

Katerin Katerinov

Maria Clotilde Boriosi Katerinov

bravissimo!

**Corso multimediale
di lingua e civiltà italiana per stranieri**

Livello elementare e intermedio



Edizioni Scolastiche Bruno Mondadori





CARATTERISTICHE

Grazie all'impianto assolutamente originale e all'alto grado di interattività che lo contraddistingue, il CD-Rom *Bravissimo!* risponde ai bisogni di chi desidera apprendere l'italiano per scopi comunicativi immergendosi in un ambiente linguistico che rispecchi quello reale e avendo la possibilità di praticare attivamente la lingua.

DESTINATARI

Il CD-Rom *Bravissimo!* è pensato per coloro che, partendo dal livello principianti, desiderano raggiungere una competenza linguistico-comunicativa a livello intermedio e acquisire un'adeguata conoscenza degli elementi socioculturali più rappresentativi della realtà italiana.

Il CD-Rom è uno strumento didattico flessibile che si rivela efficace sia per chi studia l'italiano sotto la guida di un insegnante, sia per chi lo apprende in maniera autonoma, avendo come obiettivo il superamento degli esami di certificazione di conoscenza della lingua italiana ai livelli A2 (*Waystage*), B1 (*Threshold*) e B2 (*Vantage*), stabiliti dal "Quadro comune europeo di riferimento per le lingue" del Consiglio d'Europa.



FINALITÀ

Con l'ampia tipologia di attività che propone, il CD-Rom *Bravissimo!* mira a promuovere lo sviluppo delle strategie più idonee per "apprendere ad apprendere" e per acquisire una sempre maggiore autonomia nell'apprendimento.

Tali obiettivi si raggiungono grazie alla possibilità di "dialogare" con il software e di "muoversi" all'interno di una rete di percorsi, controllando la quantità di input linguistico a cui esporsi e potendo accedere in base ai propri interessi, alle conoscenze pregresse e al feedback fornito dal programma durante le sessioni di lavoro.



MODALITÀ DI FRUIZIONE PREVISTE

Utilizzando il CD-Rom *Bravissimo!* si ha la possibilità di:

- scegliere il modo in cui si preferisce dialogare con il programma (*tu* o *Lei*);
- scegliere il percorso più rispondente ai propri bisogni formativi: per unità didattiche, per abilità (ascolto, lettura, parlato, scrittura), per repertori (lessico, comunicazione, grammatica);
- personalizzare il percorso di apprendimento passando da un punto all'altro del programma;
- seguire il proprio stile di apprendimento, scegliendo fra l'approccio orale o scritto alla situazione rappresentata dal dialogo introduttivo delle unità;
- praticare la lingua in modo interattivo, grazie alle potenzialità offerte dal mezzo;
- esporsi a testi orali e scritti di varia tipologia (conversazioni, testi descrittivi, testi narrativi, testi informativi, lettere personali e formali, istruzioni, ricette, annunci economici ecc.);
- apprendere in modo strutturato il vocabolario relativo alle diverse aree lessicali;
- cogliere il valore comunicativo di gesti, espressioni del viso e movimenti del corpo, grazie alla presenza di video realizzati in ambiente naturale, che rendono espliciti anche gli aspetti socioculturali correlati al contesto linguistico;
- registrare i propri testi orali e riascoltarli per verificarne la correttezza;
- esercitare la pronuncia e l'intonazione e confrontare la propria esecuzione con il modello offerto dallo speaker nativo;

- accedere al dizionario contestuale italiano/lingua selezionata (francese, inglese, spagnolo, tedesco), comprensivo di tutte le parole presenti nei testi scritti e orali;
- accedere a schemi grammaticali corredati di note esplicative in italiano e nella lingua selezionata (francese, inglese, spagnolo, tedesco);
- ottenere la valutazione automatica dei risultati conseguiti nell'esecuzione di ogni attività;
- ottenere la valutazione complessiva delle proprie prestazioni al termine di ciascuna unità, grazie alla memorizzazione dei punteggi raggiunti nei diversi momenti del percorso formativo.

