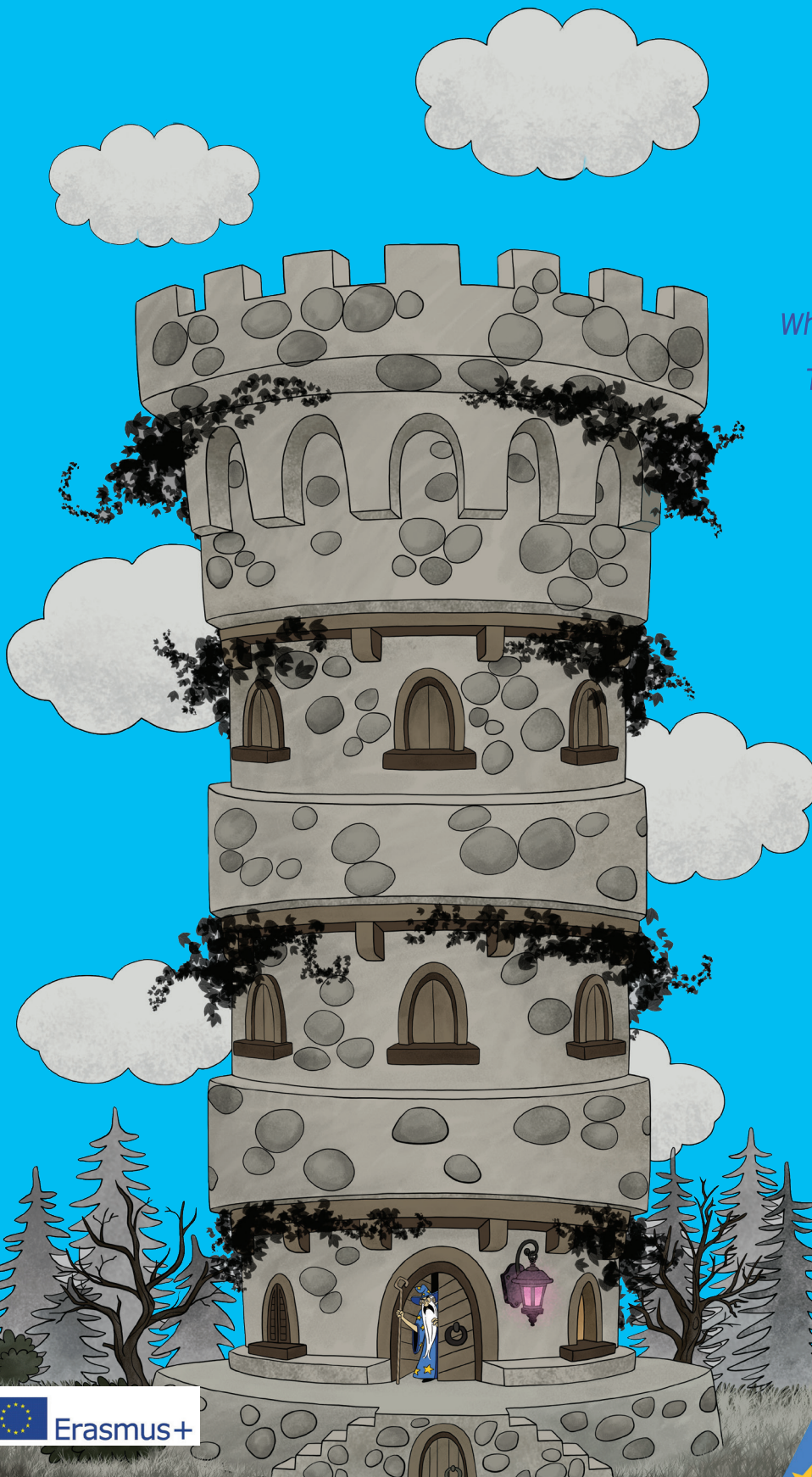


# Benvenuti nel progetto THE LANGUAGE MAGICIAN!

Il presente manuale per docenti è stato elaborato dal nostro team per presentare questo innovativo gioco online co-finanziato dal progetto Erasmus +



*Use your magic, cast the spell,  
Use your language, do it well,  
Let's create a wizard's tower  
Where your language has the power.  
Try your best, and stay in focus:  
Use your magic: Hocus Pocus!  
Abracadabra!  
Incantesimo! Incantesimo!  
Hokus Pokus Fidibus!  
Abracadabra! Pata de cabra!*



## SOMMARIO

Quali sono i principi alla base del progetto? .....	4
Raccontiamo la storia... ..	7
Presentiamo i personaggi! .....	8
Come organizzare una sessione? Istruzioni per i docenti .....	10
In cosa consiste il gioco? .....	18
Livello 1: i template e gli scopi delle attività .....	19
Livello 2: i nuovi template e gli scopi delle attività .....	20
THE LANGUAGE MAGICIAN in Europa .....	28
Certificato di esempio .....	32
FAQ - Domande frequenti .....	34



Questo manuale rappresenta una guida completa al gioco THE LANGUAGE MAGICIAN.

Nel sito web del progetto sono disponibili anche le seguenti risorse:

- trailer di 3 minuti disponibile in 5 lingue diverse, reperibile anche su YouTube cercando 'THE LANGUAGE MAGICIAN';
- video-tutorial di 8 minuti, con i passaggi per la registrazione e organizzazione della sessione di gioco;
- guida rapida che racchiude tutti i passaggi necessari per organizzare una sessione di gioco, scaricabile in formato .pdf;
- modulo per la valutazione della produzione orale a completamento del gioco, con attività da scaricare in formato .pdf;
- canzone ufficiale di THE LANGUAGE MAGICIAN, in 5 lingue e in versione karaoke, disponibile nel sito in formato audio (testi inclusi) o cercando 'THE LANGUAGE MAGICIAN' su YouTube;
- risorse didattiche da sfruttare in classe, suddivise in piano delle lezioni (in lingua madre) e fascicolo delle attività (in lingua straniera), scaricabili in formato .pdf.

[www.thelanguagemagician.net](http://www.thelanguagemagician.net)



## Quali sono i principi alla base del progetto?

THE LANGUAGE MAGICIAN è innanzitutto un gioco divertente e appassionante per bambini che frequentano le scuole primarie. La sua grafica accattivante, i suoi simpatici personaggi e la storia coinvolgente che fa da cornice al gioco incanteranno i piccoli alunni, che verranno guidati attraverso delle sfide motivanti nella lingua straniera che studiano a scuola.

Lo scopo del presente progetto Erasmus+ consiste principalmente nel creare un'esperienza di gioco divertente e priva di stress per i bambini, la quale, allo stesso tempo, possa fornire ai docenti di lingua straniera un quadro comprensivo sulle competenze e sui progressi individuali compiuti dai propri alunni per quanto riguarda le abilità di Reading, Listening e Writing. Il gioco, inoltre, è completamente gratuito.

Per il team di THE LANGUAGE MAGICIAN, valutare significa permettere ai nostri alunni di dimostrare quanto sono in grado di fare: per questa ragione crediamo che non serva "insegnare per essere verificati". Il gioco si presenta come un'occasione di gioco caratterizzata da una grafica intuitiva e rilassante, in modo da permettere di ottenere risultati affidabili e comparabili in modo semplice e rapido, pronti ad essere utilizzati dai docenti. Durante la fase di pilotaggio del gioco, il nostro gruppo di ricercatori ha dimostrato che i bambini sono tutti molto contenti di giocare più di una volta; ripetendo le sessioni, infatti, l'insegnante può riscontrare eventuali lacune, aiutare la classe a migliorarsi nelle aree critiche e monitorare il progresso una volta che il gioco viene riproposto per la seconda volta. Alla fine delle sessioni viene sempre generato un certificato finale per i bambini, in modo da poterli premiare ogni volta e non scoraggiarli con voti e giudizi.

