

RosettaStone®



Language Learning Success™

Guida dell'Utente

VERSION 2

RosettaStone®

Guida dell'Utente



Language Learning Success™

VERSION 2

All information in this document is subject to change without notice. This document is provided for informational purposes only and Rosetta Stone Ltd. makes no guarantees, representations or warranties, either express or implied, about the information contained within the document or about the document itself. Rosetta Stone, Language Learning Success,[™] Dynamic Immersion,[™] are trademarks of Rosetta Stone Ltd. Copyright © 2007 Rosetta Stone Ltd. All rights reserved.

“Macintosh” and “QuickTime” are registered trademarks of Apple Computer, Inc. “Windows” is a registered trademark of Microsoft Corp. “Acrobat Reader” is a registered trademark of Adobe Systems.

TRS-UG-ITA-2.0.2
ISBN 1-58022-284-6

Printed in the United States of America

Rosetta Stone
Harrisonburg, Virginia USA
T (540) 432-6166 • 800-788-0822 in USA and Canada
F (540) 432-0953
RosettaStone.com

SOMMARIO

Operazioni preliminari	1
Installazione del CD ROM	1
Avvio del CD ROM	3
Installazione online	3
Assistenza tecnica	3
Inizio rapido	4
Esecuzione del programma	4
Introduzione.....	5
Come acquisire l'abilità linguistica e la padronanza di una seconda lingua in modo naturale	5
Come funziona il metodo Rosetta Stone?	5
Due nuovi metodi di apprendimento	5
Un'abilità alla volta	6
Utilizzo del programma di Rosetta Stone	7
Panoramica d'insieme.....	7
Funzioni chiave del programma di Rosetta Stone	8
Aiuto su schermo	8
Modifica delle impostazioni del programma.....	8
Uscita dal programma Rosetta Stone e pulsante Paracadute	8
Apertura della sessione.....	9
Perché effettuare l'apertura della sessione?.....	9
Come effettuare l'apertura della sessione	10
Selezione di una Lingua, di un Prodotto, di un'Unità e di una Lezione	11
Lo schermo Menu	11
Lezioni video	12
Video intero	12
Utilizzo dello schermo Video.....	13
Scorrimento delle caselle degli script	14
Modifica del lettore nativo	15
Accesso al glossario	15
Lezioni narrative	16

Selezione di un'abilità linguistica e di un'attività.....	17
Selezione di un'abilità linguistica	17
Selezione di un'attività	18
Guided Exercise (Esercizio guidato)	18
Funzione Timer (Tempo)	19
Funzione Delay (Attesa).....	19
Control Panel (Pannello di controllo)	20
Funzione Preview (Anteprima)	21
Utilizzo della funzione Record/Playback (Registrazione della voce/Ascolto della Registrazione)	22
Utilizzo della funzione Preview (Anteprima) in una lezione video ..	23
Selezione di un esercizio	24
Esecuzione di un esercizio in una lezione con immagini	24
Apprendimento mediante gli esercizi Ascolto & Lettura (A)	25
Apprendimento mediante gli esercizi di ascolto (B)	25
Apprendimento mediante gli esercizi di lettura (C)	26
Apprendimento mediante gli esercizi di pronuncia (D): la funzione Speech Recognition (Riconoscimento vocale).....	27
Introduzione alla finestra Voiceprint (Impronta vocale)	28
Apprendimento mediante gli esercizi scritti (E): Dettato	30
Introduzione alla tastiera a video	33
Modalità di digitazione delle frasi	33
Costruzione della frase mediante l'uso di tessere	33
Modifica dell'immissione	34
Controllo dell'immissione	34
Esecuzione di un esercizio in una lezione video	35
Apprendimento mediante gli esercizi Ascolto & Lettura (A)	35
Apprendimento mediante gli esercizi di ascolto (B)	36
Apprendimento mediante gli esercizi di lettura (C)	36
Esecuzione di un esercizio in una lezione narrativa	37
Apprendimento mediante gli esercizi Ascolto & Lettura (A)	37
Apprendimento mediante gli esercizi di ascolto (B)	39
Apprendimento mediante gli esercizi di lettura (C)	39

I Test	40
Utilizzo dei test di Ascolto & Lettura, di solo Ascolto e di sola Lettura.....	40
Utilizzo dei test scritti.....	41
Istruzioni aggiuntive relative ai test.....	42
Esportazione dei risultati dei test in un file di testo	43
Modifica delle impostazioni del programma	44
Scheda User Options (Opzioni utente)	44
Log in e Log out (Apertura e chiusura della sessione)	44
Modifica della lingua dell'interfaccia utente	44
Attivazione e disattivazione della funzione Tooltips (Utensili d'Aiuto)	45
Modifica delle icone Feedback	45
Passaggio dalla visualizzazione a pieno video alla visualizzazione a finestra	45
Scheda Sound Options (Opzioni suono)	46
Regolazione del volume del programma	46
Modifica dei suoni di Feedback	46
Scheda Opzioni Livello 3	46
Attivazione e disattivazione del glossario	46
Regolazione delle dimensioni del testo.....	47
Attivazione e disattivazione della funzione AutoScrolling (Scorrimento automatico)	47
Regolazione del volume della musica di sottofondo	47
Guida alla risoluzione dei problemi	48
Supporto tecnico per il CD ROM.....	48
QuickTime	48
Suono	48
Qualità scadente del suono del programma	49
Registrazione	49
Immagine e video.....	50

Assistenza tecnica	51
Problemi relativi alla licenza/parola d'ordine	51
Suono	51
Recording (Registrazione).....	52
Immagine e video	53
Digitazione dei caratteri speciali	53
Problemi di connessione online.....	53
Come contattare l'assistenza tecnica	53
Appendice A: Modalità di digitazione dei caratteri speciali	54
Appendice B: Requisiti di sistema	55

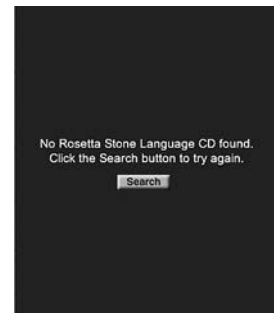
OPERAZIONI PRELIMINARI

Il presente materiale è la *Guida dell'Utente* fornita con le versioni online e su CD-ROM del programma Rosetta Stone. Se si è installata in precedenza un'applicazione Rosetta Stone e si desidera utilizzare **Livello 1, 2 o 3**, è necessario rimuovere tale versione prima di poter installare quella nuova.

Nota: in alcuni paesi, per poter eseguire il programma, è necessario registrare il software. In caso si necessiti di una versione registrata, verranno inviate istruzioni separate relative alle modalità di completamento della presente procedura. Se si acquista il software Rosetta Stone in un paese e lo si installa su un computer in un altro paese, potrebbero verificarsi dei conflitti tali da impedire l'utilizzo del software. In questo caso, contattare direttamente Rosetta Stone. Con l'ausilio dei nostri rappresentanti regionali e la vostra collaborazione cercheremo di trovare una soluzione al problema al fine di consentirvi l'utilizzo del software.

Installazione del CD ROM

Inserire il disco contrassegnato dall'etichetta "Application CD-ROM" (CD-ROM dell'applicazione) nell'unità CD-ROM del computer. Se viene visualizzato lo schermo di Autorun (Esecuzione automatica), fare clic su Install (Installa). Seguire le istruzioni visualizzate sullo schermo per completare l'installazione. Se non viene visualizzato lo schermo di Autorun (Esecuzione automatica), seguire la procedura indicata di seguito. È sufficiente installare una sola copia dell'applicazione Rosetta Stone anche se si intende utilizzare più CD-ROM linguistici. Se non si sta utilizzando una versione in rete o se il CD attualmente inserito nell'apposita unità non contiene il materiale che vi interessa, verrà visualizzato il seguente schermo di errore all'esecuzione del programma Rosetta Stone:



Se viene visualizzato questo schermo di errore, inserire il CD-ROM corretto, quindi fare clic una volta sul pulsante Search (Ricerca) al fine di consentire al computer di trovare i dati mancanti.

Nota: l'applicazione e i dati linguistici di Rosetta Stone per Demo si trovano su un unico disco. Inserire tale disco nell'unità CD-ROM se non si dispone di un CD-ROM dell'applicazione separato. Windows

Windows

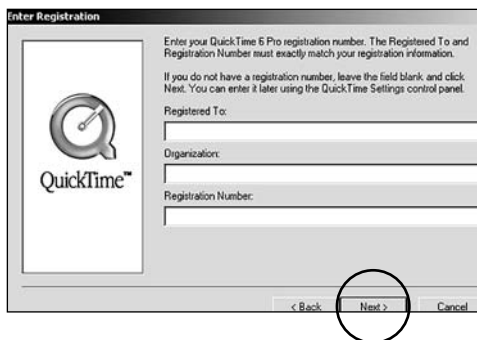
1. Dalla barra delle applicazioni, fare clic su Start, quindi selezionare Impostazioni. Dal sottomenu Impostazioni, fare clic su Pannello di controllo.
2. Nella finestra Pannello di controllo, fare doppio clic su Aggiungi/Rimuovi programmi.

Nota: per Windows XP, fare clic sul pulsante "Aggiungi nuovi programmi", quindi su "CD o floppy". Per le precedenti versioni di Windows, fare clic su Installa dalla scheda Installa/Rimuovi per iniziare l'installazione.

3. Seguire le istruzioni visualizzate sullo schermo per completare l'installazione. (Windows individuerà automaticamente il programma d'installazione SETUP.EXE sul CD-ROM).

Installare Apple QuickTime per Windows e Adobe Acrobat Reader se necessario.

- QuickTime viene utilizzato per visualizzare i videoclip di alcune lezioni di **Demo, Livello 2** e **Livello 3**.



Nota: se sul computer non è installato QuickTime 5.0 o versione successiva, il programma di installazione di Rosetta Stone inizierà l'installazione automatica di QuickTime 6.0. Il programma di installazione QuickTime richiede l'immissione di un numero di registrazione. Tale numero non è necessario. È sufficiente lasciare vuoto il campo del numero di registrazione e fare clic su Next (Avanti) per continuare l'installazione.

- Acrobat Reader viene fornito per consentire la lettura della Guida dell'Utente ed è contenuto nella cartella Docs (Documenti) del CD-ROM dell'applicazione.

Sistema operativo Macintosh

Se viene visualizzato lo schermo di Autorun (Esecuzione automatica), fare clic su Install (Installa). Seguire le istruzioni visualizzate sullo schermo per completare l'installazione. Se non viene visualizzato lo schermo di Autorun (Esecuzione automatica), seguire la procedura indicata di seguito.

1. Inserire il CD dell'applicazione nell'unità CD-ROM.
2. Fare doppio clic sull'icona **Rosetta Stone Installer**.
3. Fare clic sul pulsante **Install** (Installa).
4. A installazione completata, fare clic su **Quit** (Esci).

Installare Apple QuickTime per Mac e Adobe Acrobat Reader se necessario.

- QuickTime viene utilizzato per visualizzare i videoclip di alcune lezioni di **Demo, Livello 2** e **Livello 3**.


Nota: se sul computer non è installato QuickTime 5.0 o versione successiva, il programma di installazione di Rosetta Stone inizierà l'installazione automatica di QuickTime 6.0. Il programma di installazione QuickTime richiederà l'immissione di un numero di registrazione. Tale numero non è necessario. È sufficiente lasciare vuoto il campo del numero di registrazione e fare clic su Next (Avanti) per continuare l'installazione.

- Acrobat Reader viene fornito per consentire la lettura della *Guida dell'Utente* ed è contenuto nella cartella Docs (Documenti) del CD-ROM Applicazione.

Avvio del CD ROM

Windows

Inserire il CD linguistico nell'unità CD-ROM. Fare doppio clic sull'icona "Rosetta Stone" visualizzata sul desktop o seguire le indicazioni riportate di seguito.

1. Fare clic su Start dalla barra delle applicazioni di Windows, in genere posta nell'angolo inferiore sinistro dello schermo.
2. Selezionare Programmi.
3. Selezionare **Rosetta Stone**.
4. Fare clic su  **Rosetta Stone**.

Nota: se non si dispone di una versione in rete dell'applicazione, per poter eseguire il programma è necessario inserire il CD linguistico nell'unità CD-ROM.

Sistema operativo Macintosh

Inserire un CD linguistico nell'unità CD-ROM e seguire la procedura indicata di seguito.

1. Fare doppio clic sulla cartella **Rosetta Stone**, che viene installata sul computer nella cartella Applications (Applicazioni).
2. Fare doppio clic sull'icona **Rosetta Stone**.

Nota: se non si dispone di una versione in rete dell'applicazione, per poter eseguire il programma è necessario inserire il CD linguistico nell'unità CD-ROM.

Installazione online

Per le istruzioni di installazione online, visitare la pagina <http://www.RosettaStone.com/ind/start>.

Assistenza tecnica


Consultare la "Guida alla risoluzione dei problemi" a pagina 53.

INIZIO RAPIDO


Esecuzione del programma

Per iniziare a utilizzare immediatamente il programma Rosetta Stone, seguire la procedura indicata di seguito.



 Fare clic sul pulsante Change Settings (Modifica impostazioni) per accedere alle User Options (Opzioni utente).



 Scegliere Abilità A: Ascolto & Lettura.

Scegliere Lezione 01



Scegliere la lingua madre.

Fare clic sul pulsante Log in (Apertura della sessione) per creare un Profilo utente.




Log in (Apertura della sessione)

Immettere uno User Name (Nome utente).

Fare clic su OK.



Verrà fatta ascoltare la nuova frase.

 Fare clic per ripetere la frase.

Fare clic sull'immagine corretta e ascoltare una nuova frase.

Oppure




Scegliere una lingua (Language) e un prodotto (Product).


 Scegliere Unit 1 (Unità 1).


Scegliere Lezione 01.



 Scegliere la funzione Preview (Anteprima) per visualizzare le risposte.

Fare clic sui pulsanti nel centro dello schermo per ascoltare le frasi.

 Ritornare all'esercizio.

Se si desidera provare un'altra lezione prima di terminare quella attualmente in fase di studio, fare clic sul pulsante Paracadute  per ritornare allo schermo di selezione delle attività.




INTRODUZIONE






Come acquisire l'abilità linguistica di una seconda lingua in modo naturale


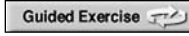



Benvenuti al programma Rosetta Stone. Il nostro obiettivo è fornire un modo semplice ed efficace per apprendere una seconda lingua e acquisirne la relativa padronanza in situazioni di vita reale. Con il programma Rosetta Stone è possibile apprendere una seconda lingua in modo naturale, proprio come avviene per l'apprendimento della prima lingua, vale a dire ascoltando i parlanti nativi associare le parole a oggetti, azioni e concetti.

Come funziona il metodo Rosetta Stone?

La struttura unica del programma Rosetta Stone consente di avviare gli studenti principianti di ogni età o lingua all'apprendimento di una nuova lingua, nonché di sviluppare in modo sistematico le abilità linguistiche degli studenti più avanzati. Ogni lezione si basa sulle nozioni apprese nella lezione precedente, tuttavia gli studenti possono accedere al programma in qualsiasi punto e procedere in base ai propri ritmi.

I programmi Rosetta Stone sono disponibili in tre livelli. Il Livello 1 è per i principianti, i Livelli 2 e 3 conducono l'utente a livelli progressivamente superiori di scioltezza. Ognuna delle 8 unità didattiche introduttive del Livello 1 includono da 11 a 12 lezioni con immagini  e una lezione con del materiale per il ripasso. Il Livello 2 contiene 11 unità didattiche, ciascuna costituita da 10 o 11 lezioni con immagini. Il Livello 3 offre 12 unità didattiche: 4 unità costituite da lezioni Rosetta Stone standard con immagini, 4 unità costituite da nuove lezioni video  e 4 unità di nuove lezioni narrative  costituite da brevi testi che prendono spunto da ciascuna unità video.

Il programma Rosetta Stone fornisce due metodi per personalizzare le lezioni in base alle proprie esigenze. Innanzitutto, è possibile selezionare l'abilità linguistica che si desidera sviluppare durante l'esecuzione delle lezioni. È possibile scegliere tra 5 abilità: Ascolto & Lettura , Ascolto , Lettura , Pronuncia , e Ortografia .

Quindi, è possibile selezionare un'abilità che determina la modalità di studio. Ciascuna abilità linguistica è corredata da una funzione di Preview (Anteprima) e da uno o più Esercizi. Alcune abilità offrono anche gli Esercizi guidati. Se si desidera esaminare il materiale prima o durante l'esecuzione di un esercizio, è possibile utilizzare la funzione Preview (Anteprima) . Gli Esercizi guidati  consentono di intraprendere un tour guidato delle attività Lezioni con immagini per le prime tre abilità linguistiche. I diversi esercizi consentono di utilizzare il materiale mediante diverse combinazioni di audio, testo, immagini o risposte. Per finire, ciascun esercizio può essere convertito in un Test  o reso più difficile utilizzando le funzioni Delay (Attesa)  e Timer (Tempo) .

Due nuovi metodi di apprendimento

Il Livello 3 contiene due nuovi tipi di unità.



Ciascuna delle quattro unità video contiene un breve video. I video sono divisi in 5-7 parti chiamate Lezioni video, all'interno delle quali vengono presentati degli esercizi il cui fine è consentire agli studenti di sviluppare le prime tre abilità linguistiche: (A) Ascolto & Lettura combinati, (B) Solo Ascolto e (C) Sola Lettura. I video consentono di ascoltare e leggere simultaneamente utilizzando quattro diversi script.



Le Lezioni narrative sono organizzate in modo analogo. All'interno di ciascuna di queste unità sono presenti 7-10 brevi testi che è possibile leggere alla velocità desiderata e tutte le volte che si desidera. Per ogni testo, vengono poste 10 domande. Anche in questo caso, sono previsti esercizi pratici volti a sviluppare le seguenti tre abilità linguistiche: (A) Ascolto & Lettura combinati, (B) Solo Ascolto e (C) Sola Lettura.

Ciascuna unità video è preceduta da un'unità con immagini (Unità 1, 4, 7 e 10) il cui scopo è sviluppare i concetti in preparazione all'unità video.

