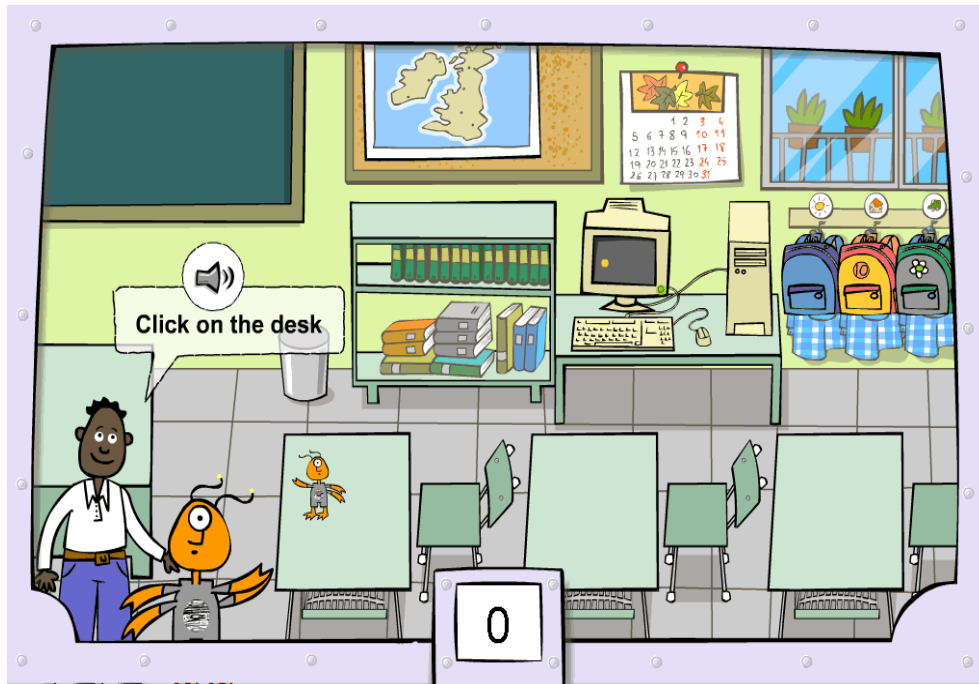


Funcionamiento de la Unidad.

El funcionamiento de esta unidad es muy sencillo. A continuación lo explicaremos paso a paso:

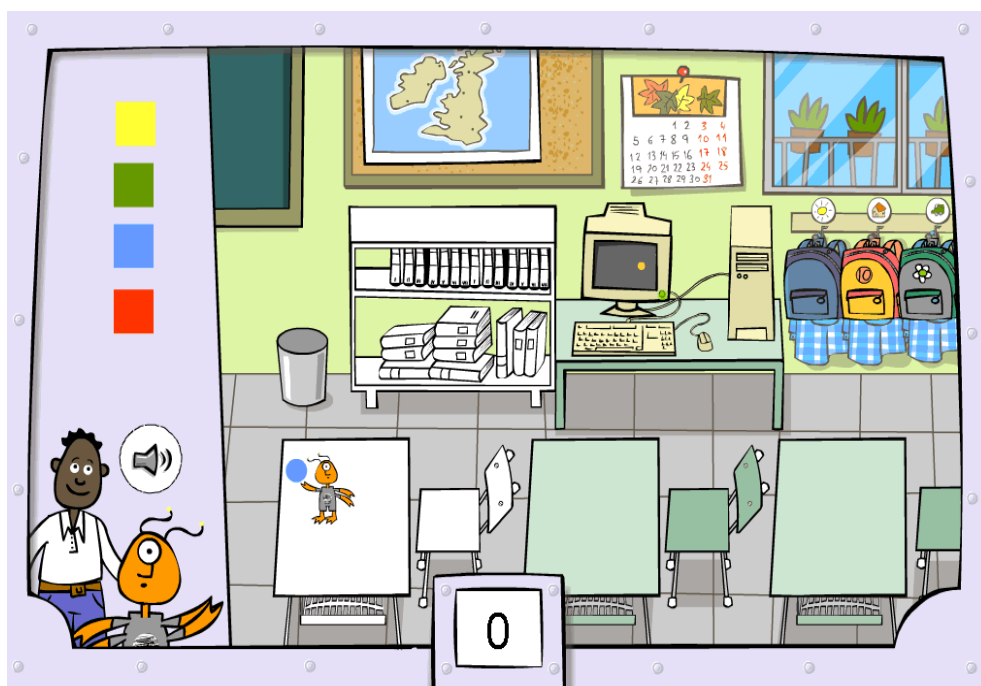
- 1) En la primera escena aparecen Neil y Elliot dentro de un aula. Neil le pedirá a Elliot que haga clic en el mobiliario del aula (“*Click on the desk*”; “*Click on the shelf*”...). Si hacemos clic en el objeto correcto, Elliot dirá “*This is the...*”. Haciendo clic en la flecha pasamos al siguiente objeto y finalmente a la siguiente escena.