Valutare il progresso degli alunni è una parte essenziale nel processo di insegnamento e apprendimento, ed è un compito che i docenti effettuano costantemente e con professionalità. THE LANGUAGE MAGICIAN si affianca alla competenza dei docenti nella valutazione dell'apprendimento linguistico e mira inoltre a supportare quei docenti non specializzati nell'insegnamento delle lingue straniere con uno strumento in grado di fornire loro informazioni solide e concrete e, di conseguenza, aumentare la propria sicurezza nella valutazione. Le abilità testate da THE LANGUAGE MAGICIAN sono le seguenti:

Listening – il Livello 1 mette in primo piano la **comunicazione pratica**: comprensione di messaggi orali su argomenti familiari, istruzioni in classe, riconoscimento di vocaboli familiari e discriminazione fra gruppi fonetici e intonazione.

Nel Livello 2 il lessico si estende e il lavoro è più focalizzato sulle frasi; gli alunni dovranno anche dimostrare di aver acquisito elementi basilari di grammatica della lingua di studio. Sono stati inoltre aggiunti nuovi esercizi che integrano abilità linguistiche e cognitive, sempre in veste di divertenti sfide per i bambini.

Reading – gli alunni dovranno essere in grado di capire brevi messaggi scritti riguardanti argomenti familiari a livello di vocabolo, espressione ed enunciato, e di comprendere il significato generale di brevi testi scritti e parole di uso comune.

Writing – si comincia con parole familiari e attività a livello di vocabolo ed espressione, per poi continuare con la produzione di semplici frasi. Dal momento che l'abilità di Writing non è inclusa fra gli obiettivi formativi nei piani didattici di tutti i Paesi europei, gli esercizi che valutano questa componente sono solo 15 su 90 totali e si trovano nell'ultimo livello del gioco.

Un'intera sezione del gioco è invece dedicata alla verifica delle capacità di ragionamento dei bambini, attraverso attività che combinano due diverse abilità linguistiche.

Alcune attività di Listening sono mirate alla valutazione della corrispondenza fonema-grafema, in quanto è un requisito presente nei curricula di alcuni paesi; inoltre, il modulo aggiuntivo per l'abilità di Speaking include alcuni esercizi che, attraverso la lettura ad alta voce, permettono all'insegnante di verificare ulteriormente questa componente.

Nel sito del progetto è infatti presente un intero modulo dedicato alla valutazione dell'abilità di Speaking attraverso attività divertenti che seguono lo stile del gioco. Questo modulo è un ulteriore strumento a disposizione dei docenti che permette di completare il quadro valutativo delle quattro abilità linguistiche nel giro di due sole lezioni.

I criteri alla base del modulo di Speaking scaturiscono dal confronto fra curricula di diversi Paesi, così come l'intero design del gioco e il corpus linguistico al quale attingono le attività che lo compongono. Per permettere ai docenti di misurare le competenze delle proprie classi con degli standard internazionali, infatti, il team di THE LANGUAGE MAGICIAN ha lavorato su una sinossi dei curricula nazionali per le scuole primarie dei quattro paesi membri del progetto.



Ecco i vantaggi riscontrati nell'utilizzo del computer come strumento di valutazione:

- è uno strumento altamente motivante che non crea stress;
- ripetendo le sessioni, permette di visualizzare il progresso degli alunni;
- l'insegnante non deve preparare la propria classe ai contenuti della verifica, ma deve solo impostare la sessione e i dispositivi necessari. I docenti possono comunque utilizzare e/o adattare le attività proposte nella sezione "Risorse didattiche" del sito del progetto per preparare i bambini alla tipologia di attività che incontreranno nel gioco (tre lezioni e attività di proseguimento);
- non necessita di correzione: i risultati vengono generati automaticamente alla fine della sessione e inclusi nel certificato personale;
- gli alunni ricevono un certificato che può essere stampato e personalizzato;
- il gioco testa tre abilità linguistiche fondamentali: Listening, Reading e Writing. Sono inoltre presenti attività volte alla valutazione delle capacità di ragionamento generali, denominate "abilità integrate".

THE LANGUAGE MAGICIAN è studiato per i bambini fra 6 e 11 anni; le ricerche svolte dal nostro team confermano infatti che gli studenti in questa fascia di età apprezzano particolarmente il gioco. Il docente può scegliere liberamente quando effettuare le sessioni con i propri alunni, in base al numero di ore di lingua straniera già svolte dalla classe e dal livello di competenza raggiunto. Entrambi i fattori, infatti, variano molto anche all'interno dello stesso paese; di conseguenza, negli istituti che prevedono più ore di lingua alla settimana, sarà possibile giocare a THE LANGUAGE MAGICIAN prima rispetto ad altre scuole.

## Quale livello scegliere?

Il gioco comprende due livelli.

Raccomandiamo di proporre il Livello 1 a classi che abbiano già svolto **almeno** 50 – 70 ore di lingua straniera e che sappiano già comprendere e formulare delle frasi (ad esempio, 3°-4° elementare in Italia).

La modalità di utilizzo consigliata consiste nell'effettuare una prima sessione di gioco all'inizio dell'anno scolastico e una seconda sessione alla fine dello stesso anno, per poter osservare il progresso delle abilità linguistiche nei bambini.

Il Livello 2 potrà essere utilizzato nell'anno scolastico successivo al Livello 1.

## **Raccontiamo la storia...**

Il gioco vede gli alunni trasformarsi in piccoli maghi che vivono in una fattoria e stanno imparando i segreti della magia delle lingue. Il gioco, che viene svolto individualmente da ciascun alunno, mette i bambini al centro della storia e li rende protagonisti; prima di cominciare ogni sessione, infatti, ognuno di loro potrà personalizzare l'aspetto del proprio avatar e immergersi in questo mondo incantato.

La storia, che si svolge sullo schermo tramite sequenze animate man mano che gli alunni avanzano nel gioco, viene narrata nella lingua madre che il docente avrà scelto in fase di impostazione della sessione (inglese, tedesco, spagnolo, italiano, francese). Solo le attività di verifica, infatti, sono in lingua straniera.

La vita nella fattoria scorre tranquilla insieme agli animali che la abitano, finché un giorno Winivil, lo stregone malvagio, decide di rapire tutti gli animali e portarli con sé nella sua torre oscura per obbligarli a tenergli compagnia.

Gli studenti dovranno quindi cercare di salvare gli animali superando le prove che incontreranno nei vari piani della torre. Lo stregone, infatti, ha lanciato dei perfidi incantesimi in una lingua sconosciuta per imprigionare gli animali, e adesso tocca ai nostri maghetti sfoderare le loro abilità linguistiche per vincere le sfide di Winivil. I piccoli maghi sono ancora inesperti e hanno molto da imparare, ma sanno che tutto il potere dello stregone è concentrato nel suo cappello...



**I giovani protagonisti saranno in grado di salvare gli animali grazie alle loro abilità linguistiche e usare i poteri del cappello per fare della magia buona?**

## Presentiamo i personaggi!

All'inizio del gioco, i bambini dovranno inserire il nickname scelto in precedenza in classe e personalizzare l'avatar con il quale giocheranno, che in seguito comparirà anche nel certificato finale generato al termine della sessione.



