

Посібник: Гра THE LANGUAGE MAGICIAN

Цей посібник допоможе вчителям зорієнтуватися в інноваційній онлайн-грі "THE LANGUAGE MAGICIAN", яку було створено завдяки фінансовій підтримці від програми Європейського Союзу Erasmus+. Комп'ютерна гра має за мету визначити рівень володіння мовою у процесі її вивчення у початковій школі чи в нижчих класах середньої школи

*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!*



ЗМІСТ

Роздуми, які привели до створення гри LANGUAGE MAGICIAN	4
Сюжет гри	7
Персонажі	8
Використання гри вчителями	10
Мовні вимоги у грі	18
Вимоги та завдання на рівні 1	19
Додаткові вимоги та завдання на рівні 2	20
THE LANGUAGE MAGICIAN у Європі	28
Зразок сертифікату	32
Поширені запитання	34



Цей посібник було розроблено, щоб допомогти вчителям зорієнтуватися у правилах гри THE LANGUAGE MAGICIAN. Крім цього, можна скористатися також наступними матеріалами:

- трихвилинний трейлер чотирма мовами;
- восьмихвилинна відео-інструкція, також чотирма мовами;
- Quick Guide (швидка інструкція), де в скороченому варіанті пояснюються правила гри (PDF для завантаження);
- мовні модулі для використання перед грою чи після гри (завдання та вказівки для викладачів у PDF-форматі для завантаження);
- пісня THE LANGUAGE MAGICIAN п'ятьма мовами (музика і текст доступні для завантаження), а також версія караоке;
- Навчальні матеріали (навчальні посібники рідною мовою чи мовою навчання і робочі матеріали мовою викладання) (PDF-форма для завантаження).

На нашому сайті Ви знайдете відео-файли, які доступні також за посиланням 'THE LANGUAGE MAGICIAN' на ресурсі YouTube. Усі матеріали можна знайти у рубриці „Ресурси“ на веб-сайті www.thelanguagemagician.net



Роздуми, які привели до створення гри LANGUAGE MAGICIAN

THE LANGUAGE MAGICIAN – це в першу чергу розважальна гра, яка цікава для школярів завдяки своїм привабливим зображенням, персонажам та сюжетові. Перед учнями ставляться завдання, деякі з яких мають бути вирішені за допомогою мови, що вивчається.

Даний проект, розроблений в межах програми Erasmus +, ставить собі за мету дати учням в ігровій формі досвід евалюації та навчити їх не боятися оцінювання. Водночас гра дозволяє учителям отримати інформацію про індивідуальні досягнення та здобутки в читанні, аудіюванні та письмі мовою, що вивчається. Використання цієї гри безкоштовне.

Команда розробників гри THE LANGUAGE MAGICIAN поставила завдання, щоб учні, незважаючи на процес оцінювання, могли безперешкодно проявляти свої здібності. З цієї ж причини відсутнє навчання перед тестуванням. Гра пропонує вчителям моментальний зріз. Такий інструмент моніторингу в ігровій формі передає вчителям надійні та порівнювані дані, які можна отримати швидко і просто. Опитування під час пілотної фази показали, що учасники гри після першого разу хотіли пограти ще раз. Тому після першої гри можна опрацювати помилки і під час наступної досягнути успіхів уже без виправлень. Після кожної гри учні отримують сертифікат учасника, тому ніхто не почуває себе розчарованим, як це буває при шкільному оцінюванні.

Оцінка результатів навчання є суттєвою складовою частиною як самого навчання, так і викладання. Вчителі здебільшого самі мають досвід у визначенні навчальних успіхів. Гра THE LANGUAGE MAGICIAN може бути використана в якості доповнення до відомих методів оцінювання. Крім цього, програму можуть використати також ті вчителі, які не мають відповідного фаху з викладання іноземних мов. Вчителі можуть бути певними, що за допомогою цієї гри вони отримають надійну інформацію щодо таких мовних навичок своїх учнів:

Аудіювання – на 1-ому рівні головна увага приділяється практичному спілкуванню: розуміння усних повідомлень на відомі теми, навчальних вказівок, розпізнавання відомих слів, розрізнення зразків звучання та інтонації.

На 2-ому рівні словниковий обсяг розширено і проводиться робота все більше з повноцінними реченнями. Діти демонструють, що вони вивчили основні граматичні структури іноземної мови.

Команда розробників додала вправи з розвитку мисленнєвої здатності, які стануть додатковим плюсом до мовних завдань і принесуть учням задоволення.

