

Neinițiații de la Hogwarts pe Genial.ly

Descrierea ideii

Acest joc a fost creat pe Genial.ly, o platformă care permite oricui să creeze prezentări interactive, infografice, chestionare și alte conținuturi. A fost creat de către un profesor pentru orele sale de engleză și a fost structurat în centrul universului lui Harry Potter.

Jocul începe cu o povestire. Jucătorul este un încuiat/neinițiat care trebuie să se pregătească pentru următorul an la Hogwarts. Jucătorii trebuie să apese diferite butoane pentru a activa un mesaj, un indiciu, un element ajutător. Când poziționează mouse-ul pe un element, câteodată poate să apară o descriere sau un indiciu. Jocul oferă jucătorilor ipostaza în care încuiatul merge acasă la Ron și apoi la Gringotts unde trebuie să răspundă la un chestionar pentru a-și accesa banii. Apoi, merge la Diagon Alley ca să-și cumpere un rucsac, o baghetă, o mătură, o bufniță, cărți, etc.

Ghicitorile din fiecare magazin solicită jucătorilor informații anterioare în limba engleză despre Harry Potter iar anumite greșeli comise de către jucători îi va trimite înapoi în Diagon Alley. Ultima sarcină de lucru cere jucătorului să răspundă la un chestionar care însumează toate indiciile descoperite pe parcursul jocului. Dacă comit vreo greșeală, le este șters tot din memorie de către un dementor care îi va trimite la începutul jocului. Dacă câștigă, primesc un bilet de tren către Hogwarts.

Dialogurile din joc sunt foarte utile în scopul însușirii vocabularului și a celor mai elementare propoziții cu tematica ‘ Shopping ‘ doar că dispar destul de repede și uneori pot fi dificil de citit. Apariția personajelor conferă jocului vivacitate, acțiune, iar autorul a fost consecvent în a păstra universul lui Harry Potter.

Ce este interesant în a învăța limbi străine?

Scenariul și atmosfera

Având ca bază la un joc o carte sau un film pe care elevii le-au parcurs în limba țintă este foarte eficient și de un real ajutor pentru crearea unui scenariu și atmosfere a unui joc.



Neinițiații de la Hogwarts pe Genial.ly

Majoritatea enigmelor din acest joc nu au avut ca scop însușirea limbii străine cât familiarizarea elevilor cu universul lui Harry Potter.

Adaptarea la obiectivele didactice

Crearea enigmelor depind aproape în totalitate de obiectivele didactice propuse ce către cadrul didactic. Dacă dascălii doresc ca jocul să testeze competențele de citit sau audiere a unui capitol al unei cărți sau secvență dintr-un film, jocul poate să conțină în majoritatea lui întrebări specifice textului și mai puțin gramatică și vocabular. Dacă obiectivele didactice sunt mai mult orientate pe învățarea gramaticii, ei ar putea merge la magazinul de licori sau poțiuni și să cumpere niște ingrediente necesare pentru a formula prezentul simplu, cum ar fi: rutine, obiceiuri, adevăruri general valabile și repetări.

Parcursul învățării și aprofundarea

Datorită faptului că genial.ly permite accesarea unui anumi procent de imagini, experiența jocului poate deveni una foarte agreabilă. Așa că utilizată pe parcursul învățării este o modalitate excelentă pentru a-i menține pe elevi motivați și implicați în joc. Dacă se mai adaugă un fundal muzical și aspecte narrative, aprofundarea va fi cu atât mai eficientă