Altri buoni motivi per usare il CD-Rom *Bravissimo!*

Con il CD-Rom *Bravissimo!* si può:

- prolungare il tempo di esposizione alla lingua parlata e scritta oltre le ore di lezione in classe;
- riprendere gli argomenti delle lezioni in classe anche attraverso materiali linguistici nuovi;
- esercitarsi sui punti di maggiore difficoltà di apprendimento;
- ripetere più volte un esercizio e confrontare le diverse esecuzioni;
- avere un feedback immediato dell'esecuzione realizzata;
- disporre di un aiuto per l'esecuzione di esercizi (schede grammaticali e dizionario contestuale);
- esercitare le abilità di comprensione orale e scritta;
- esercitare le abilità di produzione orale e scritta;
- esercitare la pronuncia e l'intonazione;
- autovalutare il proprio profitto a diversi stadi di apprendimento.



STRUTTURA DEL CORSO

Il CD-Rom *Bravissimo!* prevede percorsi di studio differenziati:

1

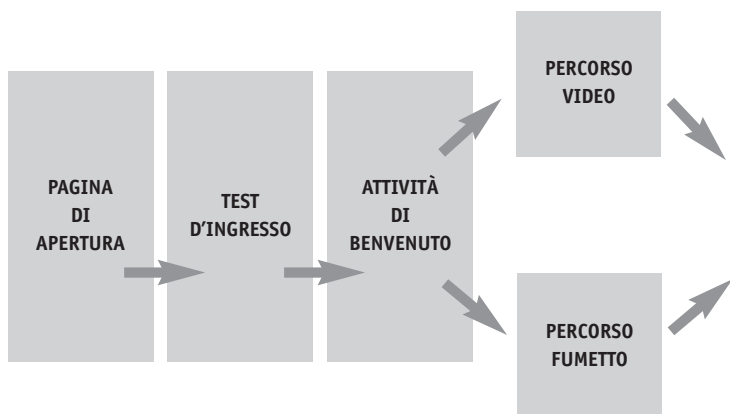
2

3

1

PERCORSO PER UNITÀ DIDATTICHE

La sequenza di seguito indicata risponde a criteri didattici di gradualità nell'acquisizio-



PER UNITÀ DIDATTICHE

un percorso attraverso venti situazioni comunicative, che si sviluppano in più momenti formativi, rispondenti alle diverse fasi del processo di apprendimento;

PER ABILITÀ: ASCOLTO, LETTURA, PARLATO E SCRITTURA

un percorso finalizzato allo sviluppo graduale delle quattro abilità di base e delle abilità integrate;

PER REPERTORI: LESSICO, COMUNICAZIONE E GRAMMATICALE

percorsi mirati all'acquisizione e al rinforzo della competenza lessicale, della competenza linguistico-comunicativa e della competenza grammaticale.

ne dei *saperi* e dei *saper fare* in italiano. Può essere tuttavia modificata in relazione ai bisogni e alle scelte individuali dell'utente.



sezioni	contenuti	finalità
pagina di apertura	elenco degli scopi comunicativi, delle strutture grammaticali e delle aree lessicali presenti nell'unità	rendere consapevole l'utente del percorso formativo previsto da ciascuna unità
test d'ingresso	test a scelta multipla sulle conoscenze pregresse	verificare il possesso dei prerequisiti necessari per iniziare un nuovo percorso di apprendimento
attività di benvenuto	facili esercizi di varia tipologia, con supporto di immagini inerenti alle aree lessicali dell'unità	facilitare la comprensione del significato di parole chiave e promuovere la formulazione di ipotesi circa l'argomento su cui verte il dialogo introduttivo

sezioni	contenuti	finalità
<p>dialogo introduttivo</p>	<p>percorso video</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. solo ascolto con supporto di immagini in movimento 2. ascolto con supporto di sottotitoli in italiano 3. ascolto con supporto di sottotitoli nella lingua selezionata 	<p>ricreare le condizioni di apprendimento in ambiente naturale</p> <p>rendere esplicito il significato di gesti, mimica, movimenti del corpo</p> <p>rendere esplicito il valore comunicativo di intonazione, tono e pause</p> <p>rendere evidenti gli aspetti socioculturali correlati al contesto linguistico</p>
	<p>percorso fumetto</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. lettura in italiano, con possibilità di ascolto 2. ascolto con supporto di sottotitoli nella lingua selezionata 	<p>consentire all'utente che predilige un approccio scritto alla lingua di seguire il proprio stile di apprendimento</p>

