

Magl u Hogvortsu na Genial.ly

Opis ideje

Ova Escape Room igra je kreirana na Genial.ly, platformi koja omogućava svakome da kreira interaktivne prezentacije, infografike, kvizove i drugi sadržaj. Napravio ju je nastavnik za svoj čas engleskog i izgrađen je oko sveta Harija Potera.

Igra počinje pripovedanjem: Igrač je magl koji treba da se pripremi za svoju godinu u Hogvortsu. Oni će kliknuti na različite elemente da bi pristupili poruci, tragu, predmetu itd. Kada stavite miš na stavku, ponekad će se pojaviti opis ili nagoveštaj. Igra pruža igračima iskustvo magla koji ide u Ronovu kuću, a zatim u Gringots gde moraju da odgovore na kviz da bi pristupili svom novcu. Zatim odlaze u Dijagon-aleju i kupuju sebi školski pribor kao što su ranac, štapić, metla, sova, knjige, itd.

Zagonetke u svakoj radnji zahtevaju određeni nivo prethodnog znanja o Hariju Poteru na engleskom, a greške će vratiti igrače u Dijagon-aleju. Poslednji zadatak zahteva od igrača da odgovore na kviz na osnovu svih tragova koje su pronašli. Ako pogreše, dementor im briše memoriju i vraćaju se na početak igre. Ako pobede, dobijaju kartu za voz za Hogvorts.

The dialogues are useful to learn the vocabulary and most common sentences to go shopping but are a bit quick to disappear and can be a bit difficult to read. The use of characters makes the game lively and the author kept his scenario consistent with the Harry Potter universe.

Zašto je ovo zanimljivo za učenje jezika?

Scenario i atmosfera

Zasnivanje igre na knjizi ili filmu koji su svi učenici videli na ciljnom jeziku može biti veoma efikasno i pomoći u kreiranju scenarija i atmosfere igre. Većina enigmi u ovoj igrici nisu bile orijentisane na jezik, već više na svet Harija Potera.

Prilagodljivost pedagoškim ciljevima



Magl u Hogvortsu na Genial.ly

Zagonetke će zavisiti od ciljeva nastavnika. Ako žele da igra bude test čitanja ili razumevanja slušanja poglavlja knjige ili odlomka iz filma, može da sadrži konkretna pitanja o priči, a ne o gramatici ili vokabularu. Ako je cilj više gramatički orijentisan, mogli bi na primer da odu u prodavnicu napitaka i kupe neke sastojke potrebne za stvaranje Present Simple Tense-a, kao što su: rutina, navike, opšte istine i ponavljanja.

Učenje na daljinu i imerzija

Pošto genial.ly omogućava stvaranje određenog nivoa animacije, može učiniti iskustvo veoma prijatnim. Stoga je njegovo korišćenje za učenje na daljinu odličan način da se učenici angažuju i motivišu. Dodavanje opcione pozadinske muzike i aspekata pripovedanja takođe će povećati imerziju.

Puna referenca

(koristite Harvard reference, uputstva na <https://www.mendeley.com/guides/harvard-citation-guide>)

Quesne, C. (2019). The Muggle at Hogwarts (game designed by Gerald Pearce). [online] Escape n' Games. Dostupno na: <https://www.cquesne-escapegame.com/the-muggle-at-hogwarts> [Preuzeto 24. 02. 2021].

