

The Muggle at Hogwarts στο Genial.ly

Περιγραφή της ιδέας

Αυτό το παιχνίδι διαφυγής δημιουργήθηκε στο Genial.ly, μια πλατφόρμα που επιτρέπει σε οποιονδήποτε να δημιουργεί διαδραστικές παρουσιάσεις, infographics, κουίζ και άλλο περιεχόμενο. Δημιουργήθηκε από έναν καθηγητή για την τάξη των Αγγλικών του και χτίστηκε γύρω από το σύμπαν του Χάρι Πότερ.

Το παιχνίδι ξεκινάει με κάποια αφήγηση ιστοριών: Ο παίκτης είναι ένας muggle που πρέπει να προετοιμαστεί για τη χρονιά του στο Χόγκουαρτς. Θα κάνει κλικ σε διάφορα στοιχεία για να αποκτήσει πρόσβαση σε ένα μήνυμα, ένα στοιχείο, ένα αντικείμενο κ.λπ. Όταν τοποθετείτε το ποντίκι σε ένα στοιχείο, μερικές φορές θα εμφανιστεί μια περιγραφή ή μια υπόδειξη. Το παιχνίδι δίνει στους παίκτες μια εμπειρία ως muggle που πηγαίνει στο σπίτι του Ρον και στη συνέχεια στο Gringotts, όπου πρέπει να απαντήσουν σε ένα κουίζ για να αποκτήσουν πρόσβαση στα χρήματά τους. Στη συνέχεια, πηγαίνουν στο Diagon Alley και αγοράζουν σχολικά είδη, όπως ένα σακίδιο, ένα ραβδί, μια σκούπα, μια κουκουβάγια, βιβλία κ.λπ.

Οι γρίφοι σε κάθε κατάσταση απαιτούν κάποιο επίπεδο προηγούμενων γνώσεων για τον Χάρι Πότερ στα αγγλικά και τα λάθη θα στείλουν τους παίκτες πίσω στο Diagon Alley. Η τελική αποστολή απαιτεί από τον παίκτη να απαντήσει σε ένα κουίζ με βάση όλα τα στοιχεία που έχει βρει. Αν κάνουν λάθος, η μνήμη τους σβήνεται από έναν dementor και επιστρέφουν στην αρχή του παιχνιδιού. Αν κερδίσει, παίρνει ένα εισιτήριο τρένου για το Χόγκουαρτς.

Οι διάλογοι είναι χρήσιμοι για να μάθετε το λεξιλόγιο και τις πιο συνηθισμένες προτάσεις για να πάτε για ψώνια, αλλά εξαφανίζονται λίγο γρήγορα και μπορεί να είναι λίγο δύσκολο να διαβαστούν. Η χρήση των χαρακτήρων κάνει το παιχνίδι ζωντανό και ο συγγραφέας κράτησε το σενάριό του σύμφωνα με το σύμπαν του Χάρι Πότερ.



The Muggle at Hogwarts στο Genial.ly

Γιατί παρουσιάζει ενδιαφέρον στην εκμάθηση γλωσσών;

Σενάριο και ατμόσφαιρα

Το να βασίσετε ένα παιχνίδι σε ένα βιβλίο ή μια ταινία που όλοι οι μαθητές έχουν δει στη γλώσσα-στόχο μπορεί να είναι πολύ αποτελεσματικό και να βοηθήσει στη δημιουργία του σεναρίου και της ατμόσφαιρας του παιχνιδιού. Τα περισσότερα από τα αινίγματα σε αυτό το παιχνίδι δεν αφορούσαν τη γλώσσα, αλλά περισσότερο το σύμπαν του Χάρι Πότερ.

Προσαρμοστικότητα στους παιδαγωγικούς στόχους

Τα αινίγματα θα εξαρτηθούν από τους στόχους του εκπαιδευτικού. Αν θέλει το παιχνίδι να είναι ένα τεστ για την κατανόηση της ανάγνωσης ή της ακουστικής κατανόησης ενός κεφαλαίου του βιβλίου ή ενός αποσπάσματος της ταινίας, μπορεί να περιέχει συγκεκριμένες ερωτήσεις σχετικά με την ιστορία και όχι με τη γραμματική ή το λεξιλόγιο. Αν ο στόχος είναι περισσότερο προσανατολισμένος στη γραμματική, θα μπορούσαν για παράδειγμα να πάνε στο μαγαζί με τα φίλτρα και να αγοράσουν κάποια συστατικά που χρειάζονται για τη δημιουργία του Present Simple, όπως: ρουτίνα, συνήθειες, γενικές αλήθειες και επαναλήψεις.

Εξ αποστάσεως μάθηση και εμπάθунση

Καθώς το genial.ly επιτρέπει τη δημιουργία κάποιου επιπέδου εμπύχωσης, μπορεί να κάνει την εμπειρία πολύ ευχάριστη. Η χρήση του για την εξ αποστάσεως εκπαίδευση είναι επομένως ένας πολύ καλός τρόπος για να κρατήσετε τους μαθητές αφοσιωμένους και παρακινημένους. Η προσθήκη μιας προαιρετικής μουσικής υπόκρουσης και πτυχών αφήγησης θα αυξήσει επίσης την εμπάθунση.

Αναφορές

Quesne, C. (2019). The Muggle at Hogwarts (game designed by Gerald Pearce). [online] Escape n' Games. Available at: <https://www.cquesne-escapegame.com/the-muggle-at-hogwarts> [Accessed 24 Feb. 2021].