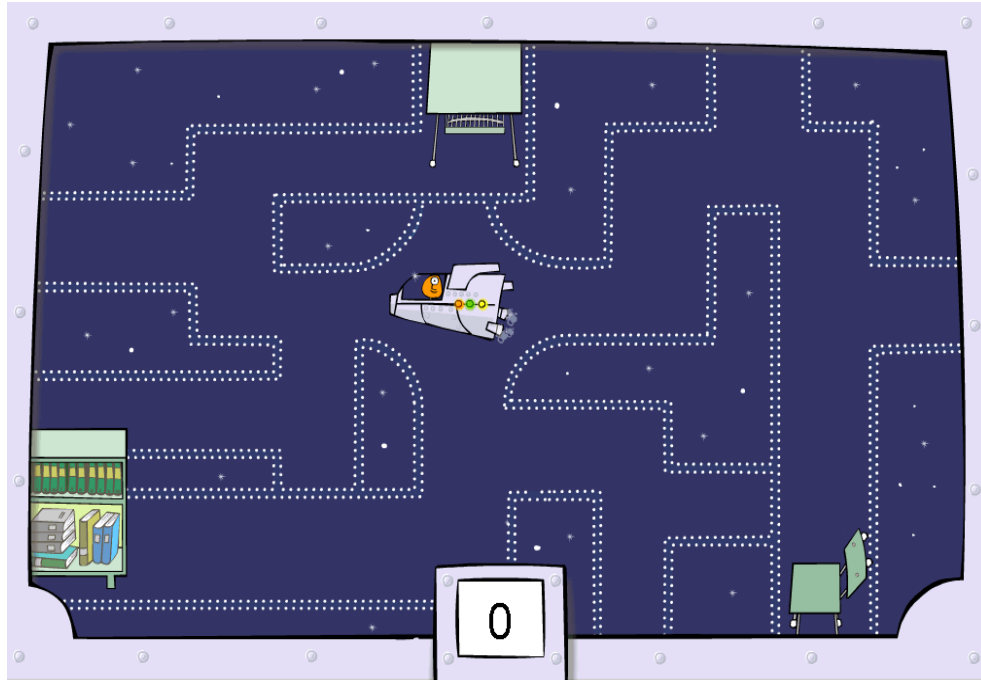
- 2) Seguimos en el aula. A nuestra izquierda hay un pupitre, una estantería y una silla. Neil le pide a Elliot que coloque dichos muebles en el lugar correcto (“*Put the desk in the right place*”). Hacemos clic en la flecha y pasamos a la siguiente escena.



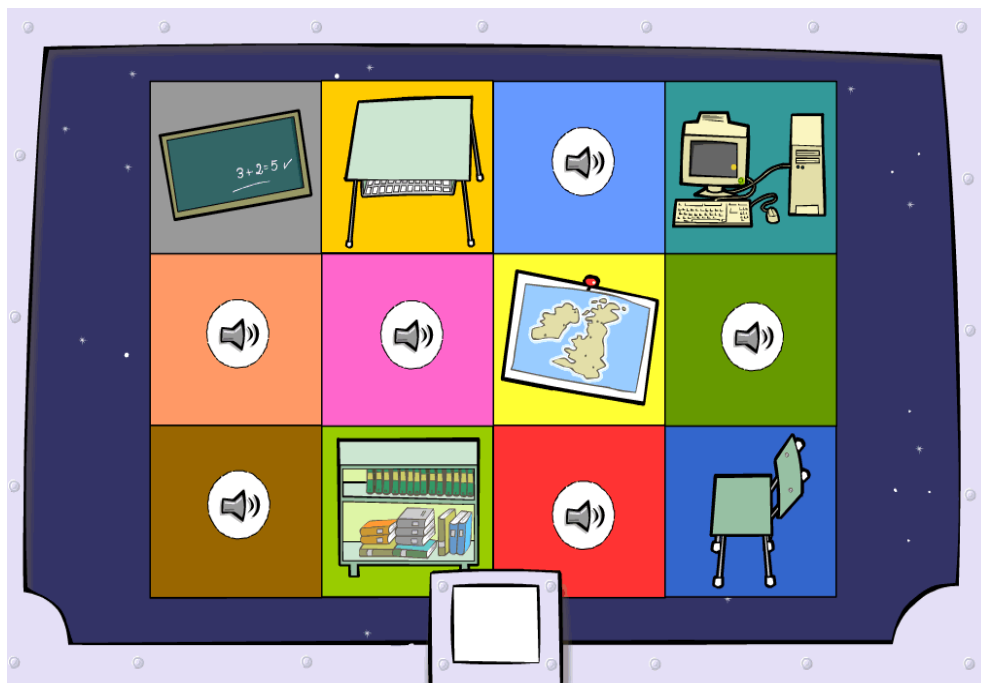
- 3) Neil le pide a Elliot que pinte varios muebles (“*Colour the desk*”). Escogemos el color haciendo clic con el cursor y a continuación hacemos clic sobre el objeto. Pasamos a la siguiente escena con la flecha.



- 4) Elliot aparece dentro de una nave espacial. El espacio se ha convertido en un laberinto. Al final de éste hay tres muebles escolares distintos. Debemos guiar la nave de Elliot hasta donde nos pida (“*Take me to the shelf*”) a través del laberinto. Pasamos a la siguiente escena con un clic en la flecha.