Ogni unità video è seguita da un'unità narrativa (Unità 3, 6, 9 e 12) il cui obiettivo è sviluppare il materiale didattico della lezione e trattare gli argomenti di grammatica.

Un'abilità alla volta

Per apprendere una nuova lingua in modo accurato, è necessario sviluppare le seguenti abilità linguistiche chiave: Comprensione orale, Comprensione nella lettura, Pronuncia e Ortografia. In genere le comprensioni orali e nella lettura hanno la precedenza sulle abilità di pronuncia e ortografia. Il programma Rosetta Stone consente di concentrarsi su una di queste abilità linguistiche alla volta. In questo modo, le competenze linguistiche si perfezionano man mano che si affrontano le altre abilità linguistiche. È consigliabile iniziare con la Comprensione orale. Una volta sviluppata l'abilità di comprensione della lingua parlata, è possibile passare alla comprensione in lettura. In questo modo, l'associazione dei suoni appresi alla lingua scritta sarà più semplice. Da qui, è possibile lavorare su pronuncia e sillabazione mediante le abilità di Pronuncia e Ortografia.

Poiché ognuno ha stili e obiettivi di apprendimento diversi, è possibile che si ritenga più utile un altro percorso di apprendimento di Rosetta Stone. Mentre molti utenti trovano che iniziare con le attività di ascolto consenta loro di sviluppare velocemente le abilità linguistiche di pronuncia, altri trovano questo approccio frustrante in quanto non riescono a distinguere facilmente i suoni pronunciati.

Se si ha difficoltà a iniziare lo studio mediante le attività di comprensione orale, è possibile utilizzare un esercizio combinato di Ascolto e Lettura che presenta sia il testo sia la voce con le immagini. Dopo aver utilizzato l'approccio combinato, è possibile ripassare il materiale utilizzando solo gli esercizi di ascolto.

Una volta approfonditi gli esercizi di comprensione orale, l'abilità di lettura della lingua aumenterà significativamente. Per esercitarsi ulteriormente nella lettura, è possibile studiare lo stesso materiale utilizzando gli esercizi di lettura. Le abilità di Pronuncia e Ortografia sono più difficili da acquisire rispetto alle abilità di Ascolto e Lettura e pertanto richiedono più tempo e sforzi. Gli esercizi scritti possono essere impegnativi e quindi saranno più facili da svolgere dopo aver acquisito la padronanza con le altre abilità. Si otterranno progressi migliori sia per quanto riguarda la pronuncia sia per l'ortografia se si esercitano queste abilità nelle lezioni già approfondite di comprensione orale e in lettura.


Seguire i suggerimenti di Inizio rapido a pagina 4 e 5 per iniziare a utilizzare il programma Rosetta Stone senza ulteriori spiegazioni. È possibile fare riferimento a una delle sezioni sotto l'intestazione "Utilizzo del programma Rosetta Stone. Queste sezioni descrivono in maggior dettaglio l'utilizzo e il funzionamento delle diverse funzioni del programma.

UTILIZZO DEL PROGRAMMA ROSETTA STONE

Panoramica d'insieme – Il diagramma riportato di seguito mostra la normale sequenza che si segue all'interno del programma Rosetta Stone.



Schermo Menu (Settings Panel - Pannello delle impostazioni)

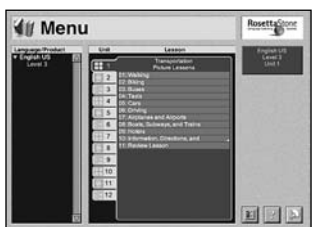
Il primo schermo che viene visualizzato al primo accesso al programma è lo schermo Menu. Se si desidera effettuare l'accesso o modificare la lingua di interfaccia del programma, fare clic sul pulsante Change Settings (Modifica impostazioni) . Quindi, fare clic sul pulsante Login (Apertura della sessione) per andare al Login Screen (Schermo di apertura).

Nota: se si è precedentemente usciti dal programma mentre si era collegati con un Nome utente, il primo schermo ad essere visualizzato è il Login Screen (Schermo di apertura).



Login Screen (Schermo di apertura)

Digitare uno User Name (Nome utente) e fare clic su OK. Per accedere come Guest (Ospite), lasciare vuoto il campo User Name (Nome utente) e fare clic su OK. Consultare "Apertura della sessione" a pagina 9 per ulteriori informazioni.



Lo schermo Menu

Selezionare una Lingua, un Prodotto, un'Unità e una Lezione. Consultare "Selezione di una Lingua, un Prodotto, un'Unità e una Lezione" a pagina 11 per ulteriori informazioni.



Schermo di selezione delle attività

Selezionare un'abilità linguistica, quindi scegliere un'attività: Preview (Anteprima), Exercise (Esercizio) o Test (Test). È anche possibile selezionare un Guided Exercise (Esercizio guidato). Consultare "Selezione di un'abilità linguistica e un'attività" a pagina 17 per ulteriori informazioni.

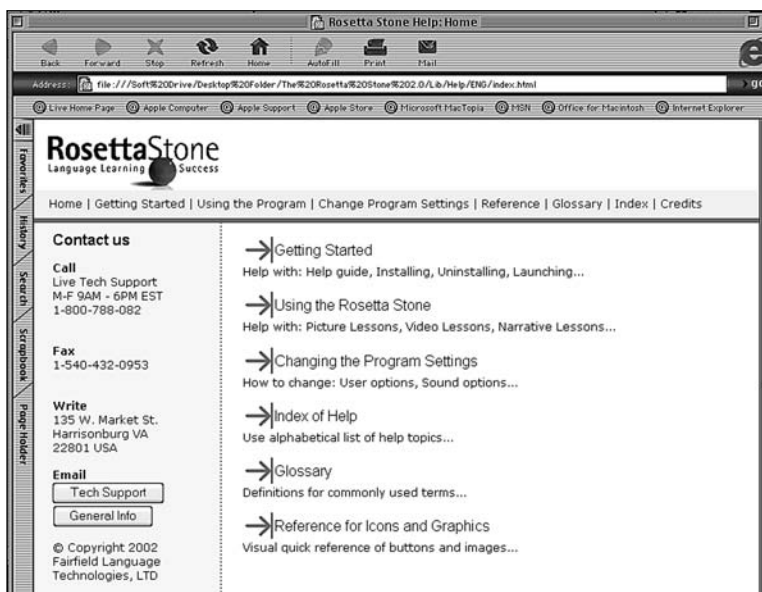



Schermi Activity (Attività)

Svolgere l'attività selezionata.

FUNZIONI CHIAVE DI ROSETTA STONE

On-screen Help (Aiuto su schermo)






1. Fare clic sul Punto Interrogativo  per aprire il browser Web con l'aiuto in linea.
2. Chiudere la finestra del browser Web per uscire dall'Aiuto.


Modifica delle impostazioni del programma

Nel Settings Panel (Pannello delle impostazioni) è possibile eseguire una serie di operazioni, quali ad esempio la regolazione del volume del programma e la selezione di diverse icone e suoni Feedback. Consultare "Modifica delle impostazioni del programma" a pagina 48 per ulteriori informazioni.

Uscita dal programma Rosetta Stone e pulsante Paracadute

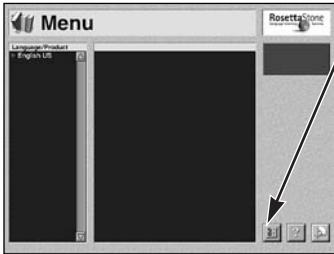
Per uscire dal programma è possibile premere i tasti **CTRL + Q** (Windows) o **Command + Q** [⌘+ Q] (Mac) in qualsiasi momento.

Il pulsante , rappresentato da un paracadute, è sempre disponibile. Fare clic su questo pulsante per ritornare allo schermo precedente. Il tasto Esc ha la stessa funzione. Premendo i pulsanti MAIUSC +  si abbandona il programma da qualunque schermo ci si trovi. In Windows, premendo i pulsanti CTRL + MAIUSC +  si ritorna al Menu principale.

Per i sistemi operativi Macintosh, premendo i pulsanti Command + MAIUSC +  ritorna al Menu principale.

APERTURA DELLA SESSIONE

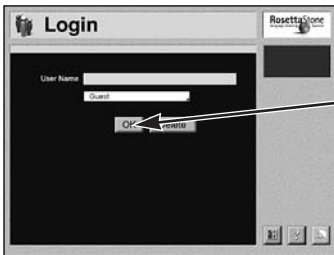
Appena si accede al programma, viene visualizzato lo schermo Menu. Al fine di accedere al programma, è necessario:



- Fare clic sul pulsante Change Settings (Modifica impostazioni) nell'angolo destro inferiore dello schermo Menu per aprire il Settings Panel (Pannello delle impostazioni).



- Fare clic su Log in (Apertura della sessione) nella parte superiore del Settings Panel (Pannello delle impostazioni). Si accederà allo schermo Login (Schermo di apertura).



- Digitare un nuovo Nome utente e fare clic su **OK**.

Perché effettuare l'apertura della sessione?

Effettuare l'apertura della sessione consente al programma di:

- Impostare un segnalibro della lezione.
- Ricordare le preferenze dell'utente.
- Registrare le prestazioni degli utenti.

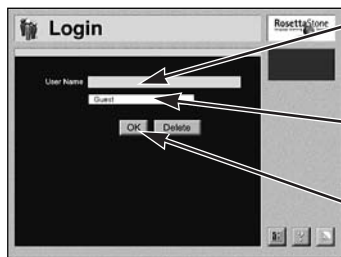
Il Nome utente può includere un qualsiasi numero di caratteri, ma deve essere univoco nell'elenco. È possibile eseguire l'accesso come **Guest** (Ospite) e modificare le impostazioni del programma predefinite o modificare le impostazioni del programma che si utilizzano come nuovoNome utente. Quando si modificano le impostazioni definite per un Nome utente, tali modifiche verranno visualizzate ogni volta che si esegue il programma accedendo con quel nome.

I Nomi utente immessi in precedenza sono visualizzabili in un menu a discesa posto sotto al campo User Name (Nome utente). Fare clic e tenere premuto il pulsante del mouse, quindi selezionare un nome dal menu o aggiungerne uno all'elenco digitandolo nel campo Nome utente e fare clic su **OK**.

Come effettuare l'apertura della sessione

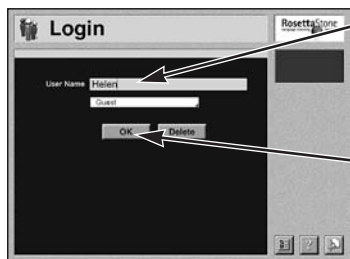
Apertura di una sessione come Ospite

Se non si desidera che il computer registri il proprio progresso, accedere al programma come Guest (Ospite). È possibile utilizzare il programma in tutti i modi desiderati, ma non verrà effettuato il salvataggio dei risultati dei test. Insegnanti ed educatori trovano utile accedere come Ospite in quanto possono apportare modifiche alle impostazioni predefinite del programma prima che uno studente vi acceda per la prima volta. Quando il programma viene aperto per la prima volta o quando la sessione di lavoro viene chiusa da un utente che ha effettuato l'accesso come Ospite, Rosetta Stone apre automaticamente la sessione come Ospite.



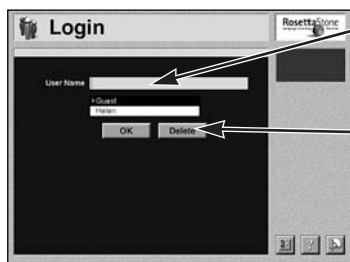
- Nello schermo **Login** (Schermo di Apertura) , lasciare vuoto il campo Nome utente.
- Accertarsi che **Guest** (Ospite) sia evidenziato nel menu a discesa.
- Fare clic su **OK**.

Apertura di una sessione con un nome utente



- Nello schermo Login (Schermo di apertura), immettere il Nome utente nel relativo campo o selezionarlo dal menu a discesa.
 - Fare clic su **OK**.
- Il nome verrà visualizzato nel menu a discesa ad ogni accesso.

Per eliminare un Nome utente dall'elenco:



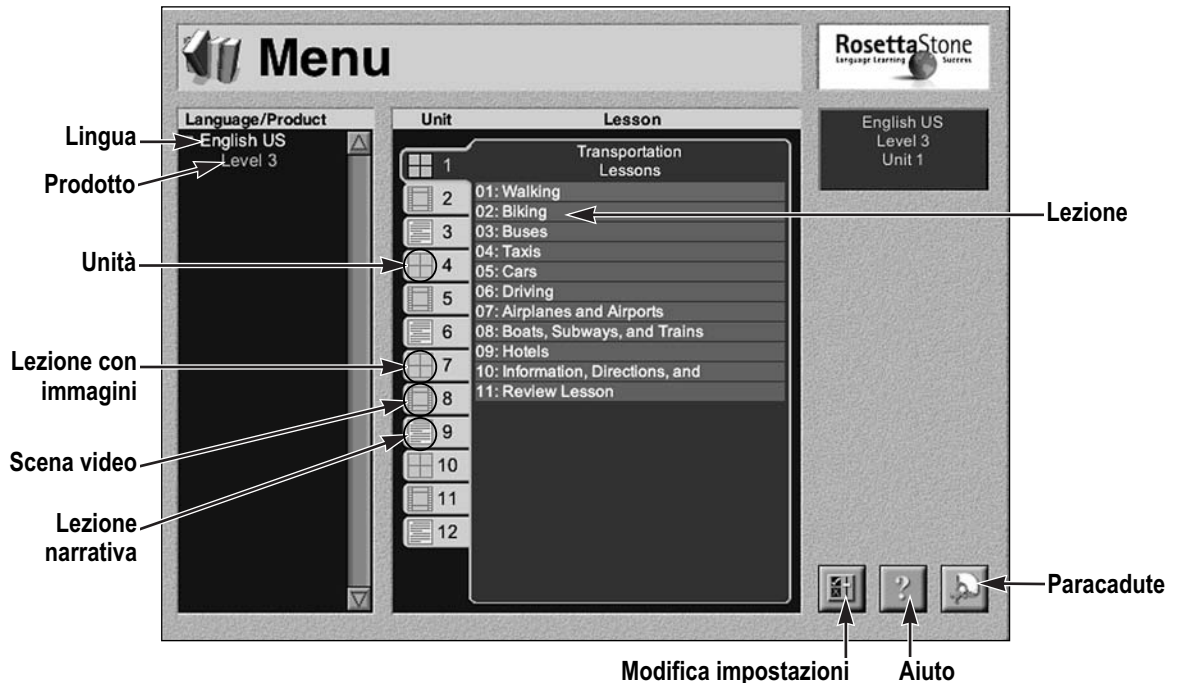
- Nello schermo Login (Schermo di apertura), selezionare il Nome utente che si desidera eliminare dal menu a discesa.
 - Tenere premuto il tasto MAIUSC e fare clic su **CANC**.
- Il nome selezionato verrà eliminato dall'elenco del menu a discesa. Una volta eliminato un nome dall'elenco, verranno eliminati anche tutti i risultati dei test e i record salvati ad esso associati.

Una volta immesso o selezionato un Nome utente, fare clic su **OK** per ritornare al programma.

SELEZIONE DI UNA LINGUA, DI UN PRODOTTO, DI UN'UNITÀ E DI UNA LEZIONE

Lo schermo Menu

Quando si esegue il programma Rosetta Stone, il primo schermo che viene visualizzato è lo schermo Menu. In questo schermo è possibile selezionare una Lingua, un Prodotto, un'Unità e una Lezione.



Lo schermo Menu è costituito da due finestre:

- Una finestra per la selezione di una Lingua e un Prodotto (lato sinistro).
- Una finestra per la selezione di un'Unità e di una Lezione (lato destro).

Nella finestra Language/Product (Lingua/Prodotto) a sinistra dello schermo verranno visualizzate tutte le lingue contenute nel CD-ROM attualmente in esecuzione. Se si sta utilizzando la versione di Rosetta Stone online, verranno visualizzate tutte le lingue disponibili. Scorrere con il mouse per visualizzare tutte le lingue incluse nel CD.

1. Selezionare una Lingua/Prodotto nella finestra Language (Lingua) facendo clic su di essa/esso. Verranno visualizzate le unità.
2. Fare clic sulla scheda Unit (Unità). Verranno visualizzate tutte le lezioni disponibili nell'unità.
3. Fare clic una volta su una lezione per passare allo schermo di selezione delle attività. Il caricamento della lezione selezionata può comportare qualche istante di attesa.

Ogni volta che si ritorna allo schermo Menu, verranno evidenziate le ultime unità e lezioni su cui si è lavorato.

Lezione video



Il Livello 3 contiene 4 unità video (Unità 2, 5, 8 e 11). Ciascuna unità contiene:

- Un videoclip che mostra le avventure di una coppia di sposini.
- 5-7 lezioni video ciascuna delle quali contenenti 20 domande di comprensione.

Quando si seleziona un'unità video, la visualizzazione sarà di tipo Full Video (Video intero) e il titolo di ciascuna lezione verrà visualizzato nella colonna Lesson (Lezione) dello schermo Menu. La modalità Full Video consente di visualizzare l'intero video e i quattro script dell'unità senza le domande di comprensione. Se si è già visto tutto il video, è possibile iniziare a rispondere alle domande facendo clic una volta sulla lezione video di propria scelta.

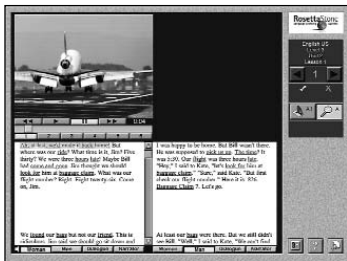
Video intero



Una volta selezionato **Video intero**, si viene portati direttamente a una breve presentazione della coppia.



Se si desidera saltare questa parte introduttiva, fare clic una volta in qualsiasi punto dello schermo e il programma passerà alla modalità Full Video.