sezioni	contenuti	finalità
comprensione del dialogo	<ol style="list-style-type: none"> 1. test a scelta binaria sui contenuti del dialogo 2. test a scelta multipla sugli scopi comunicativi dei parlanti 3. completamento di battute 4. ricostruzione della sequenza logica del dialogo (percorso fumetto) 	<p>verificare il grado di comprensione globale del dialogo</p> <p>verificare la comprensione del valore comunicativo degli enunciati presi in esame</p>
lessico e attività sul lessico	<ol style="list-style-type: none"> 1. presentazione, con il supporto di immagini, di elementi lessicali afferenti al tema dell'unità 2. varietà di esercizi su singole aree lessicali 	<p>consentire un apprendimento strutturato del vocabolario afferente alle aree lessicali su cui verte l'unità</p>
grammatica	<ol style="list-style-type: none"> 1. schede grammaticali corredate di note esplicative in italiano e, a scelta dell'utente, in francese, inglese, spagnolo, tedesco 	

sezioni	contenuti	finalità
	<p>2. varietà di esercizi su ciascuna struttura in apprendimento, con possibilità di richiamare le relative schede grammaticali</p>	<p>passare dalla grammatica implicita, acquisita attraverso la semplice esposizione alla lingua, alla riflessione metalinguistica, alla scoperta della regola e al rinforzo delle strutture in apprendimento</p>
<p>comunicazione</p>	<p>brevi dialoghi supportati da immagini fisse o in movimento, su cui si innestano attività di vario tipo:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. ascolta e leggi b. ascolta e ripeti c. riordina le battute d. ascolta e decidi quali risposte non sono accettabili nel contesto 	<p>sviluppare la consapevolezza che comunicare significa produrre enunciati non solo grammaticalmente corretti, ma anche appropriati al contesto d'uso</p> <p>imparare a riconoscere il valore comunicativo delle diverse intonazioni</p> <p>registrare la propria voce per verificare l'aderenza della pronuncia e dell'intonazione al modello offerto dallo speaker nativo</p>

sezioni	contenuti	finalità
abilità	<p>esercizi e attività di vario tipo per ciascuna abilità (ascolto, lettura, parlato, scrittura)</p>	<p>sviluppare le abilità ricettive, produttive e integrate per giungere alla capacità di interagire in contesti comunicativi frequenti</p>
test di progresso	<p>test specifici sulle singole abilità e sulla competenza grammaticale e lessicale</p>	<p>verificare e valutare il grado di apprendimento raggiunto al termine del percorso seguito</p>

2

PERCORSO PER ABILITÀ

ascolto

lettura

parlato

scrittura

vasta tipologia di esercizi e attività per lo sviluppo delle abilità di base e delle abilità integrate da mettere in gioco nella comunicazione orale e scritta

3

PERCORSO PER REPERTORI

lessico	comunicazione	grammatica
45 aree lessicali	20 situazioni comunicative	133 schede grammaticali
<p>presentazione visuale e sonora di parole afferenti alle diverse aree lessicali</p> <p>esercizi di reimpiego, finalizzati allo sviluppo della competenza lessicale</p>	<p>dialoghi supportati da immagini fisse o in movimento</p> <p>esercizi di comprensione e di rinforzo degli elementi lessicali e strutturali presenti nei dialoghi</p>	<p>schede relative alle strutture più frequenti nell'italiano parlato e scritto, corredate di note esplicative in italiano, francese, inglese, spagnolo, tedesco</p>
	70 scopi comunicativi	
	<p>brevi dialoghi in cui vengono focalizzati gli aspetti pragmatici dell'uso linguistico e il rapporto fra scopi comunicativi e strutture atte a veicolarli</p>	

Per un corretto funzionamento del CD-Rom *Bravissimo!* sono necessari i seguenti requisiti minimi di sistema:

■ **PC:** Windows 98/2000/XP; processore Pentium II; lettore CD 4X; scheda audio sound blaster (o compatibile); grafica 800x600 64K colori.

