

Partner



UNIVERSITY OF WESTMINSTER



UNIVERSITÄT LEIPZIG



Associate Partner



THE LANGUAGE MAGICIAN

Quick Guide



THE LANGUAGE MAGICIAN - Guida rapida



www.thelanguagemagician.net



THE LANGUAGE MAGICIAN - Quick guide Checklist

PRIMA della sessione di gioco

Controlla i requisiti tecnici (v. Manuale o tutorial online). Controlla che ci sia un dispositivo (tablet o pc) e un paio di auricolari o cuffiette per ogni alunno.

Collegati al nostro sito per richiedere la password personale del docente e scoprire la storia, i suoi personaggi e le tipologie di esercizi presenti nel gioco.

Chiedi agli alunni di scegliere il proprio nickname e inseriscili in una lista.

Parla alla classe della storia e dei personaggi: puoi mostrare le immagini e descrizioni presenti nel Manuale, oppure il trailer del gioco. Puoi anche collegarti al nostro sito e utilizzare le risorse didattiche disponibili.

DURANTE la sessione di gioco



Per creare il file finale con i certificati degli alunni, è necessario inserire le loro date di nascita e il numero di ore di lingua straniera fatte a scuola. Questo passaggio può essere fatto durante la sessione di gioco. (N.B.: per le date di nascita, basta inserire mese e anno corretti e indicare il 1° del mese come giorno per ogni alunno).

DOPO la sessione di gioco

La sessione termina automaticamente dopo 35 minuti e non può essere interrotta una volta iniziata. Finito il gioco, conferma che tutti i dati necessari siano stati inseriti; verrà quindi creato il file da scaricare con i risultati e i certificati dei tuoi alunni. Per maggiore sicurezza, fai uno screenshot della pagina con il progresso degli alunni.

Il file contiene i risultati della classe e i certificati finali per ogni alunno, con il loro nickname. Puoi aggiungere i loro nomi propri una volta stampati. Per questioni di privacy, l'insegnante è l'unico che può associare i nickname ai nomi dei bambini.

Carica il gioco aprendo il seguente link:
<https://game.thelanguagemagician.net>

In un'altra pagina apri il pannello di controllo dell'insegnante collegandoti a:
<https://teacher.thelanguagemagician.net>

Inserisci il nome della classe e scegli fra il Livello 1 o il Livello 2.
Seleziona la lingua del test, cioè la lingua che insegni ai tuoi alunni. Scegli una lingua di supporto, cioè la lingua madre o di insegnamento nella tua scuola.

Dai il consenso ai termini e condizioni del gioco, dopodiché clicca su "Create and Start New Test Session" per generare un nuovo codice di quattro lettere.



Gli alunni si connettono alla sessione aperta dall'app o alla pagina **<https://game.thelanguagemagician.net>** caricata in precedenza.

Puoi preparare in anticipo i loro dispositivi inserendo il codice generato per la sessione, connettendoli così al pannello di controllo dell'insegnante. In alternativa, gli alunni possono inserire da soli il codice. In seguito, i bambini inseriscono il loro nickname e personalizzano l'avatar.

Una volta che tutti sono pronti, premi il pulsante "Start". Gli alunni vedranno sui loro schermi un conto alla rovescia di 5 secondi prima che il gioco inizi. Dal pannello di controllo puoi verificare quanti alunni sono collegati alla sessione, il loro avanzamento nel gioco e quanto tempo rimane alla fine della sessione.

Trovi le risorse didattiche nel nostro sito. Le attività sono basate sulle singole abilità testate nel gioco (lettura, ascolto, scrittura, ragionamento). Queste risorse possono essere utilizzate e adattate liberamente, in quanto create con lo scopo di aiutare il docente a preparare la classe prima del gioco e fra una sessione e l'altra, oppure si possono proporre a fine anno.

Troverai anche un modulo di produzione orale nel sito per valutare anche questa abilità nelle lezioni successive alla sessione di gioco. Potrai quindi testare tutte le quattro abilità della classe nel giro di sole due lezioni.

Per segnalare problemi e chiedere informazioni, consulta il Manuale, il tutorial o il nostro sito:
<https://www.thelanguagemagician.net>