Dalle sessioni di pilotaggio del gioco, è emerso che gli aspetti più apprezzati dai bambini sono:

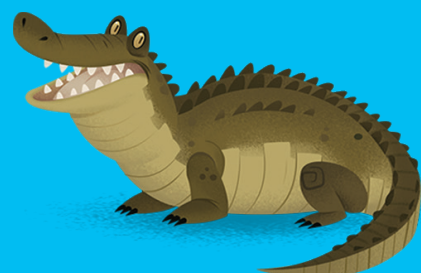
- Raccogliere le stelline per caricare la bacchetta
- Lanciare gli incantesimi
- Affrontare delle sfide
- Salvare gli animali



**ORSO**  
dolce, intelligente,  
dormiglione e affamato



**GATTO**  
elegante,  
un po' altezzoso



**COCCODRILLO**  
leale, sincero, sorriso  
smagliante!





**CANE**

giocoso, impaziente,  
un po' goffo



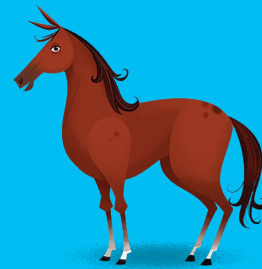
**ELEFANTE**

anziano,  
smemorato, ha  
molta esperienza



**GIRAFFA**

sveglia,  
determinata,  
un po' distaccata



**CAVALLO**

bello, raffinato,  
un po' vanitoso



**LEONE**

coraggioso, ma in fondo  
insicuro, fiero



**TOPO**

intelligente,  
vivace, ama la famiglia

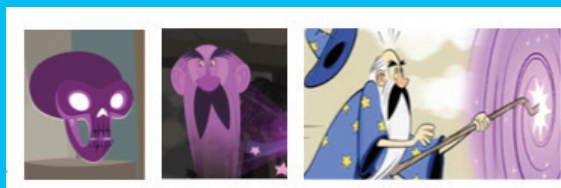


**CONIGLIO**

dolce, spontaneo,  
premuroso

Gli animali, catturati e intrappolati nella torre dal perfido mago, sono stati trasformati in battiporta. Cliccando su di loro, i bambini ascolteranno le loro buffe storie che introducono i giocatori alle sfide linguistiche da risolvere.

Ed infine ecco Winivil, il grande e malvagio stregone, che compare nel gioco sotto varie forme.



## Come organizzare una sessione? Istruzioni per i docenti

### a) Quanto tempo devo riservare per una sessione?

Il gioco in sé dura solo 35 minuti, ma è necessario avere tempo a sufficienza per preparare la strumentazione, spiegare il gioco alla classe e infine concludere la sessione. I tempi per la preparazione degli strumenti dipendono dall'aula che si ha a disposizione, dalla propria familiarità con i supporti che si andranno ad utilizzare, dalla disponibilità o meno di un tecnico, ecc.

In linea generale, è necessario tenere in considerazione i seguenti fattori:

**Provare il gioco** – fare una sessione di prova del gioco per conto proprio **prima** di proporlo a scuola;

**Sistemare l'apparecchiatura** – posizionare e accendere i dispositivi, attaccare le cuffie o gli auricolari, caricare il gioco, creare una o più sessioni;

**Avviare il gioco** – gli alunni dovranno inserire il codice della sessione quando richiesto (in alternativa può farlo l'insegnante), inserire il proprio nickname e personalizzare l'avatar; il docente dovrà invece verificare dal pannello di controllo che tutti i giocatori siano connessi, avviare la sessione e controllarne lo svolgimento;

**Giocare** – mentre i bambini giocano, l'insegnante può controllare il loro progresso dal pannello di controllo e inserire i dati\* degli alunni;

**Stampare e consegnare i certificati** – al termine della sessione, i certificati possono essere scaricati e stampati subito o in qualsiasi altro momento.

\* Per scopi di ricerca, le date di nascita e le ore di insegnamento di lingua straniera già svolte devono essere necessariamente inserite prima di scaricare i risultati. L'insegnante può effettuare questo passaggio prima, durante o dopo il gioco.

### b) Come devo preparare i miei alunni al gioco?

Non è necessario insegnare argomenti specifici in preparazione al gioco: uno dei principi alla base di esso, infatti, è dare la possibilità al docente di osservare le abilità e le capacità di adattamento degli alunni insieme alle loro conoscenze, ad esempio nell'associare fonemi e grafemi; alla luce di ciò, insegnare ai bambini tutte le parole che incontreranno nel gioco sarebbe di scarsa utilità e, in ultima analisi, controproducente per il docente stesso.

I ricercatori del nostro team hanno rilevato che gli alunni delle scuole primarie, anche di diverse età, apprezzano il gioco indipendentemente dalla loro capacità di portare a termine correttamente tutte le attività proposte, quindi l'insegnante può limitarsi a dire alla classe che faranno un gioco entusiasmante al computer e lasciarli divertire.

**Materiali didattici:** nel sito del progetto, alla sezione *Risorse*, è possibile scaricare tre lezioni introduttive che presentano i concetti del gioco, i suoi personaggi e le attività che i bambini incontreranno. L'insegnante è libero di personalizzare e adattare i materiali secondo le proprie esigenze al fine di preparare gli alunni alla tipologia di prove che dovranno affrontare e di presentare loro la storia.

Sono inoltre presenti delle attività aggiuntive da proporre nelle lezioni successive al gioco, al fine di far esercitare la classe sulle aree risultate più problematiche.

Consigliamo di preparare in anticipo una lista con i nickname che i bambini utilizzeranno per il gioco, in modo da poterli subito identificare durante la sessione e associarli ai loro risultati individuali una volta terminato il gioco.

*c) Come devo prepararmi alla sessione?*

Innanzitutto, verificando di avere una password e tutta la strumentazione necessaria (v. sotto). L'insegnante deve inoltre avere con sé la lista contenente i nickname di tutti gli alunni, le loro date di nascita e il numero approssimativo di ore di lezione di lingua straniera che la classe ha già effettuato.

*d) Di quale strumentazione ho bisogno?*

- Un computer, laptop, iPad o tablet per ciascun alunno;
- Connessione internet su ogni dispositivo;
- Cuffie o auricolari per ogni alunno.

Il gioco può essere aperto su iPad, tablet, o computer fissi e portatili. **È necessario avere un dispositivo per ciascun alunno e uno per l'insegnante, dal quale avviare e gestire la sessione.**

Per utilizzare il gioco su iPad e tablet, è necessario prima scaricare su ogni dispositivo l'applicazione di THE LANGUAGE MAGICIAN dall'App Store o da Google Playstore.

Per utilizzare il gioco su computer fissi e portatili, bisogna invece aprire il gioco dal browser **Firefox o Google Chrome** (il gioco non è sviluppato per Internet Explorer), possibilmente con browser aggiornato di recente. I computer devono inoltre avere un processore da minimo 64bit.

È necessario un paio di cuffie o auricolari per ciascun alunno; consigliamo, inoltre, di connettere le cuffie ai dispositivi in anticipo per verificare il corretto funzionamento dell'audio.

- **versione Web**
  - PC o Mac
- **versione Android**
  - Tablet (*no smartphone*)
  - Android 5.0 o superiore
- **versione iOS**
  - iPad seconda generazione o più recente
  - iOS 9.0 o superiore.

## Connessione Internet

I dispositivi possono essere connessi a Internet sia tramite la rete Wi-Fi della scuola, sia via cavo nel caso di computer.

Tablet e iPad possono anche essere connessi a Internet tramite schede SIM con connessione dati.

È importante controllare in anticipo la potenza e la stabilità del segnale Wi-Fi e/o della connessione dati (4G). Il volume di dati consumati dal gioco è contenuto; per questo motivo, se si preferisce non utilizzare la rete Wi-Fi della scuola, è possibile creare degli hotspot ai quali connettere più dispositivi. La connessione dati può essere realizzata con le schede SIM dei tablet o iPad, oppure da uno smartphone.

Alla fine della sessione, è inoltre necessaria una stampante per i certificati; questi possono essere stampati subito o successivamente in qualunque momento.

*e) Mi servirà altro?*

La privacy dei dati è di fondamentale importanza.