Читання – учасники тесту повинні навчитися розуміти короткі письмові повідомлення на знайомі теми (на рівні слів, фраз та речень), а також розуміти загальне значення тексту і відомі елементи словникового запасу

Письмо – письмові вправи на знайомі теми починаються на рівні слово - фраза і переходять до написання простих речень. Оскільки не в кожній країні вимагаються письмові навички під час навчання мові у початковій школі, то наприкінці гри лише в 15 із загальом 90 завдань перевіряється рівень володіння письмовими навичками

Для оцінки мисленнєвої здатності учнів створено ще один тип вправ, у якому скомбіновано щонайменше два види навичок

В деяких країнах очікують, що учні можуть розвинути знання про взаємозв'язок між звуками і правописом. З цією метою до завдань включені аудіо-вправи. Крім того, мовний модуль також дає інформацію про звуки під час читання вголос

Додатково на веб-сторінці подано розважальні мовленнєві завдання, які підходять до стилю та сюжету гри. Вчителі можуть тестувати усі чотири види мовних навичок протягом двох уроків, якщо скористаються цими завданнями у поєднанні з грою

Критерії для мовлення, оформлення гри, а також словниковий запас гри базуються на міжнародних порівняннях. За основу взято стандарти для початкової школи, прийняті у чотирьох країнах, щоб результати тестування можна було оцінити відповідно до міжнародних стандартів.





Переваги, що свідчать на користь використання комп'ютерної гри в якості інструмента для оцінювання:

- Гра мотивує та позбавлена стресу.
- Навчальні досягнення можуть бути закріплені внаслідок повторення гри.
- Від вчителів та учнів не вимагається жодної попередньої підготовки в плані специфічних мовних змістів; слід лишень забезпечити технічне устаткування. (Для тих вчителів, які все ж таки хочуть ознайомити учнів із типологією пропонованих завдань, ми підготували три уроки і розробили деякі наступні завдання, які можна відразу використовувати, або ж адаптувати їх до конкретної цільової групи.)
- Немає потреби перевіряти роботи – усі результати формуються автоматично після гри у формі таблиці.
- Учні отримують сертифікат учасника, який можна роздрукувати.
- Під час гри перевіряються такі навички, як "аудіювання", "читання" та "письмо". Додатково пропонуються деякі вправи на перевірку мисленнєвої здатності. Ми позначаємо їх як "комбіновані типи завдань".

У розробці гри брали участь також і університетські вчені. Результати досліджень показують, що гра THE LANGUAGE MAGICIAN може бути впроваджена для дітей у віці від 6 до 11 років, і діти цього віку реагують на неї однаково добре. Початок використання гри у Ваших початкових класах залежить від кількості навчальних годин (які можуть суттєво відрізнятись в різних країнах) і від рівня володіння учнів мовою. В тих країнах, де є більше уроків іноземної мови на тиждень, учні зможуть раніше почати грати в гру, ніж в інших країнах.

Загальна інформація

Гра має два рівні.

Ми рекомендуємо гру на рівні 1 для тих учнів, які вже вивчали іноземну мову протягом щонайменше 50 – 70 годин і звикли працювати на рівні речень. (В Англії це стосується, наприклад, учнів 5-го класу. В Німеччині можна починати вже з 3-го чи 4-го класу.)

Команда розробників пропонує використовувати гру на початку та в кінці одного і того ж навчального року,



щоб учні могли побачити власний навчальний прогрес.

2-ий рівень можна почати використовувати аналогічним чином під час наступного навчального року.

Сюжет гри

Учні кожного з класів грають в гру індивідуально. Вони виконують роль молодого помічника чи помічниці чарівника, котрий живе на сільському подвір'ї і чиї чаклунські навички ще недосконалі. На початку гри учні обирають собі аватарку.

Допоки на сільському подвір'ї живе багато тварин, персонаж відчувається дуже добре. Аж поки одного дня злий чарівник, який мешкає поблизу у темній вежі, не починає викрадати тварин, оскільки відчуває себе дуже самотнім.

Юний помічник чарівника намагається повернути назад тварин і повинен подолати для цього різні перешкоди у темній вежі. Сюжет гри відображається на екрані рідною мовою (або ж мовою навчання), яку вчитель встановлює раніше (доступні такі мови як англійська, німецька, італійська та іспанська); іноземною мовою формулюються лише мовні завдання

Злий чарівник замкнув тварин у темній вежі і перетворив їх на молоточки для дверей. Тепер вони чекають, поки їх звільнять. Щоб знову перетворити їх на тварин, гравці повинні використати свої знання мови. Вони ще зовсім юні помічники чарівників, яким ще треба довго вчитися, але кожен знає, що магічна сила злого чарівника захована у його капелюсі.



Чи допоможуть знання мови юних помічників чарівника розчаклувати звірів і чи зможуть вони відібрати в нього чарівний капелюх, щоб творити з його допомогою лише хороші справи?

Персонажі

Учні розпочинають гру в той момент, коли заносять свої ніки та обирають аватарку. Ця ж аватарка буде показана на їхньому сертифікаті учасника наприкінці гри.