Per lo svolgimento di alcune attività presenti nel CD-Rom *Bravissimo!* è inoltre indispensabile che sia installato un microfono, abilitato in registrazione e riproduzione.

PROCEDURA DI REGISTRAZIONE

Per utilizzare il CD-Rom occorre seguire una procedura di registrazione, immettendo alcuni dati che verranno utilizzati dal programma per motivi didattici: memorizzare i punteggi raggiunti dall'utente nei diversi momenti del percorso di apprendimento, rendendo così possibile l'elaborazione di una valutazione complessiva delle sue prestazioni al termine di ciascuna unità.

All'inserimento del CD-Rom *Bravissimo!* il programma si avvia automaticamente, aprendo la schermata di registrazione. A questo punto sarà sufficiente seguire la seguente procedura:

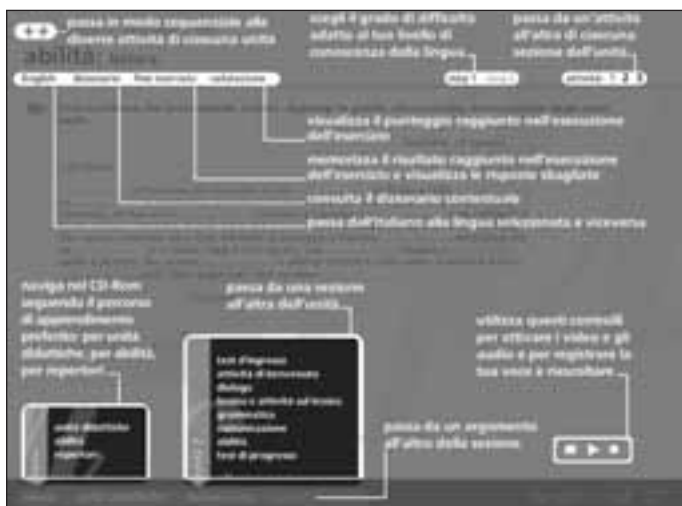
1. digitare NOME e COGNOME e premere INVIO/RETURN;
2. cliccare sull'immagine corrispondente al proprio sesso (MASCHIO o FEMMINA): questo dato è necessario per l'esecuzione di esercizi personalizzati;
3. cliccare sull'immagine della BANDIERA corrispondente alla lingua in cui, in ogni momento del percorso di studio, si può ottenere la traduzione immediata delle istruzioni per l'esecuzione degli esercizi, dei testi dei dialoghi, degli schemi grammaticali, e la traduzione di tutte le parole presenti nel corso, accedendo al dizionario contestuale;
4. cliccare su TU (confidenziale) o LEI (formale) per scegliere il modo in cui si vogliono ricevere le istruzioni.

I dati verranno richiesti all'accesso di ogni nuovo utente.

Il programma è in grado di riconoscere un utente già registrato. Ad ogni accesso successivo al primo, pertanto, l'utente già registrato sceglierà solamente il modo (TU confidenziale o LEI formale) in cui preferisce ricevere le istruzioni.

AIUTO ALLA NAVIGAZIONE

Il CD-Rom presenta i seguenti controlli e menu per la navigazione:



Attraverso il pulsante ENGLISH (il nome dipende dalla lingua selezionata: ENGLISH, DEUTSCH, ESPAÑOL, FRANÇAIS) si ottiene la traduzione delle istruzioni per l'esecuzione degli esercizi e degli schemi grammaticali.

Cliccando sul pulsante DIZIONARIO si accede al dizionario contestuale.

Con il pulsante VALUTAZIONE si visualizza il punteggio raggiunto durante lo svolgimento o alla fine dell'esecuzione di un'attività. Mediante il pulsante FINE ESERCIZIO si vedono le risposte sbagliate; premendo questo pulsante al termine dell'esecuzione di ogni attività, all'uscita dall'unità didattica si otterrà una valutazione complessiva.