Gli alunni utilizzeranno dei nickname per connettersi al gioco, in modo da salvaguardare la loro privacy. Consigliamo di assegnare i nickname in anticipo

(minimo 3 caratteri, solo lettere) e preparare una lista dove inserire anche i loro nomi, date di nascita e ore di lingua straniera.

Esempio:

Nickname	Nome e Cognome	Data di nascita	Ore di LS (appross.)



Grazie a questa lista sarà possibile associare facilmente ogni alunno al proprio risultato dopo la sessione di gioco, oltre a risparmiare tempo nella fase di inserimento dei dati personali dei bambini nel pannello di controllo. Ricordiamo che questo passaggio è necessario per effettuare il download dei risultati e dei certificati.

N.B.: nelle date di nascita è sufficiente indicare il 1° del mese e l'anno corretto.

Prima di utilizzare il gioco, è necessario verificare che si è effettivamente docenti presso una scuola primaria seguendo la procedura di registrazione al seguente indirizzo:

<https://teacher.thelanguagemagician.net/>

L'account verrà attivato entro 24 ore e sarà accessibile solo attraverso una password personale scelta dal docente che ha creato l'account.

Per ulteriori informazioni, scrivere a: [infos@thelanguagemagician.net](mailto:infos@thelanguagemagician.net)

Una volta attivato l'account, sarà possibile accedere al pannello di controllo e aprire una nuova sessione.

Di seguito, i link per connettere i diversi tipi di dispositivi al gioco:

Computer fissi o portatili - aprire il link: <https://game.thelanguagemagician.net/> da browser Google Chrome o Firefox, su Windows e OSX. Non utilizzare Internet Explorer.

Una volta aperta la pagina, cliccare su “**I am a teacher**”, che aprirà una nuova tab o una nuova pagina. Eseguire il login con la password ricevuta e avviare una nuova sessione per la propria classe.

App per iPad -

<https://itunes.apple.com/us/app/the-language-magician/id1138009452?mt=8>



A causa di restrizioni di Apple, se si utilizzano degli iPad il pannello di controllo dell'insegnante deve essere aperto su un dispositivo diverso da quello in cui si gioca. Basterà utilizzare uno smartphone, un altro tablet o un computer.

App per tablet Android -

<https://play.google.com/store/apps/details?id=at.ovos.thelanguagemagician&hl=en>

Per provare il gioco da soli, si possono aprire il pannello di controllo e il gioco in due tab diverse del browser.

*f) Come avvio una sessione?*

Inserire il nome della **classe** e selezionare dal menu a tendina il livello del gioco desiderato, scegliendo fra **Livello 1** o **Livello 2**. In seguito, selezionare la **lingua di verifica** (*Foreign Language/Language to be tested*), ossia la lingua straniera che gli alunni stanno apprendendo. Questo passaggio è necessario anche quando si prova il gioco da soli.

Selezionare poi una **lingua di supporto** (*Mother tongue/Language of schooling*), ossia la lingua madre e/o di insegnamento nella scuola. Questa è la lingua in cui sarà narrata la storia e con cui verranno fornite le istruzioni nel gioco.



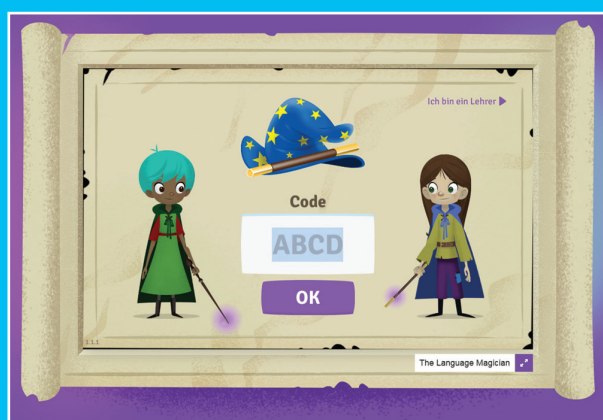
Una volta inserite le informazioni richieste e dopo aver accettato i termini e condizioni del gioco, il pulsante per l'avvio diventerà verde e si potrà cliccare su **“Create and Start Test Session”** per dare inizio alla sessione.

Comparirà un codice di quattro lettere che gli alunni dovranno inserire nel proprio dispositivo per effettuare il login al gioco.

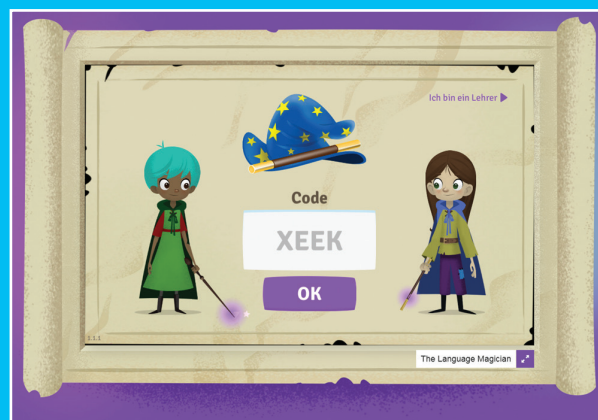
Il codice può essere inserito dagli alunni oppure dall'insegnante, che può quindi preparare i dispositivi in anticipo inserendo il codice in ognuno di essi. Così facendo, il dispositivo viene connesso alla sessione e compare nel pannello di controllo del docente.

*g) Cosa succede in seguito?*

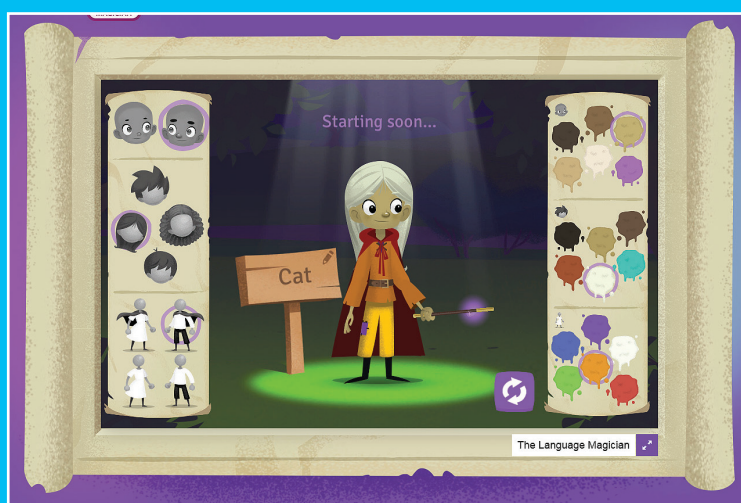
Schermata **prima** di inserire il codice:



Schermata **dopo** aver inserito il codice:



Una volta che i dispositivi degli alunni si sono connessi alla sessione aperta in <https://game.thelanguagemagician.net> o nell'app, dovranno inserire il proprio nickname scelto in precedenza e personalizzare il loro avatar. Il tempo necessario per



effettuare questi passaggi non dovrebbe superare i 5 minuti complessivi. Nel frattempo, l'insegnante avrà già aperto il suo pannello di controllo da questo indirizzo: <https://teacher.thelanguagemagician.net>

Da qui sarà possibile vedere quanti e quali giocatori sono connessi alla sessione in corso, controllare i loro progressi nel gioco e sapere quanto tempo rimane loro per completarlo.

Una volta che tutti gli alunni si sono connessi alla sessione e hanno modificato il loro avatar, l'insegnante può premere il pulsante "Start". In cima allo schermo apparirà un countdown di 5 secondi e, in seguito, inizierà automaticamente una sequenza animata introduttiva.



Durante il gioco non compare nessuna indicazione del tempo rimasto nella schermata degli alunni; solo a 5 minuti e a 1 minuto dalla fine della sessione, un avviso informerà i giocatori che il tempo sta per terminare. L'insegnante può comunque monitorare in qualsiasi momento il progresso nel gioco dall'apposita sezione nel pannello di controllo.

