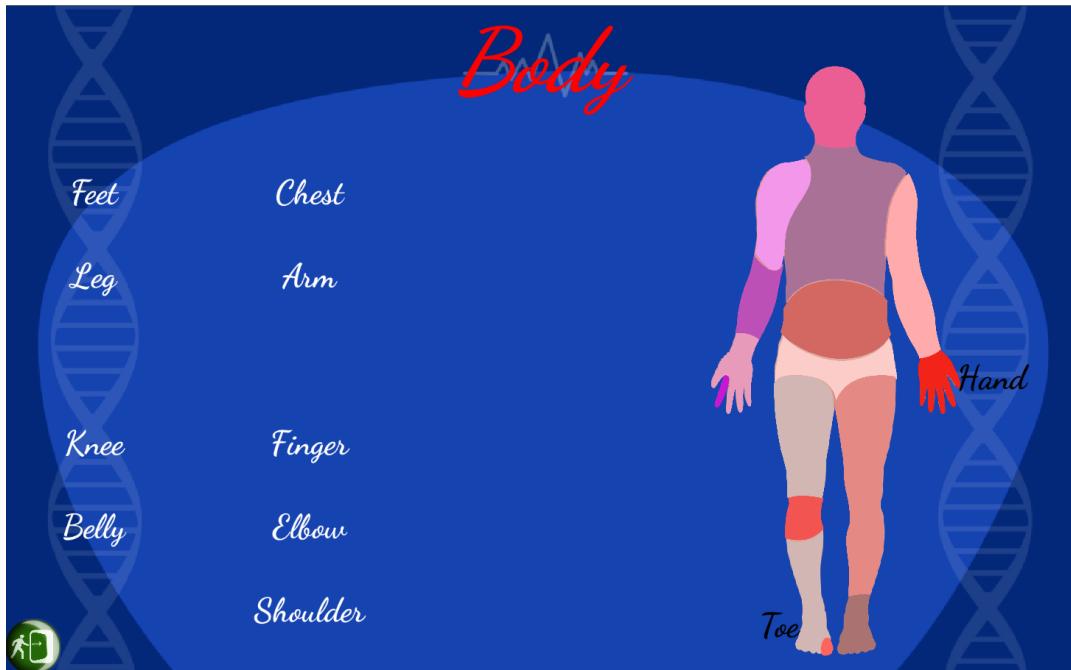


Figure 17: challenge 7, discovery exercise

b) Exercitiu de consolidare

Manechinului îl s-au extras unele zone colorate, care sunt afisate în stânga ecranului. Jucatorii trebuie să le poționeze corect, după care apare ecranul victorie.