I controlli PLAY/PAUSE, STOP sono presenti quando è richiesto di azionare un audio o un video. Con il pulsante REC sono presenti nelle attività dove è richiesto all'utente di ascoltare la pronuncia, ripetere e riascoltare (comunicazione) e anche nella sezione del parlato, perché l'utente registri la propria produzione e riascolti.

TIPOLOGIE DELLE ATTIVITÀ

Nel CD-Rom *Bravissimo!* sono presenti diverse tipologie di attività che richiedono differenti interazioni da parte dell'utente.

- **Scelta multipla:** si deve cliccare sulla risposta corretta (il puntatore del mouse si trasforma in una manina in corrispondenza degli elementi cliccabili).
- **Trascinamento (o drag & drop):** si devono trascinare gli elementi dati nella posizione corretta (il puntatore del mouse è una freccia).
- **Tablette vero/falso e A!/?:** si deve cliccare sulla lettera/sul simbolo corretti (il puntatore del mouse si trasforma in una manina in corrispondenza degli elementi cliccabili).
- **Completamento libero:** si devono digitare le risposte negli appositi spazi (il puntatore del mouse si trasforma in un cursore in corrispondenza degli spazi da compilare; ci si può spostare da un campo all'altro mediante il mouse, il pulsante ENTER/RETURN o il pulsante TAB; per scrivere le lettere accentate dell'alfabeto italiano – à, è, é, ì, ò, ù –, è possibile anche scrivere a', e', i', o', u').
- **Completamento guidato:** cliccando sugli appositi spazi, compariranno le risposte tra le quali scegliere; si deve cliccare sulla risposta corretta (il puntatore del mouse è una freccia).
- **Ascolto:** le attività per le quali si richiede di ascoltare un audio, o leggere e ascoltare, in genere sono attività preliminari e sono contrassegnate da una lettera (l'audio è azionabile mediante il pulsante PLAY e, se si tratta di un unico brano, anche cliccando sulle cuffie); le attività per le quali si richiede di ascoltare e guardare un video, o leggere, guardare e ascoltare, sono anch'esse contraddistinte da una lettera (il video è azionabile mediante il pulsante PLAY).

- **Ascolto e registrazione:** si veda pag. 21.
- **Ascolto e scelta immagine:** si richiede di ascoltare un audio e cliccare sull'immagine corrispondente; in alcuni casi gli audio sono più di uno: si deve ascoltare il primo e cliccare sull'immagine ritenuta corretta, solo dopo aver cliccato su un'immagine sarà possibile azionare il secondo spezzone audio.
- **Ascolto e trascinamento:** si deve ascoltare un audio e poi trascinare gli elementi nella posizione corretta.
- **Conversazione:** si veda pag. 22.
- **Parlato:** si deve parlare dell'argomento richiesto; è possibile registrare la propria produzione orale e riascoltare.
- **Trascrizione dei testi parlati:** si deve scrivere un testo riguardante l'argomento dell'attività precedente (sezione del parlato); per scrivere le lettere accentate dell'alfabeto italiano – à, è, é, ì, ò, ù –, è possibile anche scrivere a', e', ì', o', u'.
- **Puzzle:** si devono individuare delle parole in un cruciverba: cliccando sulla prima e sull'ultima lettera di ciascuna parola, la parola apparirà cerchiata da una linea verde.

ILLUSTRAZIONE DELLE ATTIVITÀ

Nelle pagine seguenti vengono illustrate nel dettaglio e con l'ausilio di videate esemplificative alcune tipologie di attività presenti nel CD-Rom *Bravissimo!* che richiedono una particolare interazione da parte dell'utente e che quindi possono necessitare di spiegazioni più approfondite.

TEST D'INGRESSO

ATTIVITÀ 1

Questa attività è composta da una serie di test a scelta multipla per verificare le conoscenze pregresse dell'utente, che è chiamato a cliccare sull'alternativa corretta fra quelle proposte.

Alla conclusione dell'esercizio (pulsante FINE ESERCIZIO), il programma prevede la possibilità per l'utente di individuare le risposte sbagliate e di richiamare gli schemi grammaticali di riferimento, in modo tale da avere un riscontro immediato e comprendere l'errore commesso.