Учням, які брали участь у пілотній фазі, найбільше подобалися наступні види діяльності:

- збирати магичні зірки
- вимовляти чарівні закляття
- долати виклики
- рятувати звірів

Школярам можуть зустрітися наступні тварини, які були перетворені на молоточки для дверей:



ведмідь

добродушний,
розумний, трохи
сонько і часто
голодний



кішка

освічена, скорш
за все
аристократична



крокодил

лояльний,
відкритий, зубатий!



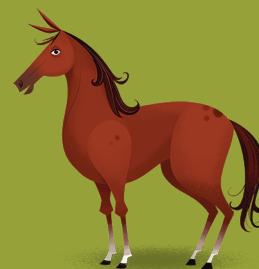
собака
діловий,
нетерплячий, іноді
безпорадний



слон
старий, трохи
забудькуватий,
дуже досвідчений



жирафа
розумна,
цілеспрямована,
трохи апатична



кінь
красивий,
граційний і
трішки пихатий



лев
хоробрий, але в
душі невпевнений,
гордий



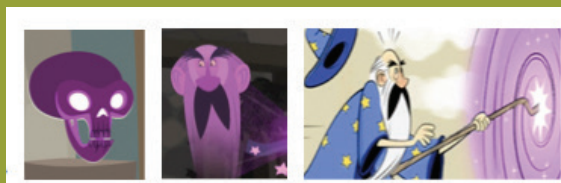
миша
хитра, жвава і
віддана сім'ї



кролик
милий, готовий
допомогти, чесний
і обережний

Коли гравці натискають на молоточки для дверей, то перш ніж почати вирішувати завдання, тварини роблять їм дотепні зауваження.

Останнім персонажем виступає, звісно, Вінівіл – злий чаклун власною персоною, який з'являється в різних образах.





Використання гри вчителями

а) Скільки часу необхідно запланувати?

Сама гра триває лише 35 хвилин. Але Вам необхідно запланувати достатньо часу, щоб все налаштувати, пояснити і наприкінці підвести підсумки. Технічна підготовка залежить від того, в якому приміщенні проходитиме гра, наскільки Ви знайомі з використанням відповідної техніки, чи допомагатиме Вам технік чи асистент, тощо.

Особливу увагу слід звернути на наступне:

Тестова гра: спочатку слід самостійно протестувати гру

Налаштування техніки: встановити і увімкнути комп'ютери; підключити і перевірити навушники; підключитися до гри; на вчительському комп'ютері налаштувати панель керування і згенерувати код, відкрити доступ до гри на усіх інших комп'ютерах через сайт гри або ж через застосунок

Початок гри: Гравці / Ви: ввести код; Гравці: ввести нік; Гравці: налаштувати аватарку; Ви: перевірити на панелі керування, чи всі гравці під'єднані і розпочати сесію

Учні грають у гру – Ви: стежити за процесом гри і заносити необхідну інформацію про учнів* на панелі керування вчителя - **35 хвилин**

Друк і формування сертифікатів – сертифікати можна роздрукувати в будь-який час після того, як їх було завантажено. .

Вчитель повинен ввести дати народження та приблизну кількість навчальних годин (повних, а не академічних) перед, під час чи після засідання. Ці дані потрібні для дослідницьких цілей.

* необхідну інформацію див. у пункті е)

б) Як мені підготувати сесію? – Підготовка гравців

Немає потреби і навіть небажано заздалегідь проводити заняття з конкретних тем: один з принципів гри полягає в тому, щоб визначити вміння, гнучкість, а також знання учня, наприклад, його здатність розпізнати фонетично-орфографічні взаємозв'язки. Саме тому немає потреби в тому, щоб учні наперед вивчили усі слова.



Група розробників підтвердила, що гра приносить задоволення учням молодших класів різного віку, незалежно від того, наскільки успішно вони долають усі виклики. Тому учням можна просто повідомити, що вони гратимуть у гарну гру.

Навчальні матеріали: на веб-сторінці розміщено документ з назвою "навчальні матеріали" загальним обсягом до трьох вступних годин, які можна використати для того, щоб ознайомити Ваш клас ще перед початком гри з її сюжетом, персонажами та правилами

Крім цього, передбачено також види діяльності, які можна використовувати після гри, щоб тренувати певні навички.

Підготуйте для класу ніки, які будуть використовуватися у грі. Запишіть їх до списку, щоб нагадати учням, під яким ніком вони повинні зареєструватися. Крім цього, після гри Ви зможете співвіднести результати зі справжніми іменами тих чи інших учнів. З міркувань захисту даних у сертифікатах вказуються лише ніки.

с) Як вчителям підготувати ігрову сесію?

Переконайтеся, що Ви зареєстровані і відкрили учительський обліковий запис, а також, що у Вас є необхідне технічне устаткування (див. нижче).

