

Drakula pre pada Genial.ly

Opis konteksta

Ovu igricu možete pronaći na Genial.ly gde se u učionici mogu koristiti različiti interaktivni i zanimljivi sadržaji. Uključuje različite izvore kao što su knjige, legende i različiti mediji o Drakuli, kako bi se postigli pedagoški ciljevi.

Posebna karakteristika:

Otvaranje igre zahteva otključavanje vrata klikom na bravu koja igraču vodi do njihovog prvog zadatka, a to je pronalaženje pisma u pošti. Kada se pismo pronađe i odabere, učenici treba da ga pročitaju i pronađu tajnu reč u afirmativnom i prijateljskom kontekstu koju je napisao grof Drakula. Sledeća stvar koja dolazi je video koji će dovesti do drugog traga, a to je da kliknete na sliku kočije. Studenti dobijaju ulaznice za Muzej gotičkog žanra gdje mogu birati između dva smera. Kada uđu u Muzej, moraju da pogode Drakulino poreklo kroz pitanja sa višestrukim izborom. Sledeći korak je stavljanje reči u ispravan red reči. Igrači su sigurni kada se na ekranu pojavi izlazak sunca, označavajući kraj igre.

Zašto je važno učiti jezike?

Kao što je već spomenuto, učenici će raditi različite vežbe, kao što su pitanja sa višestrukim izborom, red reči i test vokabulara. Na samom početku od njih se očekuje da pokažu svoje čitalačke veštine kako bi pronašli prvi trag. Drugim rečima, u ovoj igri učenici vežbaju i usavršavaju svoje veštine čitanja i pisanja. Budući da ova igra pokriva popularnu priču o grofu Drakuli, može biti vrlo korisna za časove s temom Noć veštica. Kako bi pronašli odgovore na pitanja, studenti mogu koristiti internet/računar kao alat. Ova ER igra može biti zabavna za učenike jer kombinuje jezik, književnost i zabavu.

Resurs:

Dussuchaud, C. (2019). *Plantaža Dracula apres* [Online]. Dostupno na:

<https://viev.genial.li/5d82423ecf76580f72772de3/social-action-dracula-apres-plantage-geniali>
(poslednji pristup : 1. marta 2021.)