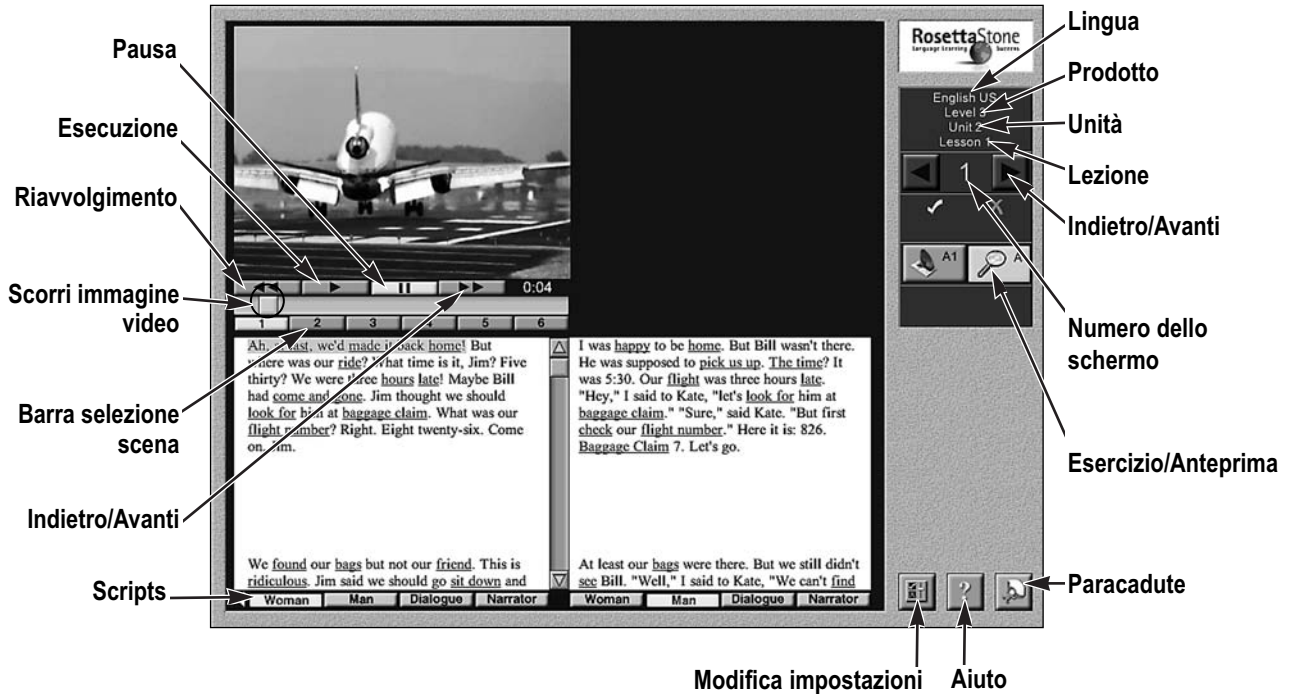


Da questo schermo, il videoclip viene avviato automaticamente.



Utilizzo del Video Screen (schermo Video)

È possibile guardare il videoclip tutte le volte che si desidera. Utilizzare i comandi posti direttamente sotto lo schermo Video per spostarsi avanti, indietro nel video, per eseguirlo o per interromperlo.



È anche possibile:

- Utilizzare la barra di scorrimento sotto i comandi video per andare in qualsiasi punto del video.
- Fare clic su un testo nelle caselle degli script poste in basso per andare nel punto del video selezionato.

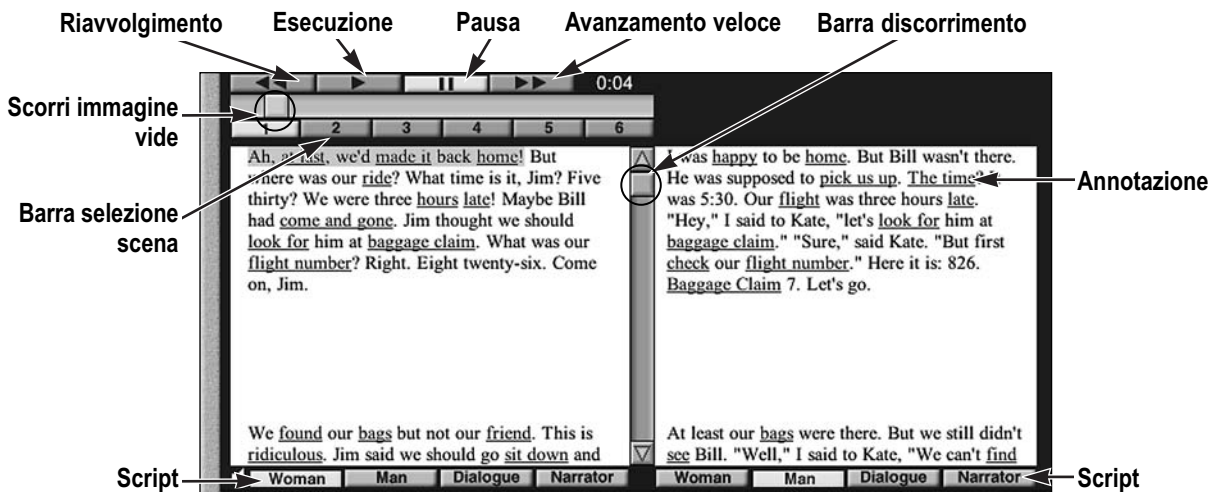
Il numero a destra dei comandi del video indica, in minuti e secondi, in quale punto del video ci si trova.

Scorrimento delle caselle degli script

Sotto lo schermo Video vengono visualizzate due caselle contenenti del testo e una barra di scorrimento. Queste caselle contengono lo script del video.

Il testo in entrambe le caselle scorre contemporaneamente alle voci del video. Quando viene letta ad alta voce l'ultima riga del testo visibile nella casella, il programma sposta automaticamente la barra di scorrimento verso il basso in modo da consentire la visualizzazione della parte successiva di testo. È possibile disattivare la funzione AutoScrolling (Scorrimento automatico) nel Pannello delle impostazioni. È anche possibile fare clic una volta su una frase in qualsiasi punto del testo per sentirla leggere ad alta voce. Quando si esegue questa operazione, verificare di aver fatto clic sulla parte di testo non sottolineata. In caso contrario, piuttosto che riascoltare la frase verrebbe recuperata una definizione o un'annotazione.

Consultare "Attivazione e disattivazione della funzione AutoScrolling (Scorrimento automatico)" a pagina 52 e "Accesso al glossario" a pagina 15 per ulteriori informazioni.



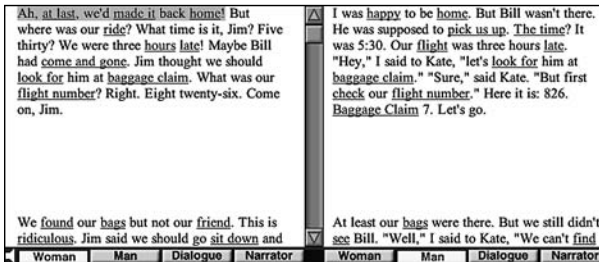
La casella a sinistra:

- Controlla gli script che vengono letti ad alta voce con il video.
- Visualizza lo script relativo al video che si sta visualizzando.

La casella a destra:

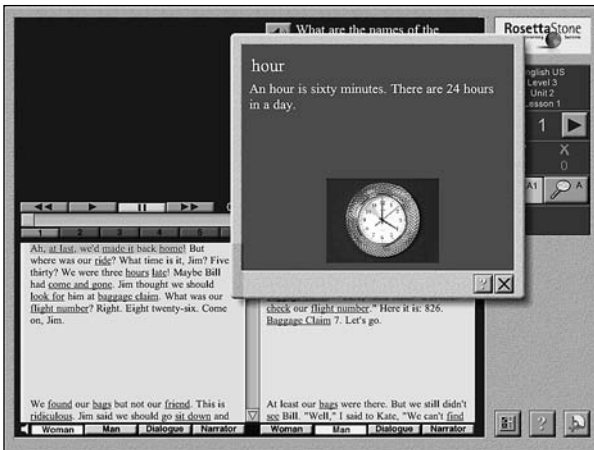
- NON controlla quale script viene letto ad alta voce.
- NON visualizza lo script relativo al video attualmente in esecuzione, ma consente di leggere lo script da una prospettiva diversa.

Modifica del lettore nativo



È possibile ascoltare il video da quattro diverse prospettive: **Donna**, **Uomo**, **Dialogo** dei caratteri e **Narratore** terza persona. Le caselle degli script a sinistra e a destra verranno automaticamente assegnate rispettivamente alla **Donna** e all'**Uomo**. È possibile scambiare gli script in qualsiasi momento durante l'esecuzione del video semplicemente facendo clic su uno dei quattro pulsanti posti sotto la casella di testo a sinistra per modificare la voce del lettore.

Accesso al glossario



Si noterà che alcune parole dello script del video, così come anche lo schermo Anteprema lezione del Livello 3 sono evidenziate. Queste parole evidenziate sono note come "Glosse" (Annotazioni). Facendo clic su una di queste parole, viene aperta una finestra in cui viene visualizzata un'annotazione che descrive o illustra il significato della parola o della frase in questione. Le immagini contenute nell'annotazione possono essere ingrandite spostando il cursore nella parte superiore di esse. Una volta terminata la consultazione delle annotazioni, fare clic su nell'angolo destro inferiore per chiudere la finestra.



Se non si desidera vedere la spiegazione delle parole sottolineate nel testo del video:

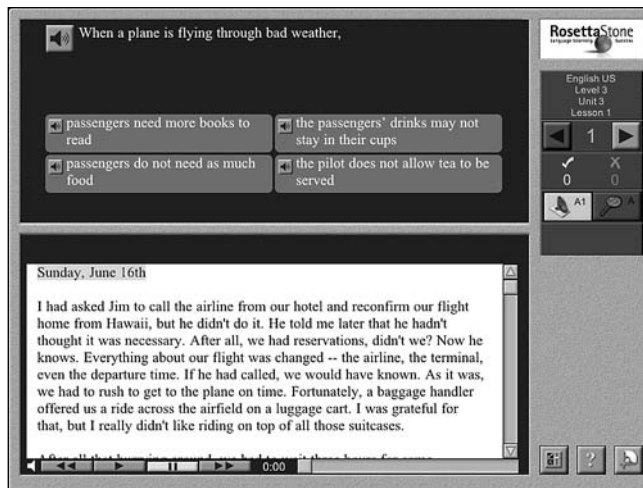
- Fare clic sul pulsante Change Settings (Modifica impostazioni) e selezionare la scheda Opzioni Livello 3 .
- Accanto alla parola Glossary (Glossario) sono presenti due pulsanti. Fare clic sul pulsante accanto a Off (Disattiva). In questo modo verranno rimosse tutte le evidenziazioni dal testo video.

Nota: consultare "Attivazione e disattivazione del glossario" a pagina 52 per ulteriori informazioni.

Lezioni narrative



Nelle Lezioni narrative, il Livello 3 fornisce del materiale didattico che integra quello presentato nel video e illustra alcuni argomenti grammaticali selezionati. Ogni unità contiene 7-10 brevi narrazioni, ciascuna accompagnata da un insieme di 10 domande. Innanzitutto, vengono presentate 4-7 narrazioni collegate, direttamente o indirettamente, al video dell'unità precedente. Alcune di queste descrivono ulteriormente la vita della coppia, mentre altre illustrano argomenti verso i quali la coppia ha mostrato interesse. Per dimostrare la comprensione di queste narrazioni, verranno poste 10 domande su ciascuna di esse.

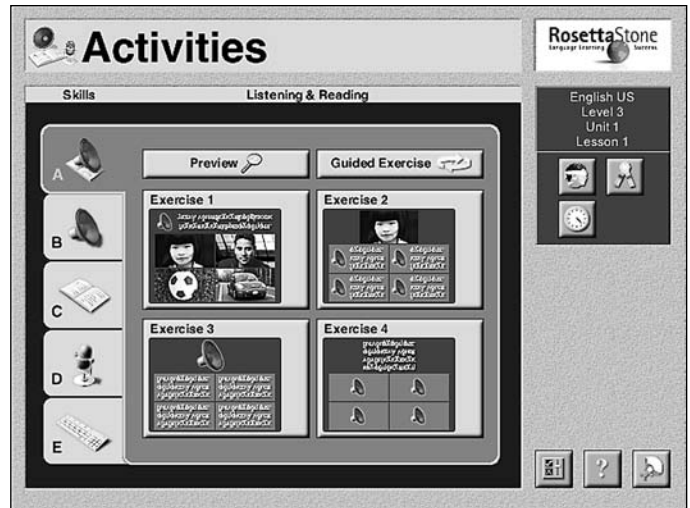


Ogni lezione narrativa contiene inoltre tre lezioni di grammatica. Ciascuna lezione mette a fuoco un argomento grammaticale diverso, fornendo esempi correlati alle storie narrate nei video. Anche in questo caso, per ciascuna lezione, vengono poste 10 domande. Le domande assumono la forma di frasi relative alla coppia nelle quali manca una parola o una frase. Si dovranno pertanto fornire le parole mancanti sulla base di quanto ascoltato nella lezione o letto negli script del video.


Per ulteriori informazioni sulle modalità di risposta alle domande, consultare "Esecuzione di un esercizio in una lezione narrativa" a pagina 41. Fare clic sulla lezione narrativa o di grammatica desiderata per iniziare a leggerne una. Le attività in queste unità sono costituite da testo e suono, ma non contengono immagini o videoclip.

SELEZIONE DI UN'ABILITÀ E DI UN'ATTIVITÀ

Una volta selezionati una Lingua, un Prodotto, un'Unità e una Lezione, andare allo schermo di selezione delle attività.



Selezione di un'abilità linguistica

Rosetta Stone fornisce una serie di attività da utilizzare per lo studio di una nuova lingua. Queste attività vengono raggruppate all'interno di specifiche abilità linguistiche. La selezione predefinita di abilità linguistiche è Ascolto & Lettura . È possibile confermare questa selezione e continuare oppure fare clic su un'altra icona Skill (abilità).

Ciascuna abilità linguistica mette in risalto un aspetto diverso del processo di comunicazione linguistico.



A. L'abilità di *Ascolto & Lettura* aiuta a comprendere la correlazione tra la lingua orale e la lingua scritta. Aiuta inoltre a sviluppare l'abilità di lettura e di ripetizione.



B. L'abilità di *Ascolto* rafforza la comprensione della lingua orale.



C. L'abilità di *Lettura* sviluppa il riconoscimento e la familiarità con il testo scritto.






D. L'abilità di *Pronuncia* consente di esercitarsi con la propria pronuncia confrontandola con quella di un lettore nativo.



E. L'abilità di *Ortografia* serve a migliorare la sillabazione, l'uso delle lettere maiuscole e la punteggiatura nella nuova lingua.

Selezione di un'attività

All'interno di un'abilità linguistica è possibile scegliere tra tre tipi di attività: **Preview** (Anteprima) , **Exercises** (Esercizi)  e **Tests** (Test) , ciascuna delle quali eseguibile in qualsiasi ordine.

È possibile:



- Scegliere il pulsante Preview (Anteprima) ed esplorare il materiale in una lezione particolare senza rispondere alle domande.



- Andare direttamente all'attività di apprendimento principale selezionando un **esercizio**. Gli esercizi si concentrano su una particolare abilità linguistica chiedendo di trovare la giusta corrispondenza tra lingua e significato e consentendo di visualizzare la risposta corretta alla domanda in qualsiasi momento. Consultare "Selezione di un esercizio" a pagina 24 per ulteriori informazioni.



- Il **test** consente di verificare la padronanza di qualsiasi argomento presentato nelle lezioni del CD. È possibile scegliere questa attività facendo clic una volta sul pulsante Test, quindi facendo clic una volta sull'esercizio sul quale si desidera essere esaminati.

Guided Exercise (Esercizio guidato)



È anche possibile scegliere di eseguire un **Guided Exercise** (Esercizio guidato) se si desidera farsi un'idea della modalità di studio di una lezione. L'esercizio guidato è una sequenza guidata di attività di Anteprima ed Esercizio per la lezione e abilità linguistica selezionate. Offre una panoramica veloce di tutti gli esercizi. È disponibile solo per le abilità Ascolto & Lettura, solo Ascolto e sola Lettura. Scegliere l'Esercizio guidato per ciascuna abilità linguistica facendo clic sul pulsante Guided Exercise (Esercizio guidato) nello schermo di selezione delle attività.

Ciascun esercizio guidato presenta tutto il materiale della lezione selezionata e pone delle domande su di esso, mostrando come sia possibile combinare diverse attività nello studio. L'esercizio guidato ripropone gli schermi per i quali si sono dimostrate difficoltà e attiva l'opzione Delay (Attesa) periodicamente al fine di migliorare la memorizzazione. A differenza delle attività di Anteprima ed Esercizio, l'Esercizio guidato passa da uno schermo di attività all'altro in modo automatico.

Descrizione degli esercizi guidati

Esercizio guidato di Ascolto & Lettura – Si viene guidati attraverso una sequenza di attività di Anteprima ed Esercizio per l'abilità A: Ascolto & Lettura. La sequenza dell'Esercizio guidato si basa sull' Esercizio 1 ed Esercizio 2 di questa abilità

Esercizio guidato di ascolto – Si viene guidati attraverso una sequenza di attività di Anteprima ed Esercizio per l'abilità B: Ascolto. La sequenza dell'Esercizio guidato si basa sull'Esercizio 1 ed Esercizio 2 di questa abilità.

Esercizio guidato di lettura – Si viene guidati attraverso una sequenza di attività di Anteprima ed Esercizio per l'abilità C: Lettura. La sequenza dell'Esercizio guidato si basa sull'Esercizio 1 ed Esercizio 2 di questa abilità


Funzione Timer (Tempo)



La funzione Timer (Tempo) richiede all'utente di selezionare una risposta corretta entro un determinato periodo di tempo.

Il limite può essere impostato su 1-60 secondi e viene avviato al completamento del quesito. L'impostazione predefinita è cinque secondi. La funzione Timer (Tempo) viene attivata nello schermo di selezione delle attività e può essere applicato agli esercizi e ai test per le abilità A, B e C.