Відкрийте список ніків і додайте до нього дати народження учнів, а також (приблизну) кількість годин (астрономічних, а не академічних).

d) Що потрібно? – технічне устаткування

- комп'ютер, ноутбук, iPad чи планшет для кожного учня
- інтернет-під'єднання до кожного робочого місця
- навушники для кожного учня

В гру можна грати на iPads/планшетах, ноутбуках чи стаціонарних комп'ютерах. Кожному учневі потрібен комп'ютер. Окрім цього, вчителю також потрібен комп'ютер, з якого буде запущено гру і здійснюватиметься спостереження за нею.

Якщо для гри використовуватимуться iPad чи планшети, то слід на кожний пристрій попередньо завантажити відповідний застосунок з Apple Appstore або ж Google Playstore.



На стаціонарних комп'ютерах в гру слід грати у Firefox чи Google Chrome (увага: гра не буде функціонувати у браузері Internet Explorer). Слід використовувати найновішу версію браузера. Комп'ютер повинен мати процесор, який підтримує щонайменше 64bit.

Кожному учневі потрібні навушники, які слід підключити до комп'ютерів ще перед стартом гри, щоб уникнути можливих проблем з аудіо.

- **Web версія**
 - PC або Mac
- **Android версія**
 - планшет (*не існує версії для мобільних телефонів*)
 - Android Version 5.0 або вища
- **iOS версія**
 - iPad версія другого покоління чи новіша
 - iOS-версія iOS 9,0 чи новіша

Інтернет-з'єднання

Підключення до інтернету слід здійснити через шкільну інтернет-мережу (WLAN) або ж через кабельне під'єднання для стаціонарних комп'ютерів.

Інша можливість для налаштування інтернет-зв'язку у випадку з iPad чи планшетами - це використання SIM-карток для забезпечення мобільної передачі даних.

Слід заздалегідь перевірити бездротовий WLAN-сигнал чи мобільну передачу даних (4G), щоб переконатися, що сигнал має достатню потужність. Під час гри не виникає необхідності передавати великі обсяги даних. Якщо Ви не довіряєте в повній мірі інтернет-з'єднанню у Вашій школі, Ви можете налаштувати власну точку доступу, щоб підключити до неї кілька пристроїв. Мобільну передачу даних можна забезпечити за допомогою SIM-картки у iPad або ж у мобільному телефоні.

Щоб роздрукувати сертифікати для учнів, необхідний принтер. Сертифікати можна роздрукувати безпосередньо після сеансу гри, або ж пізніше.

e) Що ще потрібно?

Важливо дотримуватися принципів захисту даних.



Щоб зареєструватися у грі, учні повинні використовувати свої ніки, що забезпечить анонімність. Ми рекомендуємо визначити ніки для учнів щонайменше з трьох букв; цифри використовувати не можна. Слід наперед підготувати список з ніками і датами народження.

Приклад списку:

Нік	Прізвище учня	Дата народження	Приблизна кількість годин



Список допоможе Вам правильно співвіднести імена та результати гри. Крім цього, список знадобиться, коли Вам необхідно буде занести необхідні для завантаження дані на панель керування. (Ви можете під час запису дати народження вказати перший день місяця, якщо Ви вважаєте, що це буде доцільним з міркувань захисту персональних даних.)

Що ще може знадобитися?

Перед використанням гри необхідно підтвердити, що Ви - вчитель. **Для цього Ви відкриваєте Ваш власний вчительський обліковий запис, де вказуєте Ваші реєстраційні дані та пароль, який знатимете лише Ви.** Зробити це Ви можете ось тут:

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

Протягом 24 годин обліковий запис буде активовано. (Важливо: не передавайте Ваш вчительський пароль учням.)

Ваші запитання можна надіслати на адресу: infos@thelanguagemagician.net

Як тільки Ваш обліковий запис буде активовано, Ви отримаєте доступ до панелі керування для вчителів і зможете відкрити сесію гри.

В залежності від типу комп'ютера використовуйте для гри наступні посилання:

Для гри на стаціонарних комп'ютерах та ноутбуках (не для планшетів) слід користуватися наступним посиланням:

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

(Використовуйте Google Chrome чи Firefox на комп'ютерах з Windows/ OSX. Не користуйтеся Internet Explorers.)

Перейдіть до лінку **‘Я вчитель’**, з якого буде відкрито доступ до окремого реєстраційного формуляру чи окремого вікна. **Зареєструйтеся з Вашим паролем.** Відкрийте сесію для Вашого класу.

Game App на iPads:

<https://iTunes.Apple.com/US/App/The-Language-Magician/id1138009452?mt=8>



Якщо Ви користуєтеся iPad, то сесію слід розпочинати з окремого комп'ютера через вчительську панель керування. Це зумовлено обмеженнями, встановленими компанією Apple. Для цього Ви можете використати інший комп'ютер (або навіть мобільний телефон).