*h) Che cosa devo fare durante la sessione?*

Dal suo pannello di controllo, il docente dovrà riempire i campi con le informazioni degli alunni richieste. Potrà inoltre compilare la lista di esempio vista in precedenza, associando i nickname ai veri nomi degli alunni per semplificare l'attribuzione dei risultati alla fine della sessione.

Attraverso il pannello di controllo, l'insegnante può anche monitorare in tempo reale l'andamento della classe e controllare che non ci siano problemi di nessun tipo, ad esempio con la connessione a Internet.



## Possibili problemi

Nel caso in cui il gioco dovesse bloccarsi o chiudersi da solo, la soluzione migliore consiste nel chiudere completamente il browser (nel caso dei computer) e riaprirlo collegandosi di nuovo alla pagina <https://game.thelanguagemagician.net>. Il gioco riprenderà dal punto in cui è stato interrotto.

Se il gioco è stato aperto su tablet o iPad, spegnere il dispositivo e riavviarlo.

N.B.: è necessario spegnere completamente il tablet, non solo lo schermo.

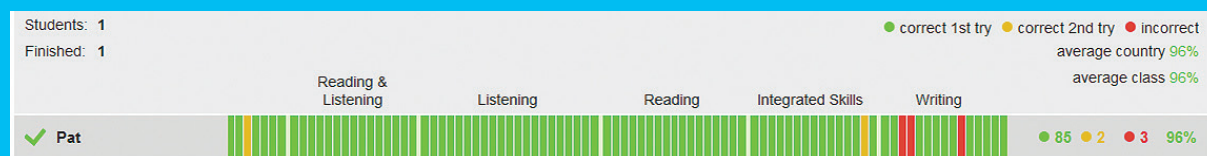
Per problemi audio con l'uso di iPad, spegnere completamente il dispositivo e riavviarlo, come descritto sopra. Il gioco riprenderà automaticamente da dove è stato interrotto.

Per ulteriori problemi o informazioni, si prega di consultare il nostro sito web.

*i) Come posso accedere ai risultati?*

Al termine del gioco, il programma dà la possibilità di chiudere la sessione. Una volta inseriti tutti i dati richiesti nel pannello di controllo, è possibile scaricare una cartella contenente un file Excel con i risultati della classe. Il documento può essere utilizzato come si preferisce, ma è comunque consigliabile fare uno screenshot del pannello di controllo per maggiore sicurezza.

Esempio (una sola riga del file):



Il file Excel riporta i risultati individuali di ogni alunno nelle diverse abilità linguistiche testate dal gioco. La prima riga indica il piano della torre, la relativa abilità testata e il numero di esercizi presenti nei vari piani.

I colori indicano:

- verde** - attività completata correttamente al primo tentativo;
- giallo** - attività completata correttamente al secondo tentativo;
- rosso** - attività completata non correttamente o non svolta.

Oltre al punteggio individuale per ogni alunno, nel pannello di controllo sono indicati il punteggio medio ottenuto dalla classe e il punteggio medio nazionale, calcolato fra tutti i bambini che hanno giocato allo stesso livello nel medesimo paese.

Il file permette all'insegnante di individuare a colpo d'occhio quelle aree dove gli alunni necessitano di rinforzare o approfondire le proprie conoscenze e abilità. Le attività didattiche aggiuntive presenti nella sezione *Risorse didattiche* del nostro sito web sono state create appositamente per venire incontro a questo bisogno.

Insieme ai risultati, vengono scaricati anche i certificati individuali generati automaticamente alla fine della sessione. Una volta stampati, è possibile aggiungere a mano il nome dell'alunno al di sopra del nickname.

### Visualizzazione del risultato sullo schermo degli alunni:



### Esempio di certificato finale:

**CERTIFICATO MAGICO**  
PER  
ARANCIO  
IL TUO avatar

HAI OTTENUTO IL CERTIFICATO DI MAGO DELLE LINGUE IN INGLESE PER IL LIVELLO 2

25.07.2018

LA PERCENTUALE INDICA IL PUNTEGGIO CHE HAI OTTENUTO IN OGNI PIANO DELLA TORRE DEL MAGO.  
1° PIANO: ASCOLTO E LETTURA / 2° PIANO: ASCOLTO / 3° PIANO: LETTURA / 4° PIANO: ABILITÀ INTEGRATE / 5° PIANO: SCRITTURA

Piano	Descrizione	Punteggio
5° PIANO	# CLASSE: 86%	85%
3° PIANO	# CLASSE: 80%	100%
1° PIANO	# CLASSE: 80%	100%
2° PIANO	# CLASSE: 80%	100%
4° PIANO	# CLASSE: 72%	73%

! MAGO MALVAGIO SCORRITTO!

Con il supporto di Erasmus+ | © THE LANGUAGE MAGICIAN | LANGUAGE MAGICIAN



## In cosa consiste il gioco?

Qui di seguito illustreremo e spiegheremo la funzione dei diversi template di cui consistono le attività linguistiche che compongono il gioco. Le varie attività, insieme, costituiscono il cuore del gioco, che si inserisce in un'entusiasmante trama che catturerà l'attenzione degli alunni.

*Winivil, lo stregone malvagio, ha trasformato tutti gli animali della fattoria in battiporta e li ha rinchiusi nella sua torre. Per liberare gli animali e riportarli a casa, il piccolo mago dovrà raccogliere tutte le stelline che trova, caricando così la sua bacchetta con l'energia magica. In ogni piano, una volta raccolte abbastanza stelline, il maghetto potrà lanciare l'incantesimo che libererà l'animale intrappolato nella porta.*

Il giocatore viene guidato attraverso i cinque piani della torre dello stregone, dove affronta sfide che testano le diverse abilità linguistiche, seguendo un ordine elaborato sulla base dei risultati ottenuti dal pilotaggio del gioco.

Nel Livello 1, le attività del primo piano verificano la comprensione scritta e orale, seguite dalla sola comprensione orale al secondo piano, dalla comprensione scritta al terzo piano, da abilità integrate al quarto piano e, infine, dalla produzione scritta nel quinto e ultimo piano della torre.

Gli alunni hanno due tentativi per eseguire correttamente ogni esercizio, il quale viene riproposto esattamente identico, salvo per le opzioni di risposta, che vengono mescolate in ordine casuale.

Nella sezione successiva verranno illustrate le aree semantiche pertinenti a ciascun template.

Per ulteriori informazioni sulle fasi di sviluppo delle attività e sui fondamenti didattici alla base del gioco, è possibile consultare l'articolo "Standard e principi per la progettazione del materiale didattico digitale: THE LANGUAGE MAGICIAN", scritto dal professor Norbert Schlueter:

<https://www.thelanguagemagician.net/it/standard-e-principi-per-la-progettazione-del-materiale-didattico-digitale-il-mago-delle-lingue/>



## Livello 1: i template e gli scopi delle attività

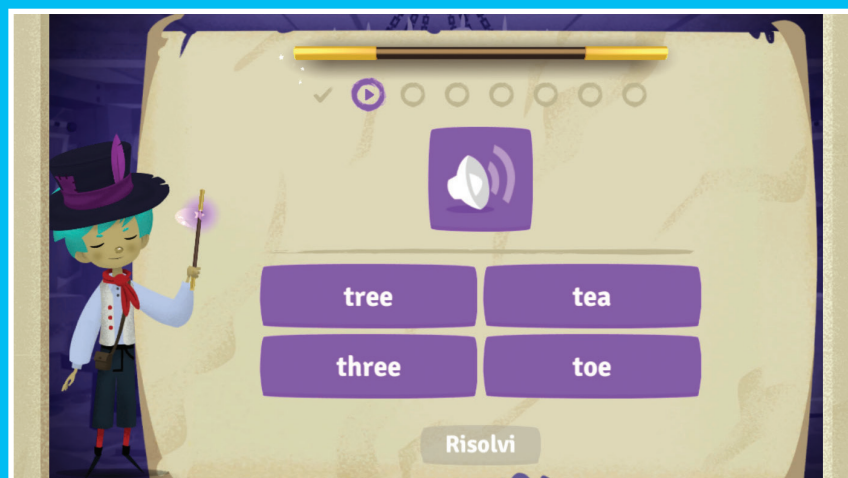
### Piano 1 - Attività 1

I bambini **leggono** una parola o una frase e devono scegliere quale immagine la rappresenta fra le quattro opzioni date. L'attività comincia con singole parole, per poi diventare più complessa passando a sintagmi e brevi frasi. Lo scopo di questa attività è testare la conoscenza della forma scritta delle parole e la capacità di creare immagini mentali a partire dalla lettura. Le aree semantiche includono il cibo, i vestiti, gli animali, gli orari, le parti del corpo, gli hobby e vari aggettivi qualificativi.