Per attivare la funzione:

- Fare clic sul pulsante Timer (Tempo) nel Pannello di controllo dello schermo di selezione delle attività. Una piccola icona Timer viene visualizzata per ciascun esercizio e viene visualizzato un numero con due frecce nel Pannello di controllo accanto all'icona.
- Fare clic sulle frecce  per impostare il limite di tempo (1-60 secondi). Fare clic sulla freccia rivolta verso l'alto per aumentare il limite di tempo. Per diminuire il limite di tempo, fare clic sulla freccia rivolta verso il basso.
- Fare clic sull'esercizio che si desidera studiare.



La funzione Delay (Attesa)



La funzione Delay (Attesa) rimuove il suggerimento da tutti gli schermi prima di presentare quattro possibili risposte. In questo modo viene sviluppata la capacità di memorizzazione richiedendo all'utente di ricordare una figura, una frase orale o del testo scritto durante la selezione della risposta corretta. La funzione di attesa viene attivata nello schermo di selezione delle attività e può essere applicata agli Esercizi e ai Test per le abilità A, B e C. Il pulsante Attesa non si applica alle unità contenenti Lezioni video o narrative.

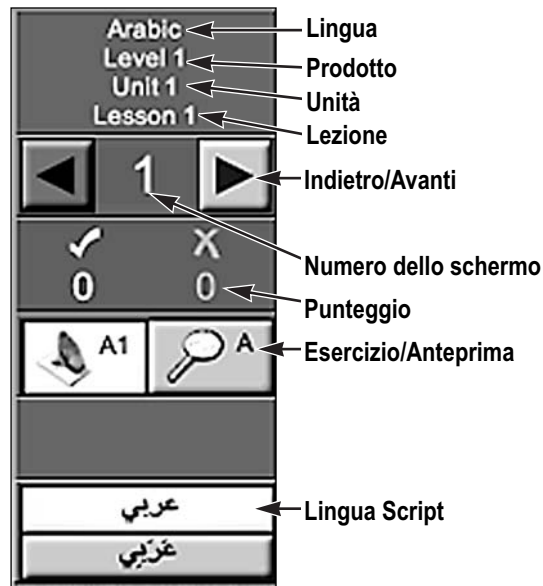
Per attivare la funzione Delay (Attesa):

- Fare clic sul pulsante Delay (Attesa) nel Pannello di controllo dello schermo di selezione delle attività. Una piccola icona Delay viene visualizzata per ciascun esercizio.
- Fare clic sull'esercizio che si desidera studiare

Nota: quando si utilizzano contemporaneamente entrambe le funzioni Timer e Delay, è possibile approssimare il ritmo e la sensazione di una conversione di vita reale.

Control Panel (Pannello di controllo)

Il Pannello di controllo viene visualizzato nell'angolo superiore destro degli schermi Anteprima, Esercizio, Test ed Esercizio guidato.



Il pannello di controllo:

- Indica la Lingua, il Prodotto, l'Unità e la Lezione su cui si sta lavorando.
- Consente di spostarsi da uno schermo all'altro con un clic sul pulsante Forward (Avanti) ► o Backward (Indietro) ◀.
- Nota:** nel primo schermo della lezione, il pulsante Backward (Indietro) non è attivo. Quando si raggiunge l'ultimo schermo della lezione, il pulsante Forward (Avanti) non è attivo.
- Mostra il punteggio relativo a una lezione durante un esercizio o un esercizio guidato.
- Consente di spostarsi avanti e indietro tra l'Anteprima e l'Esercizio. Fare clic sul pulsante Preview (Anteprima) 🔍 A per visualizzare le risposte di un esercizio. Fare clic su 📖 A1 per tornare all'esercizio.
- * Per le lingue che hanno più script linguistici (come l'arabo, il cinese, l'ebraico e il giapponese), i pulsanti verranno visualizzati nell'angolo destro inferiore del Pannello di controllo per ciascuno script linguistico disponibile per quella lingua.


Ad esempio, se si desidera imparare a leggere tutti i testi in giapponese in lingua kana, è possibile fare clic sul pulsante kana nel Pannello di controllo e tutto il testo sarà in quella lingua.

Se si desidera modificare il testo in kanji o romaji in qualsiasi momento, è sufficiente fare clic sullo script linguistico desiderato e il programma convertirà automaticamente tutto il testo in quello script.


Funzione Preview (Anteprima)


La funzione Preview (Anteprima) consente di esplorare tutto il materiale di una lezione prima di iniziare la fase di studio o di test. Fornisce inoltre un modo per visualizzare le risposte alle domande di un esercizio.


Utilizzo dell'Anteprima in una lezione con immagini

Vi sono due modalità di utilizzo della funzione Anteprima per la visualizzazione delle risposte in una lezione: è possibile andare direttamente allo schermo di selezione delle attività o accedere all'Anteprima dall'Esercizio facendo clic sul pulsante Preview (Anteprima) . È possibile spostarsi avanti e indietro tra l'Anteprima e l'Esercizio in cui ci si trova.



Per ascoltare le frasi lette ad alta voce o per eseguire occasionalmente dei videoclip, spostare il cursore sul pulsante centrale  nel mezzo dello schermo. Viene visualizzato il pulsante Altoparlante o il pulsante Video per ciascuna immagine.

- Per ascoltare tutte e quattro le frasi o per guardare tutto il video, fare clic sul pulsante centrale .
- Per ascoltare solo una frase o vedere solo un video, fare clic sul pulsante Altoparlante corrispondente.

Il pulsante Show/Hide text (Mostra/Nascondi testo)  consente di visualizzare o nascondere le immagini in ogni schermo.

Il pulsante Show/Hide Pictures (Mostra/Nascondi immagini)  consente di visualizzare o nascondere le immagini in ogni schermo.

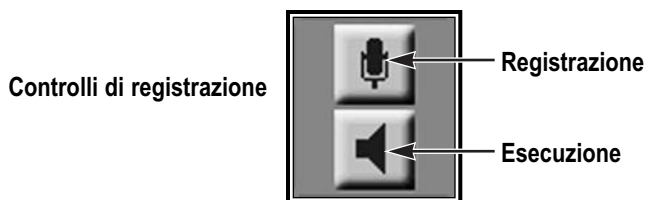
Utilizzo della funzione Record/Playback (Registrazione della voce/Ascolto della Registrazione)



È possibile utilizzare la funzione Voice Record/Playback (Registrazione della voce/Ascolto della Registrazione) in qualsiasi Anteprima di lezione con immagini per registrare la propria voce e confrontarla con quella del lettore madrelingua. Per un completo confronto visivo e audio della propria voce con quella del lettore nativo, utilizzare la funzione Speech Recognition (Riconoscimento vocale) di Rosetta Stone. La funzione Riconoscimento vocale è disponibile nell'esercizio di pronuncia (D) mediante lo schermo di selezione delle attività. Per ulteriori informazioni e istruzioni relative all'utilizzo della funzione Speech Recognition (Riconoscimento vocale), consultare la pagina 28.

Per mostrare o nascondere i controlli di registrazione:

- Fare clic sul pulsante dei controlli di registrazione.




Per sentire la voce registrata del lettore nativo:

- Fare clic sul pulsante centrale nel mezzo delle immagini per ascoltare tutte e quattro le frasi
- Fare clic sul pulsante Altoparlante corrispondente per sentire solo una frase.

È possibile ascoltare la voce del lettore nativo o riascoltare la propria voce un numero illimitato di volte.

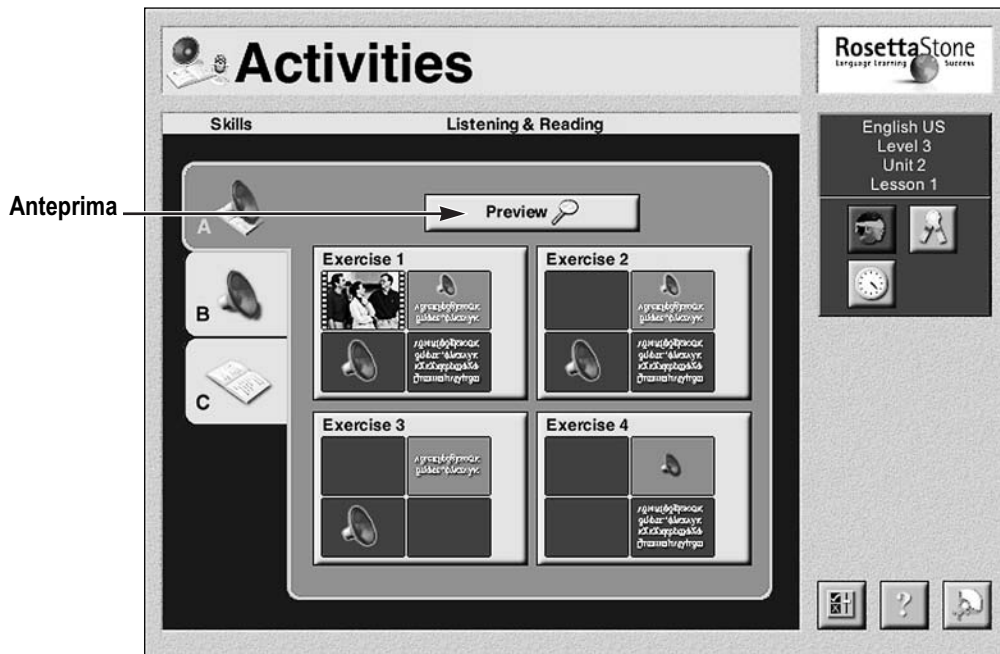
È possibile registrare la propria voce una seconda volta e confrontarla con quella del lettore nativo.

Per registrare e riascoltare la propria voce:

- Fare clic sul pulsante Microfono  nei comandi di registrazione. Quando il pulsante Microfono viene evidenziato, parlare nel microfono del proprio computer. Non è necessario tenere premuto il pulsante del mouse durante la registrazione. Dopo aver finito di parlare, il programma fa riascoltare la propria voce in modo automatico.
- Per riascoltare la propria voce registrata, fare clic sul pulsante Altoparlante nel pannello dei controlli di registrazione.
- In caso di problemi, fare riferimento alla "Guida alla risoluzione dei problemi" a pagina 53.



Utilizzo della funzione Preview (Anteprima) in una lezione video.

È possibile utilizzare l'Anteprima in un'unità video in due modi.



È possibile:

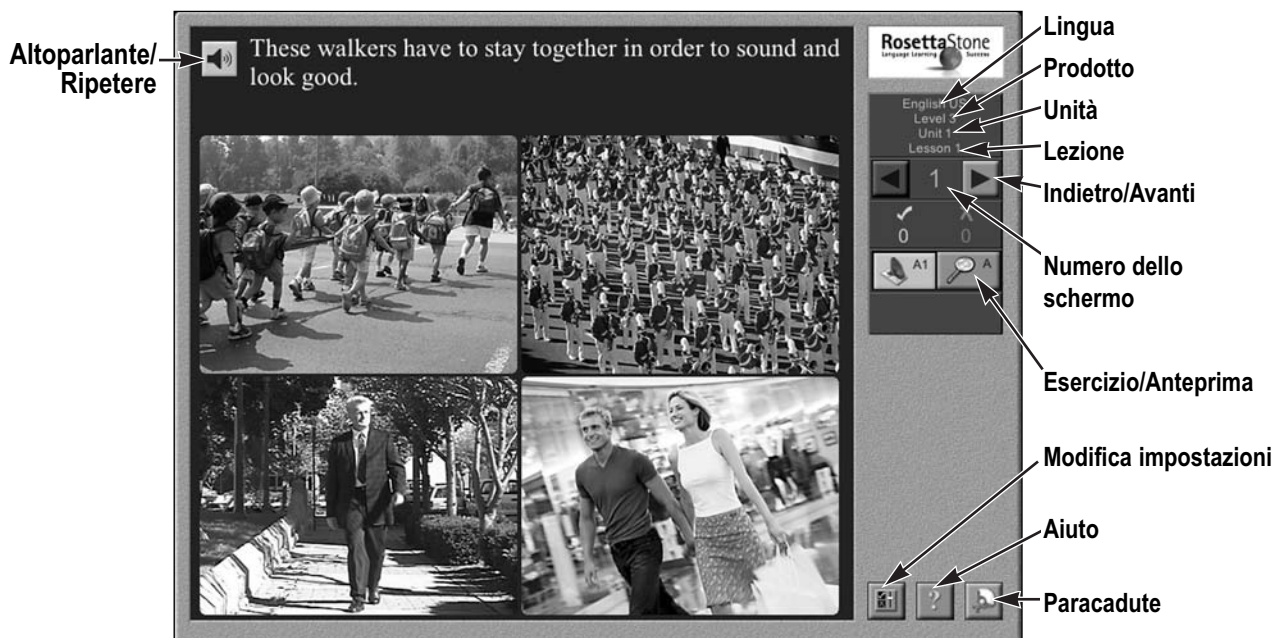


- Fare clic sul pulsante Anteprima  nello schermo di selezione delle attività. Si avrà accesso all'intero video nonché a tutti gli script. È possibile selezionare una scena da visualizzare facendo clic su un Numero di scena nella barra Scene Selection (Selezione scena) sotto i controlli video.
- Fare clic sul pulsante Preview (Anteprima)  in un esercizio video. Si avrà accesso all'intero video nonché a tutti e quattro gli script. È possibile selezionare una scena da visualizzare facendo clic su un Numero di scena nella barra Scene Selection (Selezione scena) sotto i controlli video.

Nota: la funzione di Anteprima non è disponibile per le Lezioni narrative.

SELEZIONE DI UN ESERCIZIO


Gli esercizi sono il principale strumento di apprendimento dei programmi Rosetta Stone. Si incontra l'esercizio descritto di seguito quando, in una lezione con immagini, si fa clic sull'abilità linguistica A, quindi su Esercizio 1 nello schermo di selezione delle attività. Le differenze tra questo esercizio e gli altri esercizi verranno illustrate più avanti.





Esecuzione di un esercizio in una lezione con immagini

Ciascun esercizio in una lezione con immagini sviluppa un'abilità linguistica specifica presentando una combinazione di immagini a colori, testo scritto e parlato. Eseguendo la corrispondenza corretta tra le varie combinazioni di immagini, testo e voce, si associano rapidamente le nuove parole alle immagini, azioni e idee. Il feedback immediato indica se la scelta effettuata è corretta, rafforzando la comprensione e confermando il progresso.

Per uscire da un esercizio prima di averlo terminato:

- Fare clic sul pulsante  per ritornare allo schermo di selezione delle attività. L'ultima attività selezionata sarà evidenziata.

Per ripetere la lezione nello stesso esercizio, fare clic su Repeat Lesson (Ripetere la Lezione) .

Per passare alla lezione successiva utilizzando lo stesso esercizio, fare clic su Proceed to Lesson (Passare alla lezione) .

Terminata l'ultima lezione in un'unità, facendo clic sul pulsante Next (Avanti) si ritornerà allo schermo Menu. Terminato l'ultimo schermo nell'esercizio, verrà visualizzato il tempo impiegato per il completamento dell'esercizio.

Apprendimento mediante gli esercizi Ascolto & Lettura (A)

Gli esercizi combinati Ascolto & Lettura collegano il suono e il testo della nuova lingua aiutando lo studente ad associare le frasi orali e scritte al rispettivo significato. Ciascun esercizio Ascolto & Lettura presenta una combinazione diversa di frasi orali, testo scritto e immagini.



Esercizi Ascolto & Lettura

Esercizio 1: associare le espressioni orali e i testi a un'immagine selezionabile tra le quattro proposte.






Esercizio 2: associare un'immagine a un'espressione orale selezionabile tra le quattro proposte, e a un testo, selezionabile tra i quattro proposti.

Esercizio 3: associare un'espressione orale a un testo selezionabile tra i quattro proposti.

Esercizio 4: associare un testo scritto a un'espressione orale selezionabile tra le quattro proposte.

Come funzionano gli esercizi

Ciascun esercizio Ascolto & Lettura richiede di individuare la corrispondenza tra frasi orali, testi scritti e immagini come indicato sopra. Le corrispondenze potenziali vengono visualizzate in un gruppo di quattro rettangoli.

- Per riascoltare il suggerimento, fare clic sul pulsante Suono  nell'angolo superiore sinistro o destro oppure sul pulsante centrale  al centro dei quattro rettangoli.
- Fare clic sul rettangolo che si ritiene corrisponda alla risposta corretta.
- Se la risposta è corretta, viene visualizzato il visto marcatura ✓ (o la faccina sorridente 😊) accompagnato dal suono "correct". A questo punto viene proposto il suggerimento successivo.
- Se la risposta è errata, viene visualizzato il visto marcatura ✗ (o la faccina triste 😞) accompagnato dal suono "incorrect". Per riprovare, fare clic su un rettangolo diverso. È possibile modificare le icone e i suoni di Feedback in Modifica impostazioni. Consultare "Modifica delle impostazioni del programma" a pagina 48 per ulteriori informazioni.
- È possibile proseguire o cercare la risposta nell'Anteprima. Accedere all'Anteprima facendo clic su . Ritornare all'esercizio facendo clic su . È possibile spostarsi avanti e indietro nell'Esercizio o nell'Anteprima facendo clic sulle frecce Forward (Avanti) e Backward (Indietro) nel Pannello di controllo . (Consultare "Il pannello di controllo" a pagina 20.)
- Una volta risposto correttamente a tutti e quattro i suggerimenti, viene visualizzato lo schermo successiva dell'esercizio.

Apprendimento mediante gli esercizi di Ascolto (B)

Gli esercizi di Ascolto sviluppano la comprensione orale, vale a dire l'abilità di capire la lingua straniera parlata senza vedere il testo scritto. Ciascun esercizio di ascolto presenta una combinazione diversa di espressioni orali e di immagini. .








Esercizi di ascolto

Esercizio 1: associare un'espressione orale a una delle quattro immagini.

Esercizio 2: associare un'immagine a una delle quattro espressioni orali.

Come funzionano gli esercizi

Ciascun esercizio di ascolto richiede di individuare la corrispondenza tra espressioni orali e immagini come indicato sopra. Le corrispondenze potenziali vengono visualizzate in un gruppo di quattro rettangoli.