- 5) En esta escena encontramos un juego de parejas (“*Memory*”). Haciendo clic en los altavoces se escucha el nombre de los objetos de la clase que hay en las otras casillas. Debemos hacer clic en el dibujo del objeto que escuchemos. Clic en la flecha y hacia la siguiente pantalla.

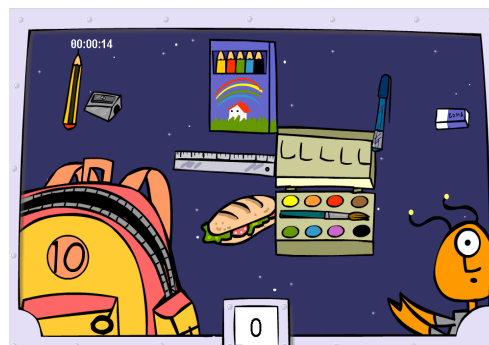


- 6) Otro juego de memorización. La máquina que aparece en pantalla nos dirá una secuencia de objetos (p.e.: “*desk*”-”*map*”-”*chair*”). Deberemos hacer clic en los dibujos de los objetos cuyos nombres escuchemos. El juego empieza con un objeto

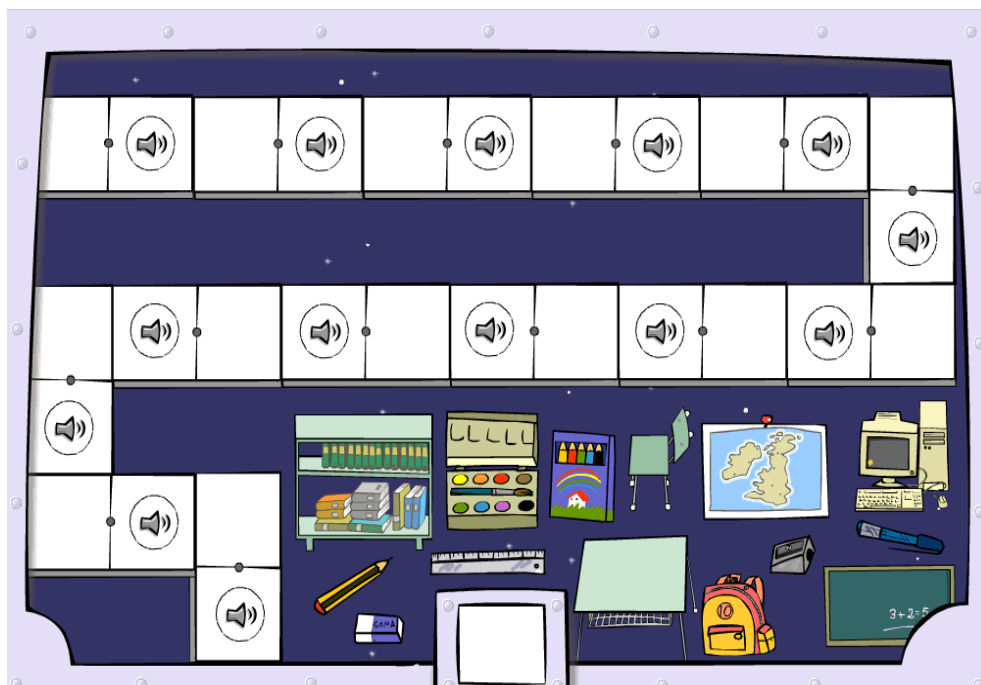
y va aumentando hasta una cadena de diez. Cuando hemos podido llegar al final, podemos pasar a la siguiente escena.



- 7) Volvemos al aula: Neil nos pide que hagamos clic en la cartera (“*Click on the satchel*”). Esto nos lleva a una nueva escena donde tenemos una cartera escolar de la que salen una serie de objetos escolares. Al escuchar la voz “*Click on the...*” haremos clic en el objeto correcto, que desaparecerá. Cuando hemos hecho desaparecer todos los objetos cuyo nombre hemos escuchado, podemos pasar a la siguiente escena.



- 8) En esta última escena jugaremos al dominó. Al hacer clic en los altavoces de las fichas escucharemos los nombres de los objetos escolares que aparecen. Debemos hacer clic en los objetos correctos hasta completar el juego.



OBJETIVO DE LA UNIDAD

En esta Unidad “My classroom” (Mi clase) vamos a ayudar al alumno a aprender el nombre de los objetos de la clase en inglés.

VOCABULARIO
<ul style="list-style-type: none">• Desk• Chair• Shelf• Satchel• Blackboard• Computer• Crayons• Pencil case• Ruler• Rubber• Pencil• Pen• Pencil sharpener• Map

De este modo podrá:

- Utilizar el vocabulario de los objetos de la clase en inglés en su entorno natural.

BOTÓN DE AYUDA

La ayuda es una pequeña animación que permite al alumno hacer clic en cada objeto de la clase. Al hacer clic nos aparece en pantalla el nombre en inglés y escuchamos cómo se pronuncia.