Game App на Android Tablets:

<https://Play.Google.com/Store/Apps/Details?ID=at.Ovos.thelanguagemagician&hl=en>

f) Як відкрити сесію?

Спочатку Ви заходите до вчительської панелі керування, доступ до якої Ви отримали з Вашого облікового запису вчителя:

Введіть назву **класу** і виберіть **мову гри**, тобто, мову, яку вивчають Ваші учні. (Щоб самостійно випробувати гру,

Вам слід також заповнити це поле.)

Виберіть робочу мову, тобто мову викладання в школі / мову Вашої країни; сюжет гри розповідається цією мовою. Після того, як Ви надаєте усю необхідну інформацію і підтверджуєте Вашу згоду з правилами користування, віконце стає зеленим.

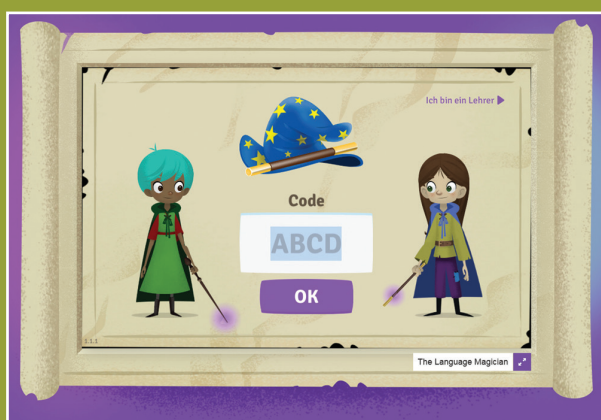
Натисніть на **„Розпочати новий сеанс“**.

Рівень 1 чи Рівень 2

Буде показано чотиризначний код. Він необхідний, щоб зареєструватися на сторінці гри.

Цю сторінку слід відкрити на усіх учнівських комп'ютерах.

Учнівський комп'ютер в очікуванні коду:

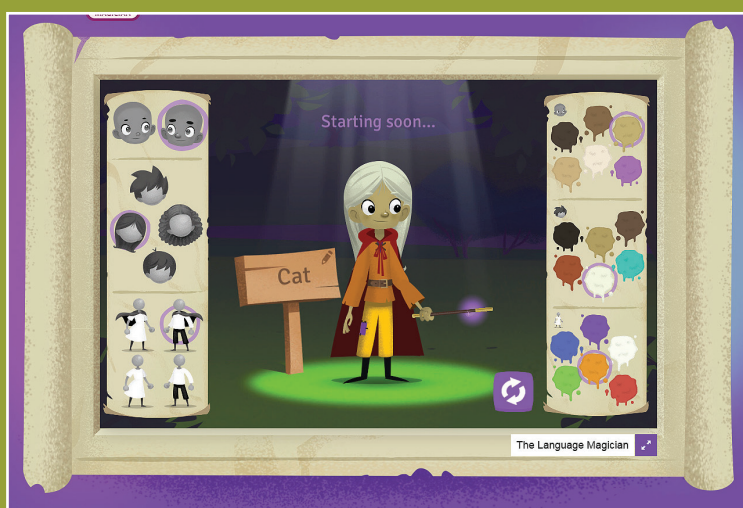


Учнівський комп'ютер після введення коду:



Ви можете підготувати комп'ютери до гри, якщо самі введете код. Як тільки код введено, учнівський комп'ютер з'єднується з комп'ютером учителя. Як альтернатива: Учні можуть ввести код і самостійно.

г) Що відбувається після цього?



Учні вводять свої ніки, обирають аватарку і формують своє зображення. (для цього достатньо максимум 5 хвилин)

Отже, учнівські комп'ютери підключаються до панелі керування вчителя, доступ до якої Ви отримуєте через наступне посилання:

<https://game.thelanguagemagician.net>

Після того, як усі учні виберуть свої аватари і Ви побачите на панелі керування, що усі підключилися, можна розпочинати гру, для чого слід натиснути кнопку СТАРТ. Для учнів почнеться зворотній відлік 5 секунд і вони можуть розпочинати гру: <https://teacher.thelanguagemagician.net>

(Щоб перевірити гру, зіграйте в неї самостійно вдома на стаціонарному комп'ютері, або



ноутбуці, змінійте режим за допомогою клавіші табуляції. Розпочніть гру і перемикайте між режимами.)

Сеанс розпочнеться автоматично показом анімаційної заставки. В панелі керування можна перевірити, як учні виконують ігрові завдання. Ви можете слідкувати за їхнім прогресом і побачити, скільки часу ще залишилося.