- Per riascoltare il suggerimento, fare clic sul pulsante  nell'angolo superiore sinistro o destro oppure sul pulsante centrale  al centro dei quattro rettangoli.
- Fare clic sul rettangolo che si ritiene corrisponda alla risposta esatta.
- Se la risposta è corretta, viene visualizzato il visto marcatura ✓ (o la faccina sorridente 😊) accompagnato dal suono "correct". A questo punto verrà proposto il suggerimento successivo.
- Se la risposta è errata, viene visualizzato il visto marcatura ✗ (o la faccina triste 😞) accompagnato dal suono "incorrect". Per riprovare, fare clic su un rettangolo diverso.
- È possibile proseguire o cercare la risposta nell'Anteprima. Accedere all'Anteprima facendo clic su . Ritornare all'esercizio facendo clic su . È possibile spostarsi avanti e indietro nell'Esercizio o nell'Anteprima facendo clic sulle frecce Forward (Avanti) e Backward (Indietro) nel Pannello di controllo . (Consultare "Il Pannello di controllo" a pagina 20.)
- Una volta risposto correttamente a tutti e quattro i suggerimenti, viene visualizzato lo schermo successivo.

Apprendimento mediante gli esercizi di lettura (C)

Gli esercizi di lettura aiutano a sviluppare la comprensione nella lettura o la capacità di comprendere il testo scritto in una nuova lingua senza sentire il modo in cui le parole vengono pronunciate. Ciascun esercizio di lettura presenta una combinazione diversa di immagini e di testo scritto.






Esercizi di lettura

Esercizio 1: associare un testo a una delle quattro immagini.


Esercizio 2: associare un'immagine a uno dei quattro testi.



Come funzionano gli esercizi

Gli esercizi di lettura richiedono di individuare la corrispondenza tra testo scritto e immagini come indicato sopra. Le corrispondenze potenziali vengono visualizzate in un gruppo di quattro rettangoli.

- Fare clic sul rettangolo che si ritiene corrisponda alla risposta esatta.
- Se la risposta è corretta, viene visualizzato il visto marcatura ✓ (o la faccina sorridente 😊) accompagnato dal suono "correct". A questo punto verrà proposto il suggerimento successivo.
- Se la risposta è errata, viene visualizzato il visto marcatura ✗ (o la faccina triste 😞) accompagnato dal suono "incorrect". Per riprovare, fare clic su un rettangolo diverso.
- È possibile proseguire o cercare la risposta nell'Anteprima. Accedere all'Anteprima facendo clic su . Ritornare all'esercizio facendo clic su . È possibile spostarsi avanti e indietro nell'Esercizio o nell'Anteprima facendo clic sulle frecce Avanti e Indietro nel Pannello di controllo . (Consultare "Il Pannello di controllo" a pagina 20.)
- Una volta risposto correttamente a tutti e quattro i suggerimenti, viene visualizzato lo schermo successivo.

Apprendimento mediante gli esercizi di pronuncia (D): la funzione Speech Recognition (Riconoscimento vocale)

Gli esercizi di pronuncia utilizzano la funzione di riconoscimento vocale di Rosetta Stone per confrontare la pronuncia dello studente con quella del parlante nativo. Oltre alla registrazione e al riascolto della propria voce, la funzione del Riconoscimento vocale produce un'impronta vocale e un contatore graduato  che indicano l'accuratezza della propria pronuncia in confronto a quella del parlante nativo.

Nota: la funzione Riconoscimento vocale fornisce un confronto accurato sia visivo sia audio tra la propria voce e quella del parlante nativo. La funzione di Registrazione della voce/Ascolto della Registrazione è disponibile nell'Anteprima , cui si accede dallo schermo di selezione delle attività o un esercizio facendo clic sull'icona Anteprima . Per ulteriori informazioni relative alla funzione Voice Record/Playback (Registrazione della voce/Ascolto della Registrazione) nell'Anteprima, consultare la pagina 22.



Esercizio di pronuncia: Speech Recognition (Riconoscimento vocale)

Esercizio 1: ascoltare la voce registrata del lettore nativo, quindi riprodurre la pronuncia nel modo più accurato possibile, cercando di utilizzare lo stesso tono di voce, la stessa enfasi e gli stessi suoni delle vocali e delle consonanti. Non viene visualizzato alcun testo in questo esercizio.

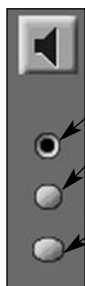
Come funziona l'esercizio

- L'espressione orale che lo studente deve ripetere viene rappresentata da un'immagine di grosse dimensioni posta nella parte superiore dello schermo.
- A destra di tale immagine viene visualizzato un gruppo di quattro immagini di piccole dimensioni, tra le quali è inclusa quella corrispondente all'immagine grande. È possibile scegliere una qualsiasi immagine presente nel gruppo facendo clic su quella che si desidera ingrandire.
- Verrà visualizzato il pannello del lettore nativo e sarà possibile ascoltare l'espressione pronunciata dal parlante madrelingua nonché vederne l'impronta vocale.
- Il pulsante Microfono nel pannello dello studente verrà evidenziato automaticamente. Ciò significa che il microfono sta registrando. Ripetere la frase nel microfono. Durante l'esecuzione di questa operazione, l'impronta vocale dello studente viene visualizzata sotto quella del lettore nativo. La registrazione viene interrotta automaticamente non appena terminato di parlare.



- A questo punto, il contatore mostra il livello di accuratezza della pronuncia verso quella del parlante nativo in una scala di colori dal rosso, al giallo fino al verde.
- È possibile riprovare tutte le volte che si desidera facendo clic sul pulsante Microfono nel pannello dello studente.

Modifica della velocità di lettura del parlante nativo



La velocità di lettura del parlante nativo viene impostata mediante i tre pulsanti visualizzati sotto il pulsante Altoparlante.

Per riascoltare la frase a velocità normale, fare clic sul pulsante superiore.

Per diminuire di poco la velocità, al fine di distinguere le singole parole, fare clic sul pulsante centrale.

Per diminuire significativamente la velocità, al fine di distinguere i singoli suoni, fare clic sul pulsante inferiore.



Per registrare di nuovo la propria voce, fare clic sul pulsante Microfono nel pannello dello studente.



Per riascoltare la propria pronuncia, fare clic sul pulsante Altoparlante nel pannello dello studente.

Per sentire e vedere l'espressione associata a ciascuna immagine, accedere all'Anteprima nel Pannello di controllo. Ritornare all'esercizio facendo clic su .

Introduzione alla finestra Voiceprint (Impronta vocale)

La finestra Voiceprint (Impronta vocale) mostra la differenza tra la pronuncia dello studente e quella del lettore nativo. Se dapprima non si percepisce alcuna differenza, può essere utile vedere in che modo e in quale punto dell'espressione la propria pronuncia si differenzia da quella del parlante nativo. L'Impronta vocale visualizza tre diversi aspetti della pronuncia:

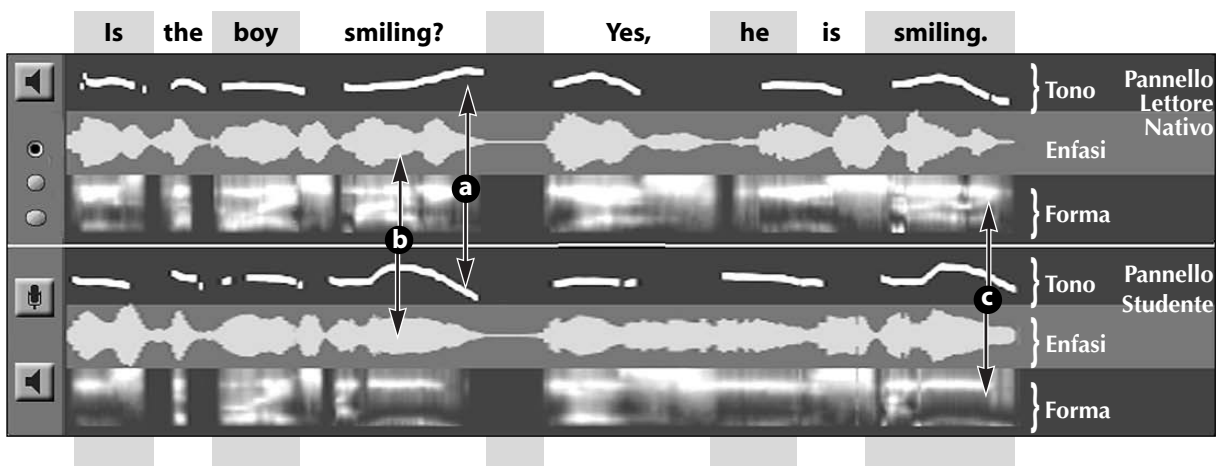
Tono della voce: la linea sottile e discontinua visualizzata nella parte superiore della finestra Impronta vocale indica il tono di voce. Per tono di voce si intende la melodia della voce.

Enfasi: il grafico centrale misura l'enfasi. Per enfasi si intende l'accento o suono della voce.

Forma: l'immagine rosa a forma di nuvola mostra la forma complessiva dei suoni emessi dalla bocca durante la formazione delle vocali e delle consonanti. I suoni a frequenza più alta, come "s" e "sh" vengono visualizzati sopra l'immagine.

I tre aspetti della pronuncia variano significativamente da lingua a lingua. In alcune lingue, la modifica del tono di voce nella pronuncia di una parola ne modifica il significato. È possibile anche rilevare suoni che non vengono utilizzati nella propria lingua nativa. Durante l'esercizio, cercare di imitare la pronuncia del lettore nativo in tutti e tre gli aspetti.

L'esempio riportato di seguito mostra un lettore nativo e uno studente durante la fase di pronuncia di espressioni in lingua inglese.



Nell'esempio **A**, è possibile vedere che all'innalzamento del tono di voce del lettore nativo, a indicare la fine della domanda, corrisponde l'abbassamento del tono di voce dello studente.

Nell'esempio **B**, il lettore nativo ha messo l'accento sulla prima sillaba nella parola "smiling", mentre lo studente sulla seconda.

Nell'esempio **C**, il parlante nativo ha utilizzato il suono corretto della vocale per la pronuncia della seconda sillaba della parola "smiling", mentre lo studente ha utilizzato un suono "ee".

Di seguito vengono indicati alcuni consigli utili:

- Il programma indica il livello di imitazione della pronuncia nativa. Se un utente uno studente ha un ottimo accento, ma non ascolta attentamente il lettore nativo e non cerca di imitarne accuratamente la pronuncia, potrebbe non ottenere un buon punteggio.
- Il Riconoscimento vocale risulta soprattutto utile per le lezioni già studiate utilizzando le altre abilità linguistiche, in quanto si conoscono già i vocaboli e la struttura della frase ed è possibile pertanto concentrarsi sulla pronuncia.
- È consigliabile concentrarsi su un'espressione relativamente breve e ripeterla più volte.
- Se si utilizza Windows e la scheda audio è dotata del Controllo guadagno microfono, assicurarsi che questa funzione sia attivata nel Pannello dei comandi di registrazione.
- Mantenere il rumore di sfondo al minimo.
- Regolare la distanza tra la bocca e il microfono al fine di ottenere il volume di registrazione ottimale. Per i migliori risultati, utilizzare una cuffia con microfono.
- È importante pronunciare chiaramente i suoni iniziali e finali della frase, altrimenti tali suoni vengono ignorati.
- Esercitarsi per migliorare il proprio punteggio piuttosto che confrontarsi con altri utenti. Sarà più facile confrontarsi con determinati parlanti nativi.

Apprendimento mediante gli esercizi scritti (E): Dettato

Gli esercizi scritti servono a migliorare la sillabazione, l'uso delle lettere maiuscole e la punteggiatura nella nuova lingua. Gli esercizi scritti presentano una combinazione di immagini ed espressioni orali. Per informazioni relative alla modalità di digitazione, consultare "Utilizzo della tastiera a video" a pagina 37.



Esercizi scritti: Dettato

Esercizio 1: selezionare un'immagine e digitare la frase che viene letta ad alta voce.

Esercizio 2: il programma seleziona un'immagine e lo studente digita la frase che viene letta ad alta voce. Se risponde correttamente, il programma seleziona automaticamente l'immagine successiva.


Esercizio 3: selezionare un'immagine e costruire la frase che viene letta ad alta voce utilizzando le tessere con parole.

Esercizio 4: il programma seleziona un'immagine e lo studente costruisce la frase che viene letta ad alta voce utilizzando le tessere con parole. Se risponde correttamente, il programma seleziona automaticamente l'immagine successiva.

Nota: alcune lingue non dispongono di tutti gli esercizi scritti.

Come funzionano gli esercizi

Esercizio 1: la frase letta ad alta voce che viene digitata è rappresentata da un'immagine di grandi dimensioni nella parte superiore dello schermo.




- A destra di tale immagine viene visualizzato un gruppo di quattro immagini di piccole dimensioni, tra le quali è inclusa quella corrispondente all'immagine grande. È possibile scegliere una qualsiasi immagine presente nel gruppo facendo clic su quella che si desidera ingrandire.
- Sotto le immagini vengono visualizzate la finestra per registrare il testo e la tastiera a video. Utilizzare la tastiera del computer per digitare la frase che viene letta ad alta voce oppure utilizzare la tastiera a video come descritto in "Utilizzo della tastiera a video" a pagina 37.
- Per riascoltare la frase, fare clic sul pulsante Altoparlante nell'angolo dell'immagine di grandi dimensioni.
- Controllare il proprio lavoro come descritto in "Controllo dell'immissione" a pagina 37.
- Terminato di scrivere la risposta, fare clic sul pulsante di Controllo immissione  accanto alla finestra per registrare il testo.


Gli esercizi scritti 1 e 2 si presentano con due livelli di difficoltà: Easy e Strict (Facile e Impegnativo). Impegnativo (=) richiede l'uso corretto delle maiuscole, al contrario degli esercizi con livello di difficoltà Facile (~). L'impostazione predefinita è la modalità Facile. Fare clic sul segno uguale (=) per selezionare la modalità Impegnativo.

Esercizio 2: la frase letta ad alta voce che lo studente deve digitare è rappresentata da un'immagine di grandi dimensioni nella parte superiore dello schermo.

- Il programma visualizza automaticamente l'immagine e fa ascoltare la frase associata all'immagine.
- Sotto l'immagine vengono visualizzate la casella di immissione testo e la tastiera a video.
- Digitare la frase come descritto nell'Esercizio scritto 1.
- Controllare e modificare quanto immesso come descritto nell'Esercizio scritto 1.

Per cercare il testo corretto o riascoltare la frase:

Accedere all'Anteprima facendo clic su  nel centro del Pannello di controllo. Per rivedere il testo o riascoltare la frase, fare clic sul pulsante Altoparlante corrispondente . Per ritornare all'esercizio, fare clic su . Si ritornerà allo schermo Esercizio con una casella di immissione testo vuota.

Se durante l'esecuzione degli Esercizi 2 o 4 non si riesce a riordinare la frase in modo corretto dopo ripetuti tentativi e si desidera passare al suggerimento successivo, fare clic sul pulsante Give up (Rinuncio)  nella parte destra della finestra per registrare il testo. La risposta verrà contrassegnata come errata e si passerà al suggerimento successivo.

Esercizio 3: la frase letta ad alta voce che lo studente deve costruire è rappresentata da un'immagine di grandi dimensioni nella parte superiore dello schermo. A destra di tale immagine viene visualizzato un gruppo di quattro piccole immagini, inclusa quella che corrisponde all'immagine grande. È possibile scegliere una qualsiasi immagine presente nel gruppo facendo clic su quella che si desidera ingrandire.


Sotto le immagini viene visualizzata una casella di immissione testo. Sopra tale casella vengono visualizzate delle tessere contenenti delle parole. Le tessere rappresentano le parole complete utilizzate nella frase orale, i segni di punteggiatura e le parole aggiuntive che non vengono utilizzate nella frase.




Nota: nelle lingue con più versioni di script, è possibile scegliere lo script desiderato facendo clic su un pulsante di script linguistici sotto il Pannello di controllo. (Consultare "Il pannello di controllo" a pagina 20.)

Per costruire la frase:

- Utilizzare le tessere sopra la finestra di testo per costruire la frase che viene letta ad alta voce. Fare clic sulla tessera che rappresenta la prima parola della frase. La tessera selezionata verrà visualizzata come prima voce nella casella di immissione testo. Fare clic sulla tessera che rappresenta la parola successiva o il segno di punteggiatura successivo nella frase e continuare fino al completamento della frase.
- Per riascoltare la frase, fare clic sul pulsante Altoparlante nell'angolo dell'immagine di grandi dimensioni.


Per controllare la propria immissione:

Fare clic sul pulsante di Controllo immissione  dopo aver costruito la frase letta ad alta voce.




- Se l'immissione non è corretta, viene visualizzato il visto marcatura X (o la faccina triste ) nella casella di testo e la prima tessera errata viene evidenziata.
- Se l'immissione è corretta, viene visualizzato il visto marcatura ✓ (o la faccina sorridente ) nella finestra per registrare il testo. Fare clic sull'immagine successiva nel gruppo per passare al set corrente di immagini o fare clic su  nel Pannello di controllo per spostarsi al set successivo di quattro immagini.

Per modificare la propria immissione:

Con le tessere con parole

- **Per ridisporre** le voci nella finestra per registrare il testo, fare clic sulla parola o sul segno di punteggiatura che si desidera spostare e trascinarlo nella nuova posizione. Un cursore indicherà il punto in cui verrà posizionata la tessera.
- **Per eliminare** le voci nella finestra per registrare il testo, fare clic sulla parola o sul segno di punteggiatura che si desidera rimuovere. La tessera eliminata verrà nuovamente visualizzata tra la selezione di tessere sopra la finestra per registrare il testo.
- **Per aggiungere** le tessere in qualsiasi posizione all'interno della casella di immissione, fare clic sulla parola o sul segno di punteggiatura che si desidera aggiungere e trascinarlo nella nuova posizione. Un cursore indica il punto in cui verrà posizionata la tessera.
- Dopo avere completato l'immissione, verificare il proprio lavoro facendo clic sul pulsante di Controllo immissione .
- Ancora una volta si vedrà se l'immissione è corretta. Se l'immissione è errata, sarà possibile modificarla di nuovo.