Per fare ciò è sufficiente cliccare sulle risposte sbagliate, evidenziate in rosso: apparirà a questo punto lo schema grammaticale relativo. Cliccando su un punto qualsiasi della schermata sarà possibile tornare all'attività di partenza.

English Italiano Due versioni Indicazioni test d'ingresso

1. Clicca sull'alternativa corretta fra le tre proposte.

1. Quali sono i nomi propri?

A. Quelli come "cane", "cavallo".
 B. Quelli come "Luigi", "Toni".
 C. Quelli come "cane", "cavallo", "Toni".

2. Le stagioni dell'anno sono:

A. sei.
 B. quattro.
 C. quattro.

3. Sono le due parti di un quarto:

A. un quarto e un quarto.
 B. un quarto e un quarto.
 C. Sono due parti di un quarto.

4. La domenica è il primo giorno della settimana.
5. La domenica è il secondo giorno della settimana.
6. La domenica è il settimo giorno della settimana.

7. Oggi è il 10 luglio.
8. Oggi è l'11 luglio.
9. Oggi è l'ultimo luglio.

10.

A. Il due agosto è un sabato.
 B. Il gennaio segue il novembre.
 C. Agosto è due e un sabato.

11.

A. Giorgio è diventato.
 B. Giorgio ha diventato.
 C. Giorgio sono diventato.

12.

A. Ho perso cento.
 B. Ho perso tre.
 C. Ho perso 10.

13.

A. Sono capote Luigi, Pierani.
 B. Sono capote Luigi, Pierani.
 C. Pierani, Sono capote Luigi.

14.

A. In tutto quattro anni, quindi sono maggiorenne.
 B. In tutto quattro anni, quindi sono maggiorenne.
 C. In tutto quattro anni, quindi sono maggiorenne.

Home Indicazioni Italiano e più FINE ESERCIZIO

PERCORSO VIDEO

ATTIVITÀ B

Il percorso video fa parte della sezione del dialogo introduttivo ed è composto da diverse attività che mirano a ricreare le condizioni di apprendimento in un ambiente naturale, mettendo quindi in risalto il significato dei segnali verbali e non verbali.

L'ATTIVITÀ B del percorso video (Ascolta/i e leggi/a in italiano) permette all'utente di vedere il filmato e di ascoltarne le battute con il supporto dei testi in italiano.

Per avviare la riproduzione del video, sarà sufficiente cliccare sul pulsante PLAY, collocato nella zona sottostante al filmato. I testi a fianco si illumineranno progressivamente, in sincronia con le battute pronunciate dai personaggi dialoganti.

È prevista la possibilità di richiamare uno o più scambi di battute del dialogo, cliccando con il puntatore del mouse sulle battute interessate: la riproduzione del video riprenderà dal punto prescelto.

Questa funzione è presente anche nell'ATTIVITÀ C del percorso.



The screenshot shows a web-based video player interface. At the top, it displays the lesson title "Unità 3: Italiani e noi" and the specific activity "dialogo: video 'Cosa succede... a una festa di giovani?'". Below the title, there are navigation icons and a "video a c c t t t t" indicator. The main content area is divided into two parts. On the left, there is a list of comprehension questions in Italian, such as "Segui il testo. Da è quale risposta?", "Dove è il bar?", and "Per che cosa lo ragazzo è sorpreso?". On the right, there is a video player showing a scene from a film with a man in the foreground and other people in the background. A play button is visible at the bottom right of the video player. At the bottom of the page, there is a navigation bar with the text "www. unita3.it/italiani_e_noi" and a logo for "Imparando".

PERCORSO FUMETTO

ATTIVITÀ A

Il percorso fumetto – alternativo al percorso video – fa parte della sezione del dialogo introduttivo ed è composto da diverse attività ideate per consentire all'utente che predilige un approccio scritto alla lingua di seguire il proprio stile di apprendimento.

L'ATTIVITÀ A del percorso fumetto (Passa/i con il mouse sui fumetti e leggi/a il dialogo. Cliccando su ciascun quadro puoi/può anche ascoltare le battute del dialogo) permette all'utente di leggere i dialoghi seguendo la sequenza delle vignette e di ascoltare le relative battute.