Учні не можуть бачити, скільки часу пройшло, вони отримують лише повідомлення, що до кінця сесії залишається 5 хвилин. Проте вчитель бачить цю інформацію на панелі керування.

h) Чим займаються вчителі під час гри?

Вони заносять ніки учнів до панелі керування (беручи їх з підготовленого заздалегідь списку), щоб після гри можна було співвіднести ніки з результатами гри. За допомогою панелі керування вони можуть також слідкувати за успіхами учнів і реагувати на проблеми, наприклад, з інтернетом.

Можливі проблеми

Якщо гра "зависне" чи "злетить", ми рекомендуємо повністю закрити браузер (на стаціонарних комп'ютерах) і по новому його відкрити. Гра продовжиться з того місця, на якому зупинився гравець

У випадку з iPad / планшетами найкраще вимкнути і знову ввімкнути пристрій (увага: вимкнути слід увесь пристрій, а не лише екран).

Якщо на iPad не працюватиме звук, то слід вимкнути і ввімкнути пристрій (як і у випадку, описаному вгорі, вимкніть пристрій взагалі, а не лише екран) – гру буде продовжено з того місця, на якому ви зупинилися.

Якщо виникли проблеми, Ви можете звернутися через сайт до служби підтримки: <https://www.thelanguagemagician.net>

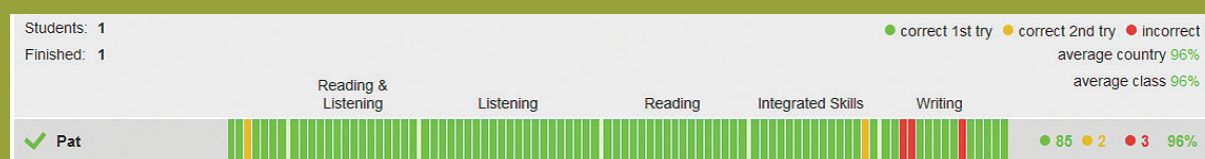
Протягом 24 годин Ви отримаєте відповідь від служби підтримки.

і) Як отримати результати?

В кінці гри програма пропонує можливість закрити сесію. Ви підтверджуєте, що всі дані занесені коректно і після цього можете завантажити таблицю з результатами для подальшого використання. Ми рекомендуємо Вам для перестраховки зробити скріншот екрану.

Приклад одного рядка з таблиці:

Тут показано результати одного школяра у різних категоріях ігрових



завдань. У верхньому рядку показано рівень, номер завдання і вид завдання.

Значення кольорової палітри:

Зелене - завдання було виконане правильно з першої спроби

Помаранчеве - завдання було виконане з другої спроби

Червоне - завдання не було виконане, або ж не було зроблено спроби його виконати

Огляд результатів показує, які навички у школярів більше розвинені, а які менше.

Крім цього, доступні також середні показники результативності для всіх гравців Вашого класу, Вашої країни та усіх гравців, які грали в цю гру у світі.

Таблиця дозволяє вчителю побачити ті сфери, в яких більшість учнів мають хороші результати, а також сфери, які потребують додаткової підтримки чи тренування. Навчальні матеріали містять також і вправи для додаткових занять.

Результати на екрані учня в кінці гри:



Приклад сертифікату:



Мовні вимоги у грі

Нижче розміщено перелік мовних вимог та їх роз'яснення. Завдання інтегровані у сюжет гри:

Вінівіл, злий чарівник, перетворив тварин гравців у молоточки для дверей у своїй вежі. Щоб звільнити тварин і повернути їх на селянське подвір'я, гравці повинні накопичити у своїх чарівних паличках магичну силу у вигляді зірочок. Коли вони накопичать достатньо зірочок, то зможуть зламати чари і звільнити тварин.

Гравці блукають по п'яти поверхах Вінівілової вежі, де вони отримують низку мовних завдань, які було розроблено під час пілотної фази проекту. За допомогою наукових методів було або підтверджено їхню результативність, або покращено самі завдання.

На першому рівні слід виконати завдання з першого поверху у розділах "читання" та "аудіювання". На другому поверсі продовжується "аудіювання", а на третьому поверсі – "читання". На четвертому поверсі перевіряються інтегровані здібності, а на п'ятому поверсі – "письмо".

На виконання кожного завдання гравці матимуть по дві спроби. При цьому мовний зміст залишається незмінним. Змінюється лише послідовність виконання завдань методом довільного підбору.

Ви можете дізнатися більше про самі завдання і принципи їх розробки у статті професора Норберта Шлютера „Передумови і рішення для розробки комп'ютерної гри THE LANGUAGE MAGICIAN. Попередні роздуми щодо розробки завдань на основі стандартів, навичок та рівня мовних знань”.

<https://www.thelanguagemagician.net/standards-and-principles-for-the-design-of-the-language-magician-tool/>

Зображення, які подані нижче, демонструють шаблони завдань у грі.