Per cercare il testo corretto o riascoltare la frase:

Accedere all'Anteprima facendo clic su  nel centro del Pannello di controllo. Per riascoltare la frase, fare clic sul pulsante Altoparlante corrispondente . Per ritornare all'esercizio, fare clic su . Si ritornerà allo schermo Esercizio con una casella di immissione di testo vuota.




Esercizio 4: la frase che viene costruita è rappresentata da un'immagine grande nella parte superiore dello schermo. Viene automaticamente visualizzata l'immagine e fatta ascoltare la frase ad essa associata.


Sotto l'immagine viene visualizzata una finestra per registrare il testo. Direttamente sotto la casella viene visualizzata una selezione di tessere con parole. La selezione di tessere include le parole complete utilizzate nella frase, i segni di punteggiatura e le parole aggiuntive non utilizzate nella frase.

Il programma attribuisce automaticamente un punteggio a quanto immesso dallo studente e seleziona l'immagine successiva.

Nota: nelle lingue con più versioni di script, è possibile scegliere lo script desiderato facendo clic su un pulsante di script linguistici sotto il Pannello di controllo.

Per cercare il testo corretto o riascoltare la frase:

Accedere all'Anteprima facendo clic su  nel centro del Pannello di controllo. Per rivedere il testo o riascoltare la frase, fare clic sul pulsante Altoparlante corrispondente . Per ritornare all'Esercizio, fare clic su . Si ritornerà allo schermo Esercizio con unacasella di immissione di testo vuota.

Se durante l'esecuzione degli Esercizi 2 o 4 non si riesce a riordinare la frase in modo corretto dopo ripetuti tentativi e si desidera passare al suggerimento successivo, fare clic sul pulsante Give up (Rinuncio)  nella parte destra della finestra per registrare il testo. La risposta verrà contrassegnata come errata e si passerà al suggerimento successivo.

Introduzione alla tastiera a video


La tastiera a video utilizza la configurazione dei tasti specifica della lingua che si sta studiando. Ad esempio, se si studia lo spagnolo, verrà visualizzata la tastiera spagnola. Ciò significa che per gli esercizi Dettato 1 e 2, la tastiera standard americana digiterà i caratteri come vengono visualizzati nella tastiera a video e non in quella del computer. (Consultare l'Appendice A "Modalità di digitazione dei caratteri speciali")

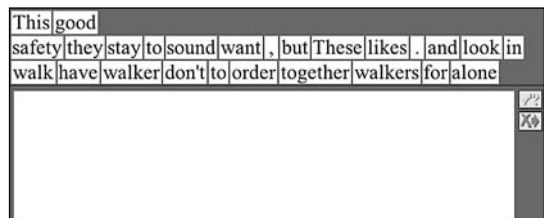
Modalità di digitazione delle frasi

- **Per digitare nella finestra per registrare il testo le frasi che vengono fatte ascoltare,** utilizzare la tastiera del computer o quella a video. Non è necessario premere i tasti INVIO o Return quando si raggiunge il lato destro della casella, in quanto il testo viene riportato a capo in maniera automatica.
- **Per digitare le lettere maiuscole,** utilizzare il tasto MAIUSC della tastiera del computer o di quella a video. È possibile fare clic sul tasto BLOC MAIUSC della tastiera a video per digitare le lettere maiuscole. Il tasto BLOC MAIUSC sulla tastiera del computer è disattivato per gli esercizi di Dettato.
- **Per digitare gli accenti o i caratteri speciali,** cercare nella tastiera a video i tasti che visualizzano i caratteri speciali più comuni nella lingua che si sta studiando. Per digitare le lettere non visualizzate sulla tastiera a video, fare clic sui tasti rosa che mostrano l'accento desiderato; viene visualizzata una tastiera speciale con le lettere recanti tale accento. Fare clic sulla lettera richiesta per la frase.



Costruzione della frase mediante le tessere

1. Fare clic sulla tessera che rappresenta la prima parola della frase. La tessera selezionata verrà visualizzata come prima voce nella finestra per registrare il testo.
2. Fare clic sulla tessera che rappresenta la parola successiva o il segno di punteggiatura successivo nella frase e continuare fino al completamento della frase.
3. Se durante l'esecuzione degli Esercizi 2 o 4 non si riesce a riordinare la frase in modo corretto dopo ripetuti tentativi e si desidera passare al suggerimento successivo, fare clic sul pulsante Give up (Rinunciare)  nella parte destra della finestra per registrare il testo. La risposta verrà contrassegnata come errata e si passerà al suggerimento successivo.




Modifica dell'immissione

Utilizzo delle tessere con parole

- **Per ridisporre** le voci nella finestra per registrare il testo, fare clic sulla parola o sul segno di punteggiatura che si desidera spostare, quindi trascinarlo nella nuova posizione. Un cursore indica il punto in cui verrà posizionata la tessera.
- **Per eliminare** le voci nella finestra per registrare il testo, fare clic sulla parola o sul segno di punteggiatura che si desidera rimuovere. La tessera eliminata verrà nuovamente visualizzata tra la selezione di tessere sopra la finestra per registrare il testo.
- **Per aggiungere** le tessere in qualsiasi posizione all'interno della casella, fare clic sulla parola o sul segno di punteggiatura che si desidera aggiungere, quindi trascinarlo nella nuova posizione. Un cursore indica il punto in cui verrà posizionata la tessera.

Utilizzo della tastiera a video (vedere anche le informazioni a pagina 36)



- Fare clic in qualsiasi punto del testo finché viene visualizzato un punto di inserimento.
- Immettere il proprio lavoro.
- Dopo avere completato l'immissione, verificare il proprio lavoro facendo clic sul pulsante di Controllo immissione  o premendo il tasto INVIO della tastiera numerica.
- Ancora una volta si vedrà se l'immissione è corretta. Se è errata, sarà possibile modificare di nuovo la propria immissione.

Controllo dell'immissione





Dopo aver costruito la frase letta ad alta voce, tramite tastiera o tessere con parole, verificare la propria immissione facendo clic sul pulsante di Controllo immissione accanto alla finestra per registrare il testo.

Utilizzo delle tessere con parole

- Se l'immissione è errata, verrà visualizzato il visto marcatura **X** (o la faccina triste ) nella finestra per registrare il testo e la prima tessera errata verrà evidenziata.
- Se l'immissione è corretta, verrà visualizzato il visto marcatura **✓** (o la faccina sorridente ) nella finestra per registrare il testo. È possibile a questo punto attivare la funzione Dictation (Dettato) per un'altra immagine.

Utilizzo della tastiera a video

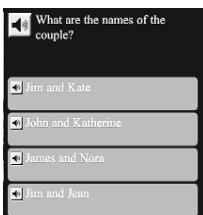
- Se l'immissione è errata, viene visualizzato il visto marcatura **X** (o la faccina triste ) nella finestra per registrare il testo e la prima lettera errata digitata viene evidenziata.
- Se l'immissione è corretta, viene visualizzato il visto marcatura **✓** (o la faccina sorridente ) nella finestra per registrare il testo. È possibile a questo punto attivare la funzione Dictation (Dettato) per un'altra immagine.

Anteprima delle frasi e del testo

- Per cercare il testo corretto o riascoltare la frase, accedere all'Anteprima facendo clic sull'icona della lente d'ingrandimento.
- Per rivedere il testo o riascoltare la frase, fare clic sul pulsante Altoparlante corrispondente al testo.


Per ritornare all'esercizio, fare clic su  .

Esecuzione di un esercizio in una lezione video



Gli schermi degli esercizi per una lezione video visualizzano domande con risposte alternative (multiple choice) relative a un videoclip nella parte destra dello schermo video. Lo scopo di questi esercizi è verificare la comprensione orale e scritta dello studente. A seconda dall'abilità linguistica selezionata, le domande saranno poste in forma scritta o orale o in entrambi i modi.

Apprendimento mediante gli esercizi Ascolto & Lettura (A)

Negli esercizi combinati di Ascolto & Lettura è possibile leggere e contemporaneamente ascoltare la domanda e le quattro possibili risposte. Per ciascuna domanda è solo consentito accedere alla parte di video e di script relativa alla lezione video che si sta eseguendo. Ad esempio, se si sceglie un esercizio all'interno della Lezione video 10, sarà possibile visualizzare solo quella parte di video e di script. Se si desidera guardare l'intero video, premere il pulsante Anteprima . Nell'Anteprima è possibile accedere al video completo e allo script.



Esercizi di ascolto

Esercizio 1: scegliere la risposta corretta alla domanda con risposte alternative che viene letta ad alta voce e visualizzata nella parte superiore dello schermo. È possibile rivedere una parte del video e dello script o ascoltare una parte dello script letto ad alta voce per trovare la risposta corretta.


Esercizio 2: scegliere la risposta corretta alla domanda con risposte alternative che viene letta ad alta voce e visualizzata nella parte superiore dello schermo. È possibile rivedere una parte dello script scritto o ascoltare una parte dello script letto ad alta voce per trovare la risposta corretta.

Esercizio 3: scegliere la risposta esatta alla domanda con risposte alternative che viene visualizzata nella parte superiore dello schermo. È possibile ascoltare una parte dello script che viene letto ad alta voce per trovare la risposta esatta.

Esercizio 4: scegliere la risposta esatta alla domanda con risposte alternative che viene letta ad alta voce. È possibile rivedere una parte dello script scritto per la risposta corretta.

Come funzionano gli esercizi

Ciascun esercizio Ascolto & Lettura richiede di selezionare la risposta esatta da una serie di quattro possibili risposte in base al video e allo script disponibili.

- Per riascoltare la domanda o la scelta di risposte, fare clic sul pulsante Altoparlante .
- Fare clic sulla casella che si ritiene corrisponda alla risposta esatta.
- Se la risposta è corretta, viene visualizzato il visto marcatura ✓ (o la faccina sorridente 😊) accompagnato dal suono "correct".
- Se la risposta è errata, viene visualizzato il visto marcatura X (o la faccina triste ☹️) accompagnato dal suono "incorrect". Per riprovare, fare clic su un rettangolo diverso.

Apprendimento mediante gli esercizi di ascolto (B)

Gli esercizi di ascolto sviluppano la comprensione orale, vale a dire la capacità di capire la lingua straniera parlata senza vedere il testo scritto.




Esercizi di ascolto

Esercizio 1: la domanda e le quattro possibili risposte sono lette ad alta voce senza il testo. Scegliere la risposta corretta in base a quanto ascoltato. È possibile rivedere una parte dello script letto ad alta voce del video per trovare la risposta corretta.

Esercizio 2: la domanda e le quattro possibili risposte sono lette ad alta voce senza il testo. Scegliere la risposta corretta in base a quanto ascoltato. Non è possibile rivedere una parte del video, ma è possibile ascoltare lo script per trovare la risposta corretta.

Come funzionano gli esercizi

Ciascun esercizio di ascolto richiede di individuare la corrispondenza esatta tra le domande e le risposte che vengono lette ad alta voce.

- Per riascoltare il suggerimento, fare clic sul pulsante Altoparlante corrispondente  in ciascuna casella.
- Fare clic sul rettangolo che si ritiene corrisponda alla risposta esatta.
- Se la risposta è corretta, viene visualizzato il visto marcatura ✓ (o la faccina sorridente 😊) accompagnato dal suono "correct".
- Se la risposta è errata, viene visualizzato il visto marcatura ✗ (o la faccina triste 😞) accompagnato dal suono "incorrect". Per riprovare, fare clic su un rettangolo diverso.

Apprendimento mediante gli esercizi di lettura (C)

Gli esercizi di lettura aiutano a sviluppare la capacità di comprensione del testo scritto nella nuova lingua senza sentire la pronuncia delle parole.



Esercizi di lettura

Esercizio 1: leggere la domanda e le quattro risposte possibili. Scegliere la risposta corretta in base a quanto letto. È possibile rivedere una parte del video o dello script per trovare la risposta.

Esercizio 2: leggere la domanda e le quattro risposte possibili. Scegliere la risposta corretta in base a quanto letto. Non è possibile visionare il video, ma è possibile rivedere lo script per trovare la risposta.

Come funzionano gli esercizi

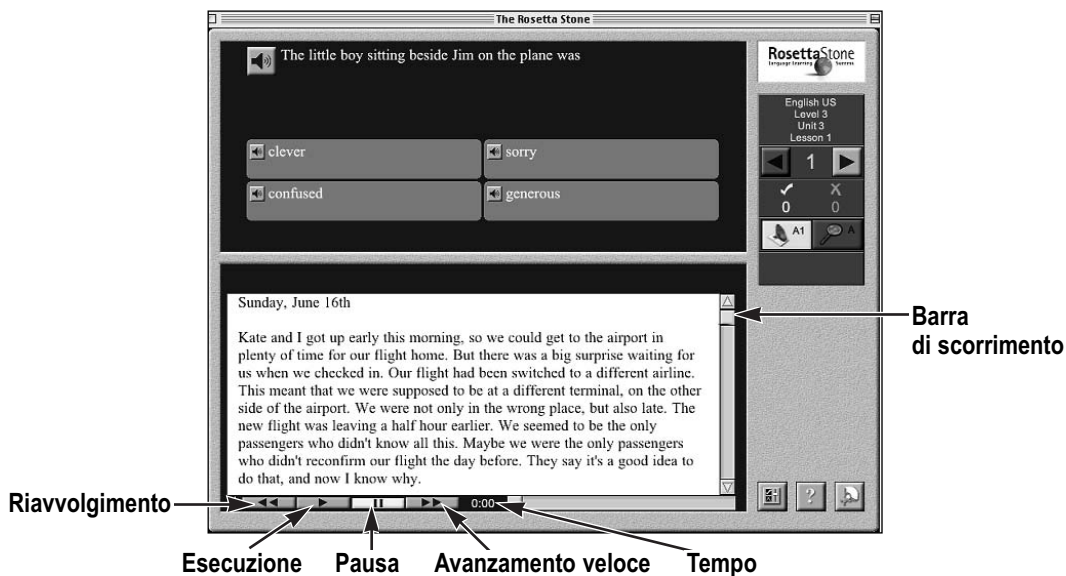
Gli esercizi di lettura richiedono di individuare la corrispondenza tra una domanda scritta e una risposta scritta.

- Fare clic sul rettangolo che si ritiene corrisponda alla risposta esatta.
- Se la risposta è corretta, viene visualizzato il visto marcatura ✓ (o la faccina sorridente 😊) accompagnato dal suono "correct".
- Se la risposta è errata, viene visualizzato il visto marcatura ✗ (o la faccina triste 😞) accompagnato dal suono "incorrect". Per riprovare, fare clic su un rettangolo diverso.

Nota: gli esercizi di pronuncia (D) e gli esercizi scritti (E) non sono ancora disponibili per questi tipi di unità.

Esecuzione di un esercizio in una lezione narrativa

Le lezioni narrative contengono 4-7 testi a completamento dei video e 3 testi aggiuntivi in cui vengono spiegate le regole grammaticali. Leggere il testo fornito nella casella bianca nella parte inferiore dello schermo e rispondere alla domanda nella parte superiore dello schermo. Durante l'esecuzione degli esercizi che prevedono sezioni di ascolto, è possibile utilizzare i pulsanti di controllo posti sotto la casella bianca per ascoltare il testo. Per riavvolgere o far avanzare velocemente il video, fare clic e tenere premuto il pulsante per il riavvolgimento o l'avanzamento veloce.



Apprendimento mediante gli esercizi Ascolto & Lettura (A)

Nell'esercizio Ascolto & Lettura combinati, vengono lette ad alta voce una domanda relativa al testo e le quattro possibili risposte.



Esercizi Ascolto & Lettura


Esercizio 1: scegliere la risposta corretta dopo avere letto e ascoltato la domanda, le quattro risposte possibili e il testo scritto nella parte inferiore dello schermo.

Esercizio 2: scegliere la risposta corretta in base a un passaggio del testo letto ad alta voce. Non è possibile visualizzare il testo scritto.

Esercizio 3: scegliere la risposta corretta in base a un testo scritto. Non è possibile sentire il testo letto ad alta voce.

Come funzionano gli esercizi


Esercizio 1: scegliere la risposta corretta dopo avere ascoltato e letto la domanda e le quattro risposte possibili nella parte superiore dello schermo. È possibile rivedere tutto il testo scritto per trovare la risposta.

- L'esercizio Ascolto & Lettura 1 richiede di selezionare la risposta esatta da una serie di quattro possibili risposte in base al testo scritto e orale.
- Per riascoltare la domanda e la scelta di risposte, fare clic sul pulsante Altoparlante .
- Fare clic sulla casella che si ritiene corrisponda alla risposta esatta.
- Se la risposta è corretta, viene visualizzato il visto marcatura ✓ (o la faccina sorridente 😊) accompagnato dal suono "correct".
- Se la risposta è errata, viene visualizzato il visto marcatura ✗ (o la faccina triste 😞) accompagnato dal suono "incorrect". Per riprovare, fare clic su un rettangolo diverso.

Esercizio 2: leggere la domanda e le quattro risposte possibili. Scegliere la risposta corretta in base a un passo del testo che viene letto ad alta voce. È possibile ascoltare il testo tutte le volte che si desidera per trovare la risposta, ma non è possibile vederne la versione scritta.

- L'esercizio Ascolto & Lettura 2 richiede di selezionare la risposta esatta a una domanda scritta da una serie di quattro possibili risposte in base solo al testo che viene letto ad alta voce.
- Fare clic sulla casella che si ritiene corrisponda alla risposta esatta.
- Se la risposta è corretta, viene visualizzato il visto marcatura ✓ (o una faccina sorridente 😊) accompagnato dal suono "correct".
- Se la risposta è errata, viene visualizzato il visto marcatura ✗ (o la faccina triste 😞) accompagnato dal suono "incorrect". Per riprovare, fare clic su un rettangolo diverso.

Esercizio 3: ascoltare la domanda e le quattro risposte possibili. Scegliere la risposta corretta in base al testo scritto riportato di seguito. È possibile scorrere il testo verso l'alto e verso il basso tutte le volte che si desidera per trovare la risposta, ma non è possibile ascoltare il testo letto ad alta voce.