### Piano 1 - Attività 2

I bambini **ascoltano** una parola o un'espressione e devono scegliere a quale parola corrisponde fra le quattro opzioni date. Questa attività valuta la comprensione orale e l'abilità di associare grafemi e fonemi, oltre a mostrare la conoscenza della forma scritta delle parole. Le aree semantiche includono i colori, i numeri, i vestiti e gli animali.



### Piano 1 - Attività 3

I bambini **leggono** una parola o un'espressione e devono scegliere quale audio corrisponde alle parola scritta fra le quattro opzioni date. Questa attività valuta la comprensione orale e l'associazione fra grafema e fonema e fra la forma scritta e il suono di una parola. Gli argomenti presenti sono i colori, i numeri, i vestiti e gli animali.



### Piano 2 - Attività 1

I bambini **ascoltano** una parola o un'espressione registrata che devono associare all'immagine corrispondente fra le quattro opzioni date. Questa attività verifica se gli alunni riescono a capire alcuni vocaboli di base e se conoscono i fonemi da cui sono composte le parole. Le aree semantiche includono gli animali, il cibo, il meteo, le parti del corpo e i vestiti.



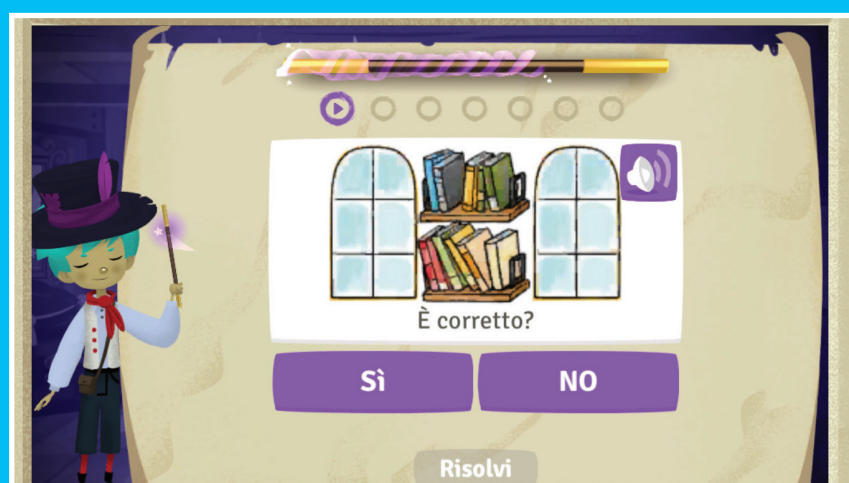
## Piano 2 - Attività 2

I bambini vedono un'immagine e **ascoltano** quattro diverse parole; dovranno poi scegliere quale audio corrisponde all'immagine sullo schermo. Questa attività verifica la capacità di discriminazione fonetica fra parole dal suono simile. Gli esercizi contenuti nell'attività aumentano di difficoltà passando dal livello della parola a quello di frasi semplici. Il lessico contenuto in questa attività comprende la casa, le stagioni, i veicoli, gli animali, mi piace/non mi piace, le emozioni e gli hobby.



## Piano 2 - Attività 3

I bambini vedono un'immagine e **ascoltano** una frase; dovranno poi decidere se la frase che hanno ascoltato corrisponde o meno a ciò che è rappresentato dall'immagine cliccando su Sì/No. Questa attività valuta la comprensione orale di una frase semplice. Le aree lessicali includono le preposizioni, gli hobby, la casa. N.B.: nonostante le possibilità di indovinare la risposta giusta siano al 50/50, si tratta di un modo per motivare gli alunni ed esporli all'ascolto di frasi in lingua straniera.



### Piano 3 - Attività 1

I bambini vedono un'immagine e **leggono** una frase incompleta; dovranno scegliere la parola adatta a completare la frase, che corrisponde all'immagine sullo schermo. Questa attività valuta la capacità di associare un'immagine alla sua forma scritta e di ricorrere all'aiuto della struttura grammaticale della frase nella scelta della parola esatta. Le aree semantiche incluse sono il cibo, la casa, la famiglia, l'aula, le stagioni e degli elementi culturali.



### Piano 3 - Attività 2

I bambini **leggono** un breve testo formato da due frasi; dovranno poi decidere di quale argomento parla il testo. Questa attività rappresenta la forma più semplice di comprensione scritta, dato che gli alunni devono rispondere a una domanda con Sì o No. Gli argomenti riguardano la famiglia, il cibo, gli animali, il meteo e gli hobby.



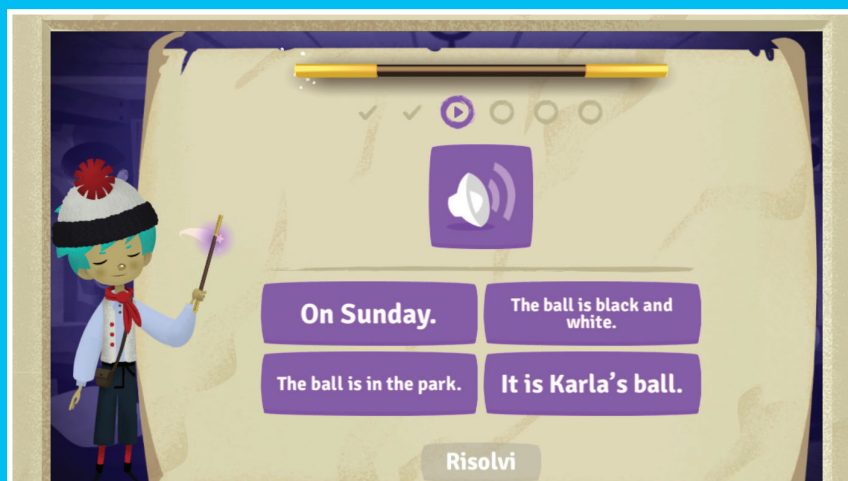
### Piano 3 - Attività 3

L'attività presenta una frase scomposta; i bambini devono **riordinare** la frase mettendo le parole nella giusta sequenza. Questa attività verifica la conoscenza della struttura della frase nella lingua straniera, dando indicazioni sulle conoscenze grammaticali di base. Le aree lessicali includono i sentimenti, il cibo, i luoghi, le stagioni e i numeri.



### Piano 4 - Attività 1

I bambini **ascoltano** una domanda e devono scegliere la risposta più adeguata fra le quattro opzioni **scritte**. Questa attività verifica la comprensione di semplici dialoghi e la capacità degli alunni di interagire in maniera appropriata nella lingua straniera ad un livello basico. Le aree lessicali includono i saluti, gli oggetti preferiti e domande su dati personali (età e nome).