Виклики та завдання на рівні 1

Поверх 1: Попередні вправи - Завдання 1

Гравці **читають** слово чи речення і повинні вибрати відповідний малюнок. Завдання починається окремими словами і поступово ускладнюється фразами та реченнями. Завдання показує, чи школярі знайомі з письмовими формами слів і чи вміють вони перекладати речення. Пропонуються наступні теми: їжа, одяг, тварини, час, місяц, частини тіла, хобі та прикметники.



Поверх 1 - Завдання 2

Гравці **слухають** слово чи фразу і повинні вибрати відповідну письмову форму. Завдання допомагає визначити, чи учні розуміють слова і чи можуть вони співвіднести почуте з написаним. Далі можна побачити, чи учні знайомі з письмовими формами слів. Пропонуються такі теми: кольори, числа, одяг і тварини.



Поверх 1 - Завдання 3

Гравці **читають** слово чи фразу і повинні вибрати відповідну аудіоверсію. Мета завдання – визначити, чи школярі розуміють слова і можуть співвіднести графеми та фонему. Можна перевірити також, чи учні знайомі з письмовим відтворенням слів. Пропонуються наступні теми: кольори, числа, одяг і тварини.



Поверх 2 - Завдання 1

Учні **слухають** аудіофайл. Їм пропонуються чотири малюнки і вони повинні віднести почуте слово до відповідної категорії.

Завдання показує, чи учні розуміють базовий вокабулярій. Натискаючи на візуальне зображення, вони підтверджують, що знають фонему слів. Пропонуються слова на такі теми: тварини, їжа, погода, частини тіла та одяг.



Поверх 2 - Завдання 2

Гравці **бачать** картинку і слухають чотири аудіофайли. Вони вирішують, який з них найкраще пасує для картинки. Мета цього завдання – визначити, чи учні можуть розрізняти слова, які мають подібне звучання. Завдання тренує використання розповідних речень. Словниковий запас охоплює такі теми, як: домівка, пори року, транспортні засоби, тварини, вираження любові та прихильності, почуття і хобі.



Поверх 2 - Завдання 3

Гравці бачать картинку і **слухають** речення. Слід прийняти рішення, чи малюнок відповідає почутому реченню і натиснути на 'так' чи 'ні'. Мета завдання – визначити, чи учні розуміють фонетичні форми простих висловлювань.

Звісно, тут існує можливість 50% до 50%, що учні можуть виконати це завдання правильно. Але це свідомо допускається, аби учні з мотиваційних міркувань були зайняті іноземною мовою. В цьому завданні береться до уваги швидкість комп'ютерної гри. Темі: прикметники, хобі і домівка.



Поверх 3 - Завдання 1

Гравці **бачать** картинку і читають речення, в якому відсутнє одне слово. Пропонуються чотири варіанти слова, з яких учні повинні вибрати, що підходить. Завдання перевіряє, чи учні вміють співвіднести візуальне зображення з правильним словом. При цьому правильний вибір допомагає зрозуміти структуру речення. Завдання пропонуються до таких тем: продукти харчування, домівка, сім'я, вказівки у класі, пори року і культурні аспекти.



Поверх 3 - Завдання 2

Гравці читають текст, який складається з двох речень і повинні визначити тему тексту. Це завдання є найпростішою формою розуміння прочитаного. Учні отримують пропозицію і можуть давати відповіді 'так' чи 'ні'. Темі: сім'я, їжа, погода і хобі.



Поверх 3 - Завдання 3

Гравці **читають** змішані речення. Вони розміщують слова речень у правильному порядку. При цьому перевіряється, чи вони знайомі із загальною структурою речень в іноземній мові – ранній показник граматичної свідомості. Розглядаються наступні теми: самопочуття, їжа, місяця, пори року і житло.



Поверх 4 - Завдання 1

Учні слухають фразу чи речення. Вони **читають** чотири пропозиції, як можна було би продовжити речення і вибирають одну з них. Завдання перевіряє розуміння простих діалогів. Шляхом вибору правильної форми учні демонструють, що вони вміють адекватно реагувати іноземною мовою на базовому рівні. Пропонуються наступні теми: привітання, улюблені предмети, запитання щодо імені та віку, симпатії та антипатії.



Поверх 4 - Завдання 2

Гравці отримують список зі словами, які вони повинні розташувати у правильному порядку. Такі завдання допомагають поєднати розуміння слів іноземної мови із загальною **мисленнєвою** здатністю. Пропонуються наступні теми: дні тижня, частини тіла, фрукти, числа і місяці.