- L'esercizio Ascolto & Lettura ✓ richiede di selezionare la risposta esatta da una serie di quattro possibili risposte lette ad alta voce relative a un testo scritto.
- Per riascoltare la domanda e la scelta di risposte, fare clic sul pulsante Altoparlante .
- Fare clic sulla casella che si ritiene corrisponda alla risposta esatta.
- Se la risposta è corretta, viene visualizzato il visto marcatura ✓ (o la faccina sorridente 😊) accompagnato dal suono "correct".
- Se la risposta è errata, viene visualizzato il visto marcatura ✗ (o la faccina triste 😞) accompagnato dal suono "incorrect". Per riprovare, fare clic su un rettangolo diverso.

Apprendimento mediante gli esercizi di ascolto (B)

L'esercizio di ascolto sviluppa la comprensione orale, vale a dire la capacità di capire le espressioni orali in lingua straniera senza vederne il testo scritto corrispondente.




Esercizio di ascolto

Esercizio 1: la domanda e le quattro possibili risposte vengono lette ad alta voce senza il testo. Scegliere la risposta corretta in base a quanto ascoltato.

Come funziona l'esercizio

L'esercizio di ascolto richiede di individuare la corrispondenza tra la domanda e la risposta corretta che vengono lette ad alta voce. È possibile rivedere tutto il testo scritto per trovare la risposta.

- Per riascoltare il suggerimento, fare clic sul pulsante Altoparlante corrispondente  in ciascuna casella.
- Fare clic sul rettangolo che si ritiene corrisponda alla risposta corretta.
- Se la risposta è corretta, viene visualizzato il visto marcatura ✓ (o la faccina sorridente 😊) accompagnato dal suono "correct".
- Se la risposta è errata, viene visualizzato il visto marcatura ✗ (o la faccina triste 😞) accompagnato dal suono "incorrect". Per riprovare, fare clic su un rettangolo diverso.

Apprendimento mediante l'esercizio di lettura (C)

L'esercizio di lettura aiuta a sviluppare la comprensione nella lettura o la capacità di comprendere il testo scritto in una nuova lingua senza sentire la pronuncia delle parole.



Esercizio di lettura

Esercizio 1: leggere la domanda e le quattro risposte possibili. Scegliere la risposta corretta in base a quanto letto. È possibile rivedere tutto il testo scritto per trovare la risposta.

Come funziona l'esercizio

L'esercizio di lettura richiede di individuare la corrispondenza tra una domanda scritta e una risposta scritta.

- Fare clic sul rettangolo che si ritiene contenga la risposta esatta.
- Se la risposta è corretta, viene visualizzato il visto marcatura ✓ (o una faccina sorridente 😊) accompagnato dal suono "correct".
- Se la risposta è errata, viene visualizzato il visto marcatura ✗ (o la faccina triste 😞) accompagnato dal suono "incorrect". Per riprovare, fare clic su un rettangolo diverso.

Nota: gli esercizi di pronuncia (D) e gli esercizi scritti (E) non sono ancora disponibili per questo tipo di unità.

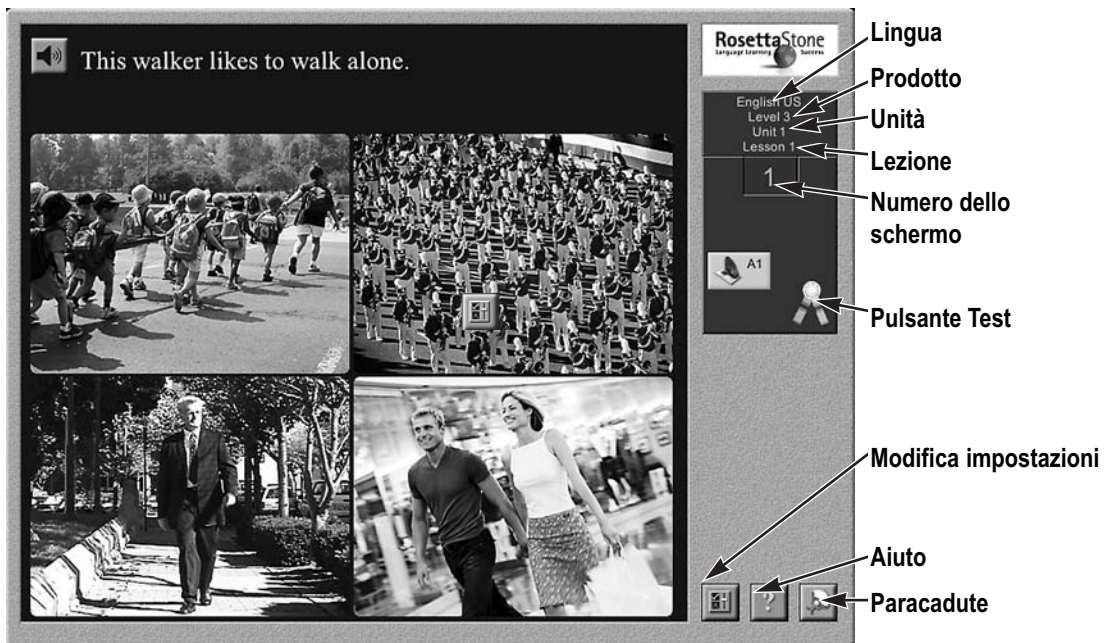
I TEST

L'esecuzione dei test consente di verificare la padronanza di qualsiasi unità. Utilizzare il test per valutare il progresso relativo alle unità studiate o per determinare il livello di competenza in un'abilità linguistica nella quale non ci si è ancora esercitati.

Per iniziare un test, selezionare il pulsante Test nello schermo di selezione delle attività, quindi fare clic sull'esercizio che si desidera utilizzare come test.

Terminato il test, viene visualizzato il punteggio nel Pannello di controllo sotto "Test Results" (Risultati del test) nel pannello delle impostazioni. I risultati dei test non verranno memorizzati se non si è effettuato l'accesso al programma.

Utilizzo dei test di Ascolto & Lettura, di Ascolto e di Lettura



I test di Ascolto & Lettura, di Ascolto e di Lettura funzionano allo stesso modo degli esercizi corrispondenti, con le seguenti eccezioni: per ciascuna domanda si ha a disposizione una sola opportunità per rispondere e non è possibile accedere all'Anteprima o spostarsi in avanti o indietro tra gli schermi. Gli esercizi Ascolto & Lettura, di Ascolto, e di Lettura presentano combinazioni diverse di immagini, frasi orali e testi scritti.

- Ciascun test richiede di trovare le combinazioni di corrispondenze tra frasi orali, testi scritti e immagini. Le corrispondenze potenziali vengono visualizzate in un gruppo di quattro rettangoli.
- Fare clic sul rettangolo che si ritiene corrisponda alla risposta esatta.
- Se la risposta è corretta, viene visualizzato il visto marcatura ✓ (o la faccina sorridente 😊) accompagnato dal suono "correct". Se la risposta è errata, viene visualizzato il visto marcatura ✗ (o la faccina triste ☹️) accompagnato dal suono "incorrect". Le scelte verranno mescolate automaticamente e verrà proposto il suggerimento successivo, oppure, nel caso delle lezioni video e narrative, si passerà direttamente alla domanda successiva.

Utilizzo dei test scritti



I test scritti funzionano allo stesso modo degli esercizi corrispondenti, con le seguenti eccezioni: per ciascuna domanda, si ha a disposizione una sola opportunità per rispondere e non è possibile saltare all'Anteprima o spostarsi in avanti o indietro tra gli schermi.

Test per Esercizio scritto 2




Decidere se utilizzare il livello Easy (Facile) o Strict (Impegnativo). Il livello Impegnativo (=) si differenzia da quello Facile (≈) per la richiesta dell'uso corretto delle maiuscole. Appena viene visualizzato il test scritto, la selezione predefinita del livello di difficoltà è Easy (Facile). Fare clic sul segno uguale (=) per selezionare la modalità Strict (Impegnativo).

A seconda della lingua che si sta studiando, potrebbe essere richiesta la digitazione di accenti e altri caratteri speciali. (Consultare l'Appendice A per le istruzioni relative alla modalità di digitazione dei caratteri speciali.)

1. All'avvio del test scritto, viene letta una frase ad alta voce contemporaneamente all'evidenziazione dell'immagine corrispondente.
2. Digitare la frase letta ad alta voce nella finestra per registrare il testo come per l'Esercizio scritto 1, quindi fare clic sul pulsante di Controllo immissione ✓?
3. Se quanto digitato è corretto, viene visualizzato il visto marcatura ✓ (o la faccina sorridente 😊) accompagnato dal suono "correct". Se la risposta è errata, viene visualizzato il visto marcatura X (o la faccina triste ☹) accompagnato dal suono "incorrect". Viene quindi fatta ascoltare la frase successiva.
4. Una volta digitate tutte e quattro le frasi, viene visualizzato lo schermo successivo.

Test per Esercizio scritto 4

1. All'avvio del test, nella parte superiore dello schermo viene visualizzata un'immagine e viene letta una frase ad alta voce.
2. Nella parte inferiore dello schermo viene visualizzata una finestra per registrare il testo sotto la quale si trova una selezione di tessere contenenti parole. Le tessere rappresentano le parole complete utilizzate nelle frasi, i segni di punteggiatura e le parole aggiuntive che non vengono utilizzate nella frase.
3. Utilizzando le tessere con le parole, costruire la frase letta ad alta voce come per l'Esercizio scritto, quindi fare clic sul pulsante di Controllo immissione  per verificare la propria immissione.
4. Se l'immissione è corretta, viene visualizzato il visto marcatura ✓ (o la faccina sorridente 😊) accompagnato dal suono "correct". Se la risposta è errata, viene visualizzato il visto marcatura ✗ (o la faccina triste 😞) accompagnato dal suono "incorrect". Viene quindi fatta ascoltare la frase successiva.

Istruzioni aggiuntive relative ai test

Riascolto delle parole lette ad alta voce e revisione dei videoclip nelle lezioni con immagini


In tutti i test in cui è prevista una parte orale verrà visualizzato un pulsante nell'angolo superiore sinistro o destro dello schermo oppure nel centro dei quattro rettangoli. Questi pulsanti sono utilizzati come pulsanti Speaker (Altoparlante) e Video.

Quando si sposta il cursore sul pulsante nel centro dei quattro rettangoli, i pulsanti Speaker verranno visualizzati in corrispondenza di ciascun rettangolo.

1. Per riascoltare una frase o rivedere un videoclip, fare clic sul pulsante Altoparlante corrispondente.
2. Per riascoltare tutte le quattro frasi o rivedere i videoclip, fare clic sul pulsante centrale con le frecce rivolte verso ciascun rettangolo.

Al termine del test

Una volta completato un test, si accede allo schermo finale, nel quale viene visualizzato il tempo impiegato per l'esecuzione del test. A questo punto, è possibile scegliere se ripetere il test appena eseguito o passare al test della lezione successiva.

1. Fare clic sul pulsante  per ritornare allo schermo di selezione delle attività.
2. Per visualizzare i risultati, fare clic sul pulsante Change Settings (Modifica impostazioni). La parola Scores (Punteggi) seguita da due pulsanti View and Export (Visualizza ed Esporta) verranno visualizzati nella parte inferiore dell'elenco delle User Options (Opzioni utente). Fare clic su View (Visualizza) per visualizzare i punteggi nel browser Web. Se si desidera salvare i punteggi in un file di testo o HTML, fare clic su Export (Esporta).

Esportazione dei risultati dei test in un file di testo o HTML

È possibile esportare i risultati dei test in file ASCII standard che possono essere visualizzati o stampati da qualsiasi editor di testo ed elaboratore di testi, o in file HTML che possono essere visualizzati nel browser. Tale operazione può essere eseguita dal Pannello delle impostazioni. Fare clic su Export (Esporta) e scegliere la posizione nella quale salvare il file su disco fisso o su un disco rimovibile.

Ciascun test è contraddistinto da una lettera e un numero. Il numero indica il test eseguito (1, 2, 3 o 4). La lettera indica l'abilità linguistica:


A – Ascolto & Lettura

C – Lettura


B – Ascolto

E – Ortografia

Per uscire dal test prima di averlo terminato:

Se si decide di non terminare il test, fare clic sul pulsante . I risultati dei test non verranno salvati.

MODIFICA DELLE IMPOSTAZIONI DEL PROGRAMMA

In qualsiasi punto del programma è possibile accedere al Pannello delle impostazioni facendo clic sul pulsante Change Settings (Modifica impostazioni) . Nel Settings Panel (Pannello delle impostazioni) è possibile eseguire una serie di operazioni, quali ad esempio la modifica del volume del computer e della dimensione dei caratteri, la selezione di icone e suoni Feedback diversi e la modifica del nome utente.

Facendo clic sul pulsante Change Settings (Modifica impostazioni) viene visualizzata una piccola finestra con tre schede - User, Sound e Level 3 (Utente, Suono e Livello 3). Ciascuna scheda rappresenta un gruppo di impostazioni modificabili. Facendo clic sulla scheda che si desidera utilizzare, vengono visualizzate le opzioni di impostazione relative alla categoria selezionata.



Scheda User Options (Opzioni utente)

La scheda User Options (Opzioni utente) consente di:

1. Aprire e chiudere la sessione da qualsiasi punto del programma.
2. Modificare la lingua dell'interfaccia utente.
3. Attivare e disattivare la funzione Tooltips (Utensili d'Aiuto).
4. Modificare le icone Feedback.
5. Passare dalla modalità Full Screen (Schermo intero) alla modalità Window (Finestra).
6. Visualizzare i punteggi dei test.

Log in e Log out (Apertura e chiusura della sessione)

Se si desidera chiudere la sessione nel mezzo del programma, fare clic sul pulsante Log out (Chiusura della sessione).

Per accedere con un nome utente diverso, fare clic sul pulsante Log in (Apertura della sessione). Una volta effettuato l'accesso, si viene portati allo schermo precedente.

User Name (Nome utente)

Il nome immesso al primo accesso a Rosetta Stone è uguale al nome che il programma utilizza per identificare l'utente ai fini della memorizzazione dei record dei test e delle preferenze di impostazione del programma. Selezionare questo nome dal Login Screen (Schermo di apertura) ogni volta che si accede al programma. Il Nome utente deve essere diverso dagli altri nomi visualizzati nell'elenco a discesa User Name (Nome utente) e può essere costituito da una qualsiasi combinazione di caratteri e spazi.

Modifica della lingua dell'interfaccia utente

È possibile selezionare la lingua dell'interfaccia utente per tutti i titoli degli schermi e gli utensili di aiuto in Rosetta Stone. La User Interface Language (Lingua interfaccia dell'utente) guida attraverso le diverse funzioni del programma Rosetta Stone.

Per modificare la lingua dell'interfaccia utente:

1. Fare clic e tenere premuto il menu a discesa di colore bianco posto accanto a User Interface (Interfaccia utente) per visualizzare tutte le lingue di interfaccia disponibili.
2. Tenendo premuto il pulsante del mouse, scorrere con il cursore l'elenco verso il basso fino a quando la lingua di interfaccia desiderata viene evidenziata.
3. Rilasciando il pulsante del mouse, viene visualizzato lo schermo precedente con la lingua di interfaccia selezionata.



Attivazione e disattivazione della funzione Tooltips (Utensili d'Aiuto)

Quando si sposta il cursore sopra un pulsante dello schermo, viene visualizzata un'etichetta che descrive la funzione del pulsante. La visualizzazione viene rimossa quando si sposta il cursore. Se si desidera disattivare questa funzione:

- Selezionare il pulsante di opzione On (Attivo) accanto alla funzione Tooltips (Utensili d'Aiuto) per attivare la visualizzazione delle etichette descrittive.
- Selezionare il pulsante di opzione Off (Disattivo) accanto alla funzione Tooltips (Utensili d'Aiuto) per disattivare la visualizzazione delle etichette descrittive.

Modifica delle icone Feedback

È possibile selezionare tra due set di icone di feedback per le risposte esatte ed errate: un visto marcatura ✓ e un visto marcatura ✗, o rispettivamente una faccina sorridente 😊 e una faccina triste ☹️. Un puntino nero indica le icone attualmente selezionate.

- Fare clic su  per selezionare il visto marcatura ✓ e ✗.
- Fare clic sulla faccina sorridente su  per selezionare la faccina sorridente e triste.

Passaggio dalla visualizzazione a schermo intero alla visualizzazione a finestra

La prima volta che si esegue Rosetta Stone, il programma occupa tutto lo schermo del computer. Se non si desidera utilizzare questo tipo di visualizzazione e la risoluzione dello schermo è superiore a 800 x 600, è possibile visualizzare il programma in modalità finestra. Quando il programma non è in modalità a schermo intero, il desktop o gli altri programmi sono ancora visibili quando si esegue Rosetta Stone. Quando si disattiva la modalità a schermo intero, il programma viene avviato ogni volta in modalità finestra fino a quando non viene ripristinata la modalità a schermo intero nel Pannello delle impostazioni.

- Per disattivare la modalità a schermo intero, fare clic sul pulsante Off (Disattiva) accanto a Full Screen Mode (Modalità schermo intero).
- Se si desidera ripristinare la modalità a schermo intero, fare clic sul pulsante On (Attiva) accanto a Full Screen Mode (Modalità schermo intero).

Visualizzazione dei punteggi dei test

Se si è effettuato l'accesso al programma, la parola Scores (Punteggi) seguita da due pulsanti View ed Export (Visualizza ed Esporta) verranno visualizzati nella parte inferiore dell'elenco delle User Options (Opzioni utente).

- Fare clic su View (Visualizza) per visualizzare i punteggi nel browser Web.
- Fare clic su Export (Esporta) per salvare i risultati in un file di testo o HTML. Consultare "Esportazione dei risultati dei test in un file di testo o HTML" a pagina 47 per ulteriori informazioni.

Scheda Sound Options (Opzioni suono)

La scheda Sound Options (Opzioni suono) consente di:

- Regolare il volume dei suoni del programma.
- Modificare i suoni di Feedback.