Per fare ciò, basterà soffermarsi con il puntatore del mouse su ciascun quadro disegnato, che si ingrandirà immediatamente nella parte sottostante della schermata consentendo la lettura dei balloons. Cliccando su ciascuna vignetta del fumetto, sarà inoltre possibile ascoltare le battute relative alla scena illustrata.

The screenshot shows the user interface for the comic strip activity. At the top, it displays the unit and lesson information: "Unità 3: Italiani e noi" and "dialogo: fumetto: 'Cosa succede... a una festa di giovani'". Below this, there is a small icon of a person and a text box that reads: "Passa con il mouse sui fumetti e leggi il dialogo. Cliccando su ciascun quadro puoi anche ascoltare le battute del dialogo." The main area features a horizontal strip of small comic panels and a larger, detailed panel below it. A large, faint icon of headphones is overlaid on the interface, indicating the audio feature. At the bottom, there is a navigation bar with the text "www. ... italiano e noi" and a logo for "Ingram" on the right.

COMUNICAZIONE

ATTIVITÀ 1

La sezione della comunicazione è costituita da brevi dialoghi supportati da immagini o video con differenti tipologie di attività.

In particolare l'attività 1 (Ascolta/i e ripeti/a) permette all'utente di registrare la propria voce con l'ausilio di un microfono per verificare l'aderenza della pronuncia e dell'intonazione al modello offerto dallo speaker nativo.

Per svolgere l'esercizio occorre cliccare il pulsante PLAY che si trova nella parte inferiore della schermata: si sentirà uno speaker pronunciare la prima battuta del dialogo. A questo punto apparirà un pop-up con un'istruzione nella lingua selezionata dall'utente che invita a ripetere, dopo un segnale acustico, la battuta ascoltata. Tale battuta verrà registrata automaticamente. Al termine della ripetizione, basterà cliccare il pulsante OK del pop-up per riascoltare la battuta dello speaker seguita da quella registrata dall'utente. L'attività prosegue con le stesse modalità per ogni battuta del dialogo fino alla sua conclusione.



ABILITÀ: PARLATO

TUTTE LE ATTIVITÀ

Le attività del PARLATO nella sezione delle abilità hanno lo scopo di sviluppare la capacità dell'utente di interagire in modo produttivo entro determinati contesti comunicativi.

Queste attività (Conversiamo insieme) richiedono l'ascolto e la lettura di una battuta iniziale e la scelta di una delle alternative corrette fra quelle proposte.

Sarà sufficiente cliccare il pulsante PLAY che si trova nella parte inferiore della schermata: si sentirà uno speaker pronunciare una battuta e a video appariranno la battuta stessa e quattro possibili risposte. Contemporaneamente si aprirà un pop-up nella lingua selezionata dall'utente, che lo inviterà a scegliere l'alternativa che ritiene appropriata e a leggerla ad alta voce per simulare una conversazione. Nel caso in cui la risposta sia corretta, il dialogo proseguirà con una battuta conclusiva pronunciata dallo speaker. In ogni attività le risposte accettabili sono due.



CARATTERISTICHE, DESTINATARI	2
FINALITÀ	3
IMPIEGO DEL CD-ROM	4
MODALITÀ DI FRUIZIONE PREVISTE	4
Altri buoni motivi per usare il CD-Rom <i>Bravissimo!</i>	5
STRUTTURA DEL CORSO	6
Percorso per unità didattiche	6
Percorso per abilità	12
Percorso per repertori	13
COME USARE IL CD-ROM	14
PROCEDURA DI REGISTRAZIONE	14
AIUTO ALLA NAVIGAZIONE	15
TIPOLOGIE DELLE ATTIVITÀ	16
ILLUSTRAZIONE DELLE ATTIVITÀ	17
Test d'ingresso – attività 1	18
Percorso video – attività B	19
Percorso fumetto – attività A	20
Percorso fumetto – attività 4	21
Comunicazione – attività 1	22
Abilità: parlato – tutte le attività	23