

Партнери проекту



UNIVERSITY OF
WESTMINSTER



UNIVERSITÄT LEIPZIG



Асоційовані партнери



ГРА THE LANGUAGE MAGICIAN



Quick Guide



Керівництво до використання
комп'ютерної гри
THE LANGUAGE MAGICIAN
(коротка версія)



www.thelanguagemagician.net



THE LANGUAGE MAGICIAN - Quick guide: як це працює?

Підготовка до гри

Перевірте технічні передумови (див. посібник чи веб-сторінку). Кожному учневі потрібні комп'ютер та навушники.

Отримайте через наш веб-сайт Ваш власний пароль та ознайомтеся із сюжетом, персонажами і типами завдань у грі. (див. посібник чи веб-сторінку)

Підготуйте список ніків, які учні повинні занотувати для себе. Розкажіть учням про гру та персонажів. Для цього у Вас є три можливості:

- 1) малюнки та описи у посібнику
- 2) трейлер
- 3) навчальні матеріали

Під час гри



Для завантаження сертифікатів Вам необхідно внести до бази даних дати народження Ваших учнів (місяць і рік) та кількість навчальних годин (астрономічних), протягом яких вивчалася іноземна мова

Завершення гри

Гра автоматично закінчується через 35 хвилин. Її не можна перервати і знову продовжити. Після завершення гри на вчительській панелі керування з'являться результати. Після того, як будуть занесені усі необхідні дані, вчитель може завантажити таблицю результатів для цілого класу. Для певності ми радимо Вам також зберегти скріншот цієї таблиці.

Ви можете завантажити і роздрукувати сертифікати для всіх Ваших учнів. На сертифікатах будуть показані лише ніки учнів, але Ви можете дописати також і справжні імена. З міркувань захисту даних зробити це можете лише Ви.

Зайдіть на сайт гри за посиланням:
<https://game.thelanguagemagician.net>

Відкрийте панель керування у новому вікні:
<https://teacher.thelanguagemagician.net>

Запишіть назву Вашого класу і оберіть рівень 1 чи 2.

Виберіть мову гри, тобто, мову, яку Ваші учні вивчають, і мову вказівок, тобто, мову навчання у школах (мову, якою розмовляють в країні).

Підтвердіть, що Ви ознайомилися з правилами користування, натисніть на поле 'Створити і розпочати ігрову сесію' і згенеруйте код сесії (чотири літери).



Учні заходять за адресою <https://game.thelanguagemagician.net> і розпочинають гру.

Ви чи учні вводять на комп'ютерах код сесії і автоматично під'єднуються до панелі керування. Далі учні вводять власні ніки та вибирають аватари.

Після того, як всі учні зареєструються і будуть готові до початку гри (інформація про це з'явиться на панелі керування), Ви натискаєте на кнопку СТАРТ.

Учні побачать зворотній відлік п'яти секунд і гра розпочнеться.

Після початку гри Ви спостерігаєте за успіхами Ваших учнів і слідкуєте за часом до завершення гри.

На нашій веб-сторінці Ви знайдете також і навчальні матеріали з вправами до усіх навичок, які перевіряються у грі (читання, аудіювання, письмо, загальна мисленнєва здатність). Ви можете адаптувати ці матеріали до шкільної програми і використати їх як завдання на повторення або як матеріал підсумкового тесту наприкінці навчального року.

Крім цього, на веб-сторінці розміщені пропозиції для оцінювання навичок говоріння. Так звані 'Speaking Skills Module' можуть бути використані, наприклад, щоб оцінити усі чотири види навичок протягом двох годин.

При виникненні проблем та щоб отримати відповіді на поширені запитання: див. веб-сайт, веб-допомогу чи посібник

<https://www.thelanguagemagician.net>