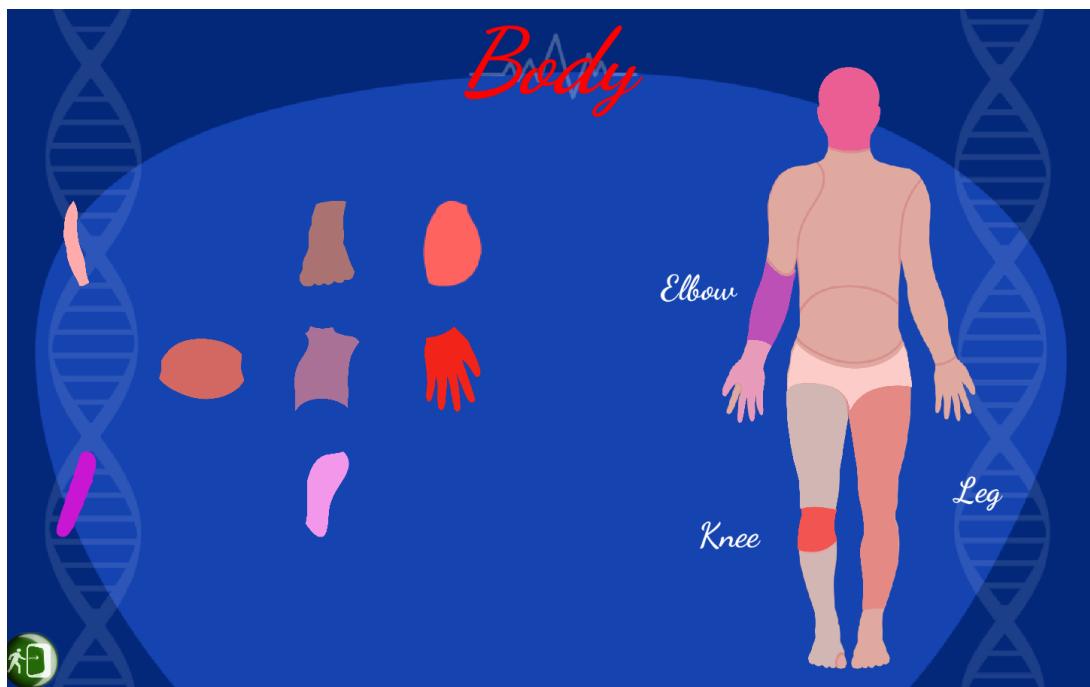


Figure 18: challenge 7, consolidation exercise

8. Mancarea

a) Exercitiu de descoperire

Jucatorilor le sunt prezentate 12 denumiri de mancaruri diferite, dispuse in partea de sus a ecranului, iar ei trebuie sa le plaseze corect pe imagini. La final, apare ecranul victorie.

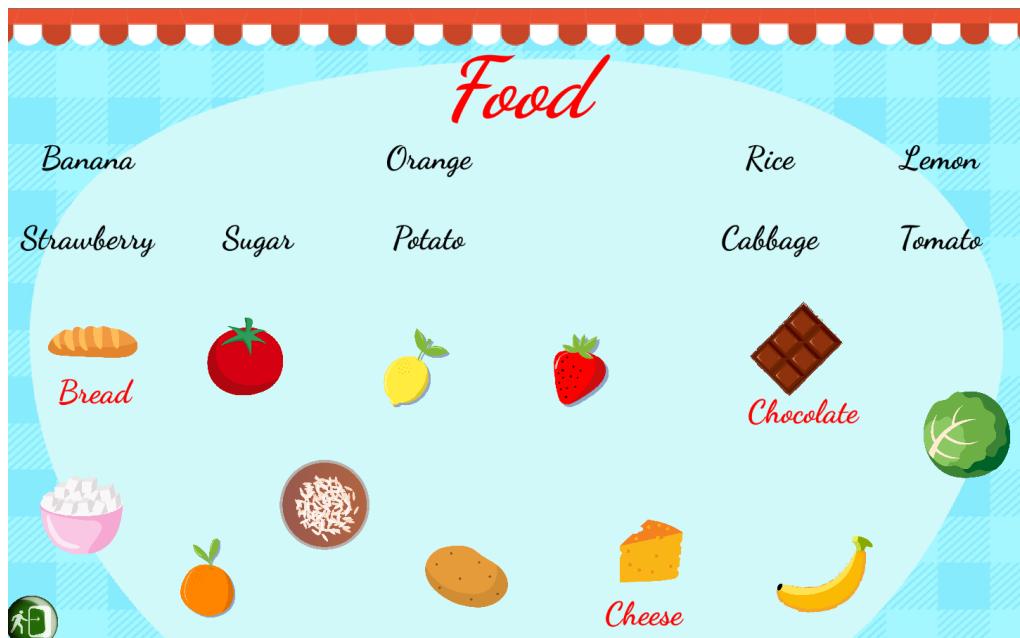


Figure 19: challenge 8, discovery exercise

b) Exercitiu de consolidare



Figure 20: challenge 8, consolidation exercise

In acest exercitiu, un nume de mancare apare pe tabla, in stanga ecranului. Mancarea corespunzatoare trebuie plasata in cos. La final. Apare ecranul victorie.

9. Sala de clasa

a) Exercitiu de descoperire

Elevilor le sunt prezentate zece elemente specific salii de clasa. Zece denumiri apar in partea de sus a ecranului, iar ei trebuie sa le plaseze corect. La finalul activitatii, apare ecranul victorie.