Regolazione del volume del programma

Quando si modifica un'impostazione del volume, viene emesso immediatamente un suono al volume selezionato.

- Per alzare ulteriormente il volume del programma, trascinare il cursore di scorrimento a destra o fare clic sulla freccia rivolta verso destra.
- Per abbassare il volume del programma, trascinare il cursore a scorrimento a sinistra oppure fare clic sulla freccia rivolta verso sinistra.



Modifica dei suoni di Feedback

I suoni di feedback sono i suoni che vengono emessi ad ogni risposta esatta o errata. Nella scheda Sound Options (Opzioni suono) si hanno a disposizione sei suoni di risposta corretta ("correct") e sei suoni di risposta sbagliata ("incorrect").

- Fare clic su un pulsante numerato **1** per selezionare un suono: viene emesso il suono selezionato.
- Fare clic su **?** per selezionare i suoni in modo casuale e ascoltarne un campione.
- Fare clic su **Ø** per non selezionare alcun suono.

Scheda Opzioni Livello 3

Queste opzioni si applicano solo a Level 3 (Livello 3).

La scheda Level 3 Options (Opzioni Livello 3) consente di

- Attivare e disattivare l'evidenziazione del glossario.
- Regolare la dimensione del testo nelle lezioni video e narrative.
- Attivare e disattivare la funzione AutoScrolling (Scorrimento automatico).
- Regolare il volume della musica di sottofondo.



Attivazione e disattivazione del glossario

- Per disattivare il glossario, fare clic una volta sul pulsante **Off** (Disattiva) accanto a **Glossary** (Glossario).
- Per visualizzare le sottolineature del glossario, fare clic sul pulsante **On** (Attiva) accanto a **Glossary** (Glossario).

Regolazione delle dimensioni del testo

Lo scopo di questa funzione è consentire una lettura più agevole degli script dei video e dei testi narrativi. Utilizzando i pulsanti accanto a Text Size (Dimensioni testo) è possibile:

- Ridurre la dimensione del testo facendo clic sul pulsante accanto alla A più piccola.
- Ripristinare la dimensione normale del testo facendo clic sul pulsante accanto alla A di dimensione media.
- Aumentare la dimensione del testo facendo clic sul pulsante accanto alla A più grande.

Attivazione e disattivazione della funzione AutoScrolling (Scorrimento automatico)

AutoScrolling (Scorrimento automatico) è una funzione relativa al testo delle lezioni video e narrative. Con questa funzione non è necessario scorrere il testo quando viene letto ad alta voce. Quando viene letta ad alta voce la prima riga del testo visualizzato nella casella, il programma sposta automaticamente la barra di scorrimento verso il basso in modo da consentire la visualizzazione della parte successiva di testo. Se si scorre in un punto del testo lontano da quello che viene letto ad alta voce in quel momento, il programma torna automaticamente al punto corrispondente a quello del lettore. Quando si disattiva questa funzione, il testo rimane in un qualsiasi punto selezionato con la barra di scorrimento.

- Fare clic sul pulsante Off (Disattiva) per interrompere lo scorrimento automatico.
- Fare clic sul pulsante On (Attiva) per attivare lo scorrimento automatico durante l'esecuzione di un video o di un testo narrativo.

Regolazione del volume della musica di sottofondo

È possibile modificare il volume della musica di sottofondo del video spostando il cursore a scorrimento a destra o a sinistra.

- Per alzare il volume della musica di sottofondo, trascinare il cursore a scorrimento a destra oppure fare clic sulla freccia rivolta verso destra.
- Per abbassare il volume della musica di sottofondo, trascinare il cursore a scorrimento a sinistra oppure fare clic sulla freccia rivolta verso sinistra.

GUIDA ALLA RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

Leggere le informazioni riportate di seguito prima di apportare eventuali modifiche al proprio computer. È possibile che i programmi Rosetta Stone non sempre funzionino al primo tentativo. A volte vi possono essere problemi di compatibilità o di impostazioni non corrette.

Consultare la sezione delle FAQ (Domande frequenti), nonché le informazioni sui prodotti, le nuove versioni e altro ancora all'indirizzo www.RosettaStone.com.

Supporto tecnico per il CD ROM

Se si ricevono messaggi di errore durante l'installazione di Rosetta Stone, verificare che non vi siano altri programmi in esecuzione, disinstallare Rosetta Stone, quindi reinstallare il programma.

Software non compatibile

Se si sospetta che il problema sia un programma software, chiudere quest'ultimo, quindi rieseguire Rosetta Stone.

QuickTime

- Il programma di applicazione eseguirà automaticamente QuickTime installer se necessario.
- Durante l'installazione di QuickTime, verrà richiesto un numero di registrazione che non è necessario per l'utilizzo di Rosetta Stone.

Suono

Nessun suono nel programma Rosetta Stone

- Se si dispone di altoparlanti esterni, assicurarsi che siano collegati alla presa corretta del proprio computer e, se necessario, collegarli a una presa elettrica a muro. Verificare che vi sia alimentazione di corrente e che il volume non sia disattivato.
- Verificare che il volume sia impostato sopra zero sia in Rosetta Stone che nel sistema operativo. È possibile impostare il volume in Rosetta Stone mediante il Pannello delle impostazioni. (Consultare la pagina 51 per ulteriori informazioni.)

Windows

- (Windows 98) Aprire la finestra Multimedia del Pannello di controllo e selezionare la scheda Audio. Selezionare "Utilizza solo periferiche preferite" e fare clic su OK.
- (Windows 2000) Nota: l'operazione indicata di seguito disattiva il modem come periferica audio, non come periferica di comunicazione:
 1. Aprire Suoni e Multimedia nel Pannello di controllo.
 2. Fare clic sulla scheda Hardware, evidenziare la periferica modem, quindi fare clic su Proprietà. Viene visualizzata la finestra delle proprietà Periferica audio half duplex Unimodem.

3. Fare clic sulla scheda Generale, impostare Utilizzo periferica su "Non utilizzare la periferica", quindi fare clic su OK.
4. Eseguire la fase 2 della presente procedura per riaprire la finestra delle proprietà Periferica audio half duplex Unimodem e fare clic sulla scheda Proprietà. Aprire Periferiche audio, evidenziare "Model Wave Driver", fare clic sul pulsante Proprietà e selezionare "Non utilizzare questa periferica per il mapping"
5. Fare clic su **OK**.

Sistema operativo Mac

- Aprire il pannello di controllo Audio e assicurarsi che sia selezionata la periferica di output appropriata.

Qualità scadente del suono del programma

- Potrebbe essere necessario aggiornare I driver della scheda audio. Visitare il sito Web del produttore del vostro computer o della scheda audio per trovare gli aggiornamenti dei driver della scheda audio.
- La scheda audio utilizzata potrebbe essere incompatibile con Rosetta Stone. (Consultare "Assistenza tecnica" a pagina 56.)

Registrazione

La funzione di registrazione della voce non funziona in Rosetta Stone

Assicurarsi che il microfono sia collegato alla porta o presa corretta.

Windows

- Fare clic su Start, Programmi, Accessori, Entertainment, Controllo volume. Fare clic su Opzioni, quindi su Proprietà. Selezionare Registrazione, quindi selezionare tutte le caselle nella parte inferiore della finestra e fare clic su **OK**. Assicurarsi che il microfono sia attivato e che la casella Seleziona sia selezionata.
- Se la registrazione della voce non funziona ancora, fare clic su Start, Modifica impostazioni, Pannello di controllo, Multimedia, Suoni e Multimedia o Suoni e Periferiche audio. Fare clic sulla scheda Audio. Selezionare "Utilizza solo periferiche predefinite" o "Usa solo periferiche preferite". Fare clic su **OK**.

Sistema operativo Mac

Aprire il pannello di controllo Audio e assicurarsi che sia selezionata la periferica di input appropriata.

La registrazione non si interrompe al termine di una parola o di una frase.

- Verificare che non vi sia un rumore di sottofondo.
- Isolare il microfono dal rumore o dalla vibrazione del computer.
- Potrebbe essere necessario interrompere la registrazione manualmente facendo clic una volta in qualsiasi punto dello schermo.

La registrazione è disturbata da scariche statiche.

- Cambiare microfono.
- Potrebbe essere necessario aggiornare i driver della scheda audio. Visitare il sito Web del produttore del vostro computer o della scheda audio per trovare gli aggiornamenti dei driver della scheda audio.
- La scheda audio utilizzata potrebbe essere incompatibile con Rosetta Stone. (Consultare "Assistenza tecnica" a pagina 56.)

Immagine e Video

Il video si interrompe durante la ripetizione.

- Verificare che il sistema utilizzato soddisfi i requisiti di sistema minimi di Rosetta Stone. (Consultare l'Appendice B: "Requisiti di sistema" per ulteriori informazioni.)
- Verificare che non sia in esecuzione un'altra applicazione durante l'utilizzo di Rosetta Stone.

Nessuna immagine nel programma Rosetta Stone

- Si sta utilizzato un nuovo CD-ROM di dati con un vecchio CD-ROM dell'applicazione. Contattare l'assistenza tecnica di Rosetta Stone per informazioni su come ottenere un nuovo CD-ROM dell'applicazione.

Caratteri speciali

- Per le istruzioni su come digitare i caratteri non standard, consultare l'Appendice A, che contiene un elenco di tutti i caratteri speciali utilizzati dal programma e illustra le relative modalità di digitazione.
- Se l'abilità linguistica E (Ortografia) non è attiva, l'attività di scrittura non è disponibile per quella lingua.

ASSISTENZA TECNICA

Problemi relativi alla licenza/parola d'ordine

Errore di licenza non esistente

- Verificare di aver immesso il nome della licenza e la parola d'ordine corretti come riportati nell'email di conferma. Il nome della licenza e la parola d'ordine rilevano la distinzione tra le lettere maiuscole e minuscole.
- Fare clic sul pulsante "Delete" (Elimina), quindi immettere di nuovo il nome della licenza e la parola d'ordine.
- Se si continua a ricevere un messaggio di errore nonostante si sia verificata l'esattezza del nome della licenza e della parola d'ordine immessi, contattare l'assistenza tecnica.

Suono

Nessun suono nel programma Rosetta Stone online

- Se si dispone di altoparlanti esterni, assicurarsi che siano collegati alla presa corretta, che siano alimentati (se necessario), che siano attivati e non siano impostati su Mute.
- Verificare che il volume sia impostato sopra zero sia in Rosetta Stone che nel sistema operativo. È possibile impostare il volume in Rosetta Stone mediante il Pannello delle impostazioni. (Consultare la pagina 51 per ulteriori informazioni.)

Sistema operativo Windows

- (Windows 98) Aprire la finestra Multimedia del Pannello di controllo e selezionare la scheda Audio. Selezionare "Utilizza solo periferiche preferite" e fare clic su OK.
- (Windows 2000) Nota: l'operazione indicata di seguito disattiva il modem come periferica audio, non come periferica di comunicazione:
 1. Aprire Suoni e Multimedia nel Pannello di controllo.
 2. Fare clic sulla scheda Hardware, evidenziare la periferica modem, quindi fare clic su Proprietà. Viene visualizzata la finestra delle proprietà Periferica audio half duplex Unimodem.
 3. Fare clic sulla scheda Generale, impostare Utilizzo periferica su "Non utilizzare la periferica", quindi fare clic su OK.
 4. Seguire il passaggio 2 per riaprire la finestra delle proprietà Periferica audio half duplex Unimodem e fare clic sulla scheda Proprietà. Aprire Periferiche audio, evidenziare "Modem Wave Driver", fare clic sul pulsante Proprietà e selezionare "Non utilizzare questa periferica per il mapping".
 5. Fare clic su **OK**.

Sistema operativo Macintosh

Aprire il Pannello di controllo Audio e assicurarsi che sia selezionata la periferica di output appropriata.

Qualità scadente del suono nel programma Rosetta Stone online

- Potrebbe essere necessario aggiornare i driver della scheda audio. Visitare il sito Web del produttore del vostro computer o della scheda audio per trovare gli aggiornamenti dei driver della scheda audio.
- La scheda audio utilizzata potrebbe essere incompatibile con Rosetta Stone online. (Consultare "Assistenza tecnica" a pagina 56.)

Recording (Registrazione)

La funzione di registrazione della voce non funziona in Rosetta Stone

Assicurarsi che il microfono sia collegato alla porta o presa corretta.

Sistema operativo Windows

- Fare clic su Start, Programmi, Accessori, Entertainment, Controllo volume. Fare clic su Opzioni, quindi su Proprietà. Selezionare Registrazione, quindi selezionare tutte le caselle nella parte inferiore della finestra e fare clic su OK. Assicurarsi che il microfono sia attivato e che la casella Seleziona sia selezionata.
- Se la registrazione della voce non funziona ancora, fare clic su Start, Impostazioni, Pannello di controllo, Multimedia, Suoni e Multimedia o Suoni e Periferiche audio. Fare clic sulla scheda Audio. Selezionare "Utilizza solo periferiche predefinite" o "Usa solo periferiche preferite" e fare clic su OK. Fare clic su OK.

Sistema operativo Macintosh

- Aprire il Pannello di controllo Audio e assicurarsi che sia selezionata la periferica di input appropriata.

La registrazione non si interrompe al termine di una parola o di una frase

- Verificare che non vi sia un rumore di sottofondo.
- Isolare il microfono dal rumore o dalla vibrazione del computer.
- Potrebbe essere necessario interrompere la registrazione manualmente facendo clic una volta in qualsiasi punto dello schermo.

La registrazione è disturbata da scariche statiche

- Cambiare microfono.
- Potrebbe essere necessario aggiornare i driver della scheda audio. Visitare il sito Web del produttore del vostro computer o della scheda audio per trovare gli aggiornamenti dei driver della scheda audio.
- La scheda audio utilizzata potrebbe essere incompatibile con Rosetta Stone online. (Consultare "Assistenza tecnica" a pagina 56.)

Immagine e video

Il video si interrompe durante la ripetizione

- Verificare che il sistema utilizzato soddisfi i requisiti di sistema di Rosetta Stone online.
- Verificare che non sia in esecuzione un'altra applicazione durante l'utilizzo di Rosetta Stone online.

Digitazione dei caratteri speciali

Per istruzioni sulla modalità di digitazione dei caratteri speciali, consultare l'Appendice A.

Problemi di connessione online

“Messaggio di errore “Licenza utilizzata da troppi utenti”

Probabilmente nessun altro utente utilizza la vostra licenza. Il messaggio è generato da una sorta di “funzionamento a singhiozzo” di Internet, a causa del quale il computer tenta di effettuare l'accesso due volte. Attendere 10 minuti e riprovare ad accedere. Rosetta Stone online chiude automaticamente la sessione dopo 10 minuti di inattività.

Come contattare l'assistenza tecnica

Per ulteriore assistenza, contattare Fairfield Language Technologies.
Chiamare dalle 9.00 alle 18.00 Eastern Standard Time USA o inviare un'email.

Leggere la sezione delle FAQ (Domande frequenti) nonché le informazioni sui prodotti, le nuove versioni e altro ancora sul nostro sito Web.

Telefono: (540) 432-6166
800-788-0822 per Stati Uniti e Canada

Fax: (540) 432-0953

Assistenza tecnica: <http://www.RosettaStone.com/support>

Informazioni: info@RosettaStone.com

Sito Web: <http://www.RosettaStone.com/>

APPENDICE A

MODALITÀ DI DIGITAZIONE DEI CARATTERI SPECIALI

Digitazione dei caratteri speciali

Alcune lingue basate sull'alfabeto romano richiedono l'utilizzo di lettere accentate (ñ, è e ü) o caratteri non utilizzati in inglese (œ, ß). Lo scopo di questa appendice è mostrare le modalità di accesso a questi caratteri mediante la tastiera a video.

Nota: la tastiera a video per la lingua che si sta studiando utilizza la configurazione dei tasti standard per quella lingua, pertanto può essere diversa da quella del computer.

La tastiera a video per ciascuna lingua include tutte le lettere accentate e i caratteri univoci richiesti dalla lingua. I caratteri speciali di uso più comune in una determinata lingua vengono visualizzati come tasti nella tastiera a video. Per accedere alle lettere accentate non visualizzate nella tastiera a video, fare clic sul tasto rosa che reca l'accento desiderato. Viene visualizzata una tastiera di caratteri speciali con le lettere che recano tale accento. Fare clic sulla lettera che si desidera digitare.

APPENDICE B: REQUISITI DI SISTEMA

THE ROSETTA STONE

Windows

Requisiti minimi

- Windows 95/98/Me, NT 4.0/2000 o XP
- Processore Pentium 233 MHz
Pentium 350 MHz per i video Level 3
- 64 MB di RAM (96 MB per 2000 o XP)
128 MB di RAM per i video Level 3
- 35 MB spazio libero su disco
- Unità CD ROM 4X
- Scheda audio compatibile Windows 16-bit
- Microfono per l'utilizzo della funzione Speech Recognition (Riconoscimento vocale)

Requisiti consigliati

- Windows 98/Me/XP
- Processore Pentium 350 MHz
Pentium 500 MHz per video Level 3
- 128 MB di RAM
- 35 MB spazio libero su disco
- Unità CD ROM 16X
- Display a 32-bit color o superiore
- Scheda audio Sound Blaster 16 bit o superiore
- Cuffie con microfono

Sistema operativo Macintosh

Requisiti minimi

- Mac OS 8.6 o superiore (richiede Classic Mode per OS X)
- Processore PowerPC G3 233 MHz
PowerPC G3 350 MHz per i video Level 3
- 64 MB di RAM (96 MB per OS X)
128 MB di RAM per i video Level 3
- 35 MB spazio libero su disco
- Unità CD ROM 4X
- La funzione Speech Recognition (Riconoscimento vocale) richiede un microfono compatibile PlainTalk.

Requisiti consigliati

- Mac OS 9.0.4, superiore o Mac OS X
- Processore PowerPC G3 400 MHz
PowerPC G3 500 MHz per i video Level 3
- 128 MB di RAM
- 35 MB spazio libero su disco
- Unità CD ROM 16X
- Display a 32-bit color o superiore
- Microfono compatibile PlainTalk o cuffia con microfono