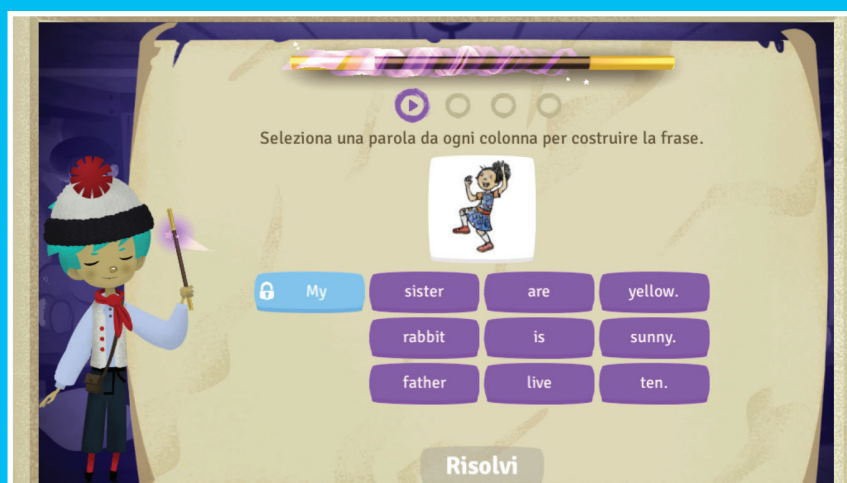
## Piano 4 - Attività 2

Sullo schermo compare una lista di parole; gli alunni dovranno metterle nell'ordine corretto indicato dalle istruzioni. Questa attività combina la conoscenza e comprensione del lessico in lingua straniera con le abilità di **ragionamento** dei bambini. Il lessico incluso nell'attività riguarda i mesi, i giorni della settimana, le parti del corpo, la frutta e i numeri.



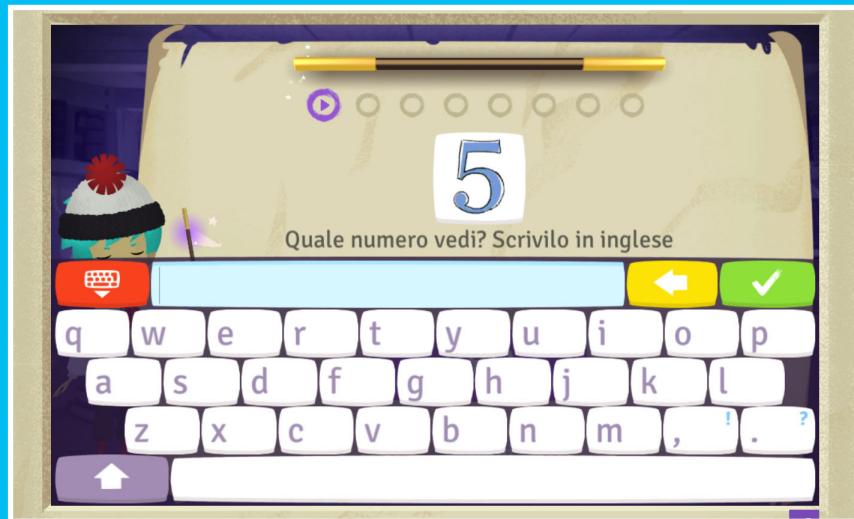
## Piano 4 - Attività 3

L'attività presenta un'immagine sotto la quale compaiono 5 colonne di parole. I bambini devono **scegliere** una parola da ciascuna colonna per formare una frase che corrisponda all'immagine sovrastante. Questa attività verifica la capacità di formare una frase associata a un'idea, un'immagine, una situazione, coinvolgendo quindi anche le capacità di ragionamento. Le aree semantiche includono la famiglia, la casa, gli animali.



## Piano 5 - Attività 1

I bambini devono **scrivere** la parola corrispondente all'immagine sullo schermo. Questa attività verifica la conoscenza del lessico basilare e dei grafemi della lingua straniera. Il lessico include i colori, i numeri, il cibo, gli animali e i saluti.



## Piano 5 - Attività 2

I bambini devono **scrivere** la parola che ascoltano dall'audio. Questa attività verifica la capacità di associare grafemi e fonemi. Il lessico include aggettivi qualificativi semplici, numeri, colori, frasi su sé stessi.



## **RICERCA ACCADEMICA RIGUARDANTE IL VIDEOGIOCO THE LANGUAGE MAGICIAN**

*Lo sviluppo del videogioco THE LANGUAGE MAGICIAN è stato accompagnato fin dalla fase iniziale da una ricerca accademica da parte delle Università partner del progetto. Sono stati analizzati diversi libri di testo in varie lingue e gli elementi lessicali utilizzati in essi per adempiere ai requisiti linguistici dei due livelli di difficoltà nei paesi partner. Il videogioco è stato testato in tutte le sue fasi di produzione e di sviluppo. Il feedback dei ricercatori coinvolti ha portato all'ottimizzazione dei due livelli linguistici. Anche in futuro, i dati salvati nel software, saranno utilizzati e valutati in forma completamente anonima. Lo scopo della ricerca accademica che accompagna il progetto THE LANGUAGE MAGICIAN è di comprendere a fondo il processo di apprendimento delle lingue straniere e di contribuire al processo di raggiungimento di competenze linguistiche delle lingue straniere presenti nel gioco.*

**Prof. Dr. Norbert Schlüter  
(Università di Lipsia)**



## Livello 2: i nuovi template e gli scopi delle attività

Come per il Livello 1, anche le attività del Livello 2 sono raggruppate per piani. Nel Livello 2 ritroviamo gli stessi template appena illustrati, ma con contenuti diversi e più avanzati. A questi vanno ad aggiungersi nuovi template sviluppati appositamente per questo livello.

### Piano 2 - Attività 3

Sullo schermo compare l'immagine sottostante e i bambini ascoltano un audio che descrive la posizione di uno dei coniglietti; gli alunni dovranno cliccare di volta in volta sul coniglietto corretto. Questa attività valuta la **discriminazione fonetica**, in particolare riguardo le espressioni di luogo. Le aree semantiche riguardano quindi le preposizioni e l'arredamento della stanza.



### Piano 3 - Attività 2

In questa attività gli alunni **leggono** una frase di un dialogo e devono scegliere la risposta più appropriata. Gli argomenti dei dialoghi riguardano il meteo, il cibo, gli sport, il tempo libero e gli hobby, gli animali, la descrizione di sé stessi e le ore.



### Piano 3 - Attività 3

In questa attività i bambini **leggono** una breve testo e devono identificarne l'argomento fra le quattro opzioni proposte. Gli argomenti inclusi sono gli animali, la routine quotidiana, la descrizione di sé stessi e la salute.



La sfida di cui consiste il quarto piano si compone di attività che servono a bilanciare il numero di esercizi per ogni abilità presenti negli altri piani del Livello 2.

### Piano 4 - Attività 1

Questa attività testa la **comprensione orale** dei bambini, i quali devono ascoltare un audio e scegliere il numero e l'oggetto che sentono. Il lessico relativo a questa attività include quindi i numeri, gli animali, gli oggetti della casa, il meteo e le parti del corpo.



## Piano 4 – Attività 2

Questa attività testa la **comprensione scritta** attraverso un indovinello: gli alunni dovranno leggere la descrizione di un oggetto e poi scegliere la parola alla quale si riferisce fra le quattro opzioni date. Le parole fanno riferimento alle aree lessicali degli animali, gli edifici, il cibo, la famiglia e il tempo.



## Piano 4 – Attività 3

In questa attività, che valuta la **comprensione scritta** e la **conoscenza lessicale**, i bambini devono trascinare nel calderone tre parole che appartengono al campo semantico indicato di volta in volta. Gli argomenti inclusi sono la famiglia, la salute, i sentimenti, i vestiti, i trasporti e gli edifici.