Figure 21: challenge 9, discovery exercise

b) Exercitiu de consolidare

Obiectele apar pe rand, iar elevii trebuie sa plaseze obiectul/ echipamentul correct. La final, apare ecranul victorie.

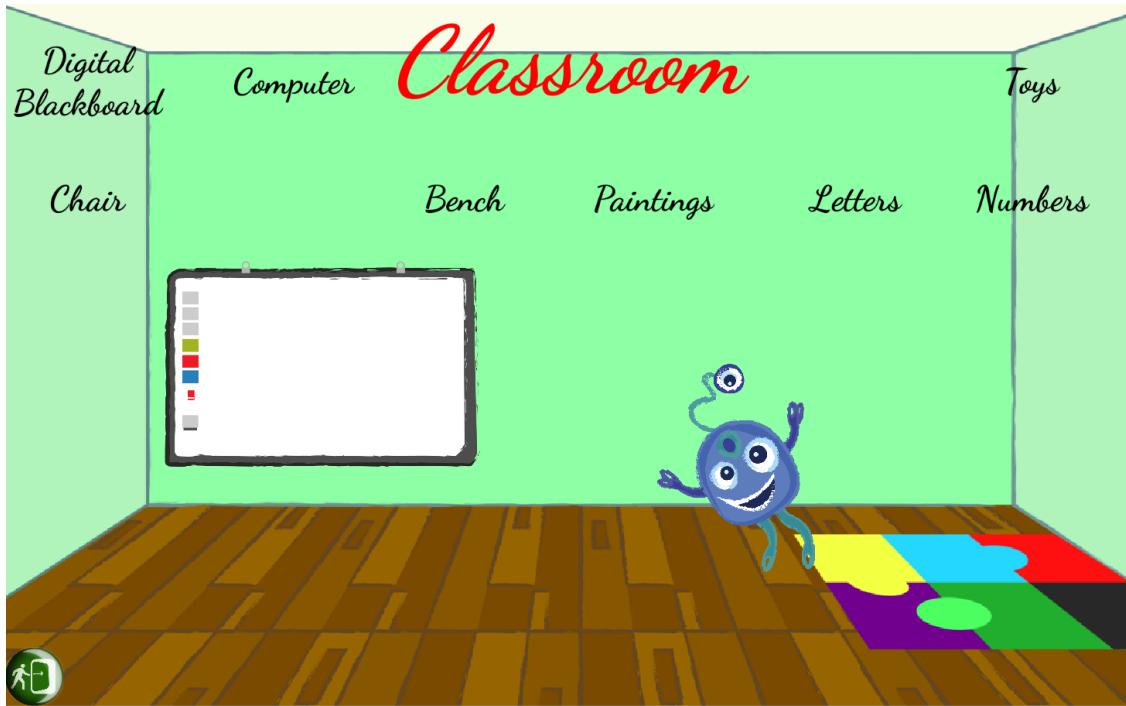


Figure 22: challenge 9, consolidation exercise

Anexa: Tabelul imaginilor

Figura 1: ecranul de pornire.....	6
Figura 2: ecranul de optiuni,provocarea 5 selectata	7
Figura 3: provocarea 1, exercitiu de descoperire.....	10
Figura 4: ecranul victorie	10
Figura 5: exercitiu de consolidare	14
Figura 6: provocare 2, exercitiu de descoperire.....	15
Figura 7: fluture fericit	15
Figura 8: provocare 2, exercitiu de consolidare	16
Figura 9: provocare 3, descoperire	17
Figura 10: provocare 3, consolidare.....	17
Figura 11: provocare 4, descoperire	18
Figura 12: provocare 4, consolidare.....	18
Figura 13: provocare 5, descoperire	19
Figura 14: provocare 5, consolidare.....	20
Figura 15: provocare 6, descoperire	20
Figura 16: provocare 6, consolidare.....	21
Figura 17: provocare 7, descoperire	22
Figura 18: provocare 7, consolidare.....	22
Figura 19: provocare 8, descoperire	23
Figura 20: provocare 8, consolidare.....	23
Figura 21: provocare 9, descoperire	24
Figura 22: provocare 9, consolidare.....	25