## Piano 5 - Attività 1

Questa attività di **produzione scritta** valuta la correttezza della scrittura e le conoscenze grammaticali degli alunni, i quali devono aggiungere un massimo di due lettere per completare un elemento della frase che compare sullo schermo.



**“Gli Standard e le scale di valutazione dovrebbero essere proposti come strumenti di supporto, e non come misure di controllo.”**

**(Waldemar Martyniuk (ed.), Mike Fleming, José Noijons:  
Evaluation and assessment within the domain of Language(s)  
of Education, Consiglio d’Europa: Praga 2007, p. 1)**



## THE LANGUAGE MAGICIAN in Europa

Il team del progetto ha saputo sfruttare al meglio il modello di lavoro collaborativo e internazionale che caratterizza THE LANGUAGE MAGICIAN. Crediamo fortemente nel valore di creare una rete professionale anche fra insegnanti, perché siamo convinti che scambiando le proprie idee si ottengano risultati migliori rispetto a quando si lavora da soli.

Le attività contenute del gioco sono state elaborate a partire da un sunto delle linee guida per la didattica delle lingue straniere di quattro diversi paesi europei: Regno Unito, Germania, Spagna e Italia. Il lessico che costituisce le attività è anch'esso frutto del confronto fra i sillabi in uso negli istituti primari dei quattro paesi. Nelle fasi iniziali del progetto è stato consultato il Quadro Comune Europeo di Riferimento (Europarat 2001), che ha fornito la base di partenza dalla quale il gioco ha potuto acquisire un livello più approfondito di definizione degli obiettivi formativi.

Il format delle attività si basa su una serie di esercizi che seguono una progressione da semplice a più difficile. Questa struttura ha lo scopo di incoraggiare tutti i bambini a proseguire nel gioco già dalle prime attività. Più si procede, più le attività diventano complesse, in modo tale che il docente possa individuare con maggiore precisione il livello di abilità di ciascun alunno. La maggior parte di essi, inoltre, avanzerà nel gioco nonostante gli errori, dato che per ogni esercizio sono concessi due tentativi, dopodiché il gioco passa automaticamente all'esercizio o attività successivi.

I docenti non devono preparare i propri alunni al gioco insegnando loro il lessico e le parole esatte che troveranno, altrimenti lo strumento perderebbe tutta la sua validità nel verificare le conoscenze e le abilità dei bambini. Il gioco infatti ha un doppio scopo:

- fornire risultati riguardo al livello raggiunto dagli alunni nelle varie abilità linguistiche;
- permettere al docente di individuare le aree problematiche della classe e rinforzarle nelle lezioni successive alla sessione di gioco.

Il docente potrà quindi adattare il proprio piano didattico sulle abilità e conoscenze da sviluppare ulteriormente, oltre a osservare se il livello di apprendimento degli alunni sia in linea con quello ottenuto dai coetanei nel resto d'Europa.

Consapevoli del fatto che alcune attività possano essere portate a termine tramite risposte casuali o ragionate che prescindono dalle abilità linguistiche, siamo anche certi che questo incoraggi e sproni gli alunni a proseguire sia nel gioco, sia nell'apprendimento delle lingue straniere.

Il team di THE LANGUAGE MAGICIAN vi augura di poter sfruttare al meglio questo fantastico strumento didattico e vi invita a condividere le vostre impressioni e la vostra esperienza con il gioco con noi e con i vostri colleghi!

Per ulteriori informazioni e per contattarci riguardo al gioco e al progetto, visitate il nostro sito:

[www.thelanguagemagician.net](http://www.thelanguagemagician.net)





## FAQ – Domande frequenti

- *Quanto costa l'accesso al gioco?*

Grazie al co-finanziamento Erasmus+, il gioco è gratuito per tutte le scuole che si registrano al nostro sito.

- *Nella mia scuola non abbiamo abbastanza dispositivi per ciascun alunno (iPad, tablet e computer). Posso dividere la mia classe in due gruppi e fare due sessioni?*

Sì, certamente. Ogni alunno ha bisogno del proprio dispositivo per giocare, quindi è possibile dividere la classe in due o più gruppi e creare una sessione diversa per ciascun gruppo. L'importante è che l'insegnante sia presente con il gruppo che sta giocando, così da poter risolvere eventuali problemi di varia natura, ad esempio con la connessione Internet.

- *Come posso preparare i miei alunni al gioco? Potete inviarmi una lista con i vocaboli che incontreranno?*

Non ci sono liste lessicali per preparare i bambini al gioco perché le attività si basano su un insieme di curricula internazionali e testano le abilità e la flessibilità degli alunni oltre alle loro conoscenze linguistiche. Nel nostro sito sono però presenti delle Risorse Didattiche che includono attività preparatorie alla tipologia di esercizi che incontreranno nel gioco.

- *Quanto dura il gioco?*

Il gioco in sé dura 35 minuti, ma è necessario prevedere del tempo aggiuntivo sia appena prima del gioco (introduzione, login, personalizzazione dell'avatar), sia nei giorni precedenti per organizzare la sessione e provare il gioco in autonomia. Una volta terminata la sessione, è possibile stampare i certificati individuali degli alunni e consegnarli subito o nelle lezioni seguenti.

- *Con quale cadenza posso far giocare i miei alunni?*

Consigliamo di proporre ciascun livello del gioco due volte: una volta all'inizio dell'anno scolastico e una seconda volta alla fine dello stesso anno scolastico. Così facendo, sarà possibile monitorare l'andamento e il progresso della classe nell'arco di un anno e motivare gli alunni verso il miglioramento delle loro abilità.

- *Cosa accade ai dati degli alunni una volta terminata la sessione di gioco?*

I dati raccolti durante la sessione sono archiviati in un server situato all'interno dell'UE, protetto da procedure di sicurezza all'avanguardia. Il docente che ha creato la sessione può avere accesso ai propri dati in qualunque momento.

Una versione dei dati raccolti è messa a disposizione dei nostri partner di progetto che si occupano della ricerca. Non è possibile associare i dati allo specifico alunno che li ha prodotti in nessun modo. Inoltre i nostri dati non vengono venduti né forniti in altri modi a parti terze.

Per ulteriori informazioni, è possibile consultare il nostro regolamento sulla privacy alla pagina: <https://www.thelanguagemagician.net/privacy/>

- *Dove posso trovare il gioco?*

Basta collegarsi al nostro sito web [www.thelanguagemagician.net](http://www.thelanguagemagician.net)

Per utilizzare il gioco è necessario registrarsi al sito con almeno un giorno di anticipo, in quanto il login personale viene reso disponibile entro 24 ore dalla richiesta.

Per ogni altra informazione, scrivere a: [infos@thelanguagemagician.net](mailto:infos@thelanguagemagician.net)

Se si prevede di utilizzare il gioco su iPad o tablet, basta scaricare l'app THE LANGUAGE MAGICIAN su ogni dispositivo dall'Apple Store o da Google Play Store.

Dato che è necessario scaricare l'app su ciascun supporto, si consiglia di effettuare questa operazione nei giorni precedenti alla sessione di gioco.

Se invece è previsto l'uso di computer fissi o portatili, bisognerà aprire la seguente pagina web nel browser (solo Firefox o Chrome) di ogni dispositivo:

<https://game.thelanguagemagician.net>





Impressum

© 2018 Goethe-Institut London

Layout della brochure: Verena Paloma Jabs

Design e sviluppo del gioco: ovos / Illustrazioni: Brian Main

Contenuto delle attività: partner del progetto THE LANGUAGE MAGICIAN

Foto dei template: Harriet E. Roth e Friederike Schumann

Piattaforma web [www.thelanguagemagician.net](http://www.thelanguagemagician.net): achtQuark

Trailer e tutorial del gioco: Anna Bianco