Поверх 4 - Завдання 3

Учні бачать картинку і табличку зі словами. Їм слід **вибрати** з кожного стовбця одне слово, щоб скласти речення, яке пояснюватиме, що зображено на малюнку. Завдання допомагає перевірити, чи учні вміють складати речення, щоб висловлювати власні думки щодо певного малюнка чи ситуації. Крім цього, завдання потребує також мисленнєвих здібностей. Використовуються такі теми: сім'я, дім і тварини.



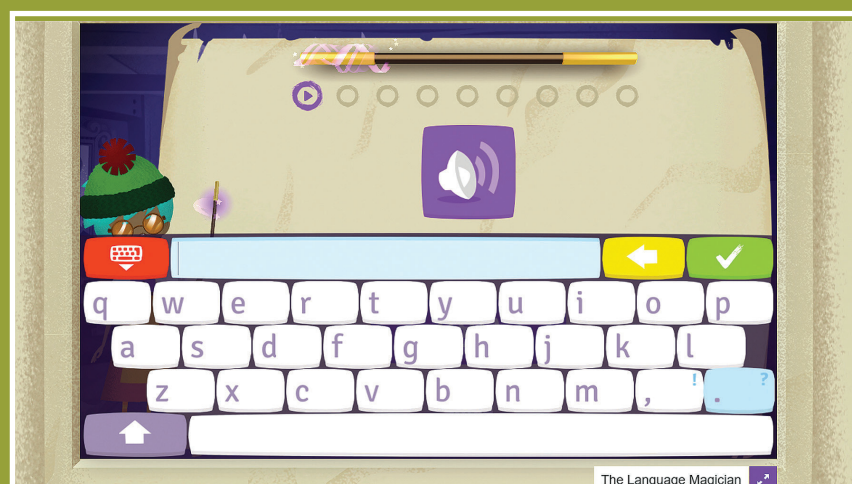
Поверх 5 - Завдання 1

Гравці бачать малюнок і **повинні** написати відповідне слово. Це завдання перевіряє, наскільки учні вивчили графеми основних слів. Теми: кольори, числа, їжа, тварини та привітання.



Поверх 5 - Завдання 2

Гравці слухають слово чи речення і повинні **написати**, що вони чуять. Завдання перевіряє, чи учні знають графеми до відповідних фонем. Розглядаються наступні теми: прості прикметники, загальні позначення, я-висловлювання.



Науковий супровід під час розробки гри

Від самого початку в команді розробників гри були присутні університетські науковці. Так, наприклад, в усіх мовах здійснювався аналіз підручників щодо наявності лексичних елементів, щоб матеріали гри в повній мірі відповідали вимогам обох мовних рівнів у різних країнах. Розроблені версії гри ретельно тестувалися. Відгуки залучених науковців сприяли оптимізації обох мовних рівнів. Протягом наступних років в анонімній формі будуть також проаналізовані дані, отримані в процесі гри. Мета такої діяльності – сприяння кращому розумінню мовних навчальних процесів і бажаних мовних компетенцій, які слід досягнути в мовах, інтегрованих у гру.

Проф. д-р. Норберт Шлютер
(Університет м. Ляйпциг)



Додаткові вимоги та завдання на рівні 2

Як і на рівні 1, мовні навички розподілено по окремих поверхах. Описані вище зразки в переважній більшості використовуються також і на рівні 2, але наповнені новим змістом. Далі Ви можете познайомитися з новими форматами, доданими до цього рівня:

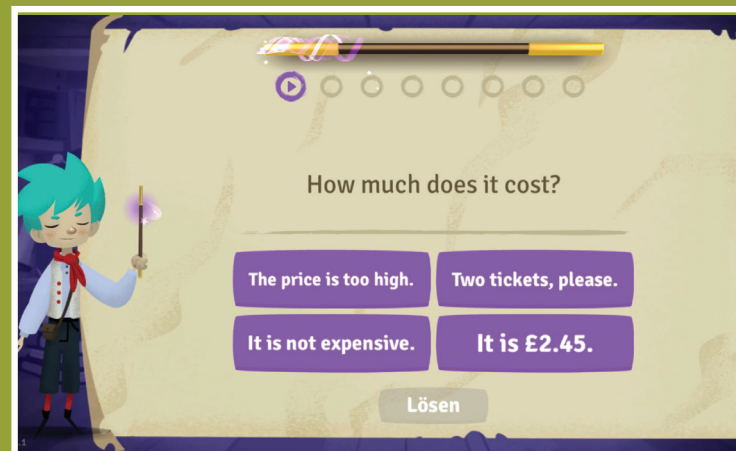
Поверх 2 - Завдання 3

За допомогою цього завдання перевіряється здатність сприйняття на слух з фокусом на опис положення. Гравці слухають аудіофайл, як один з кроликів описує щось на малюнку. Учні повинні вибрати відповідного кролика і клікнути на нього, при цьому вони демонструють, що розуміють важливі прийменники. У цьому завданні використовуються слова з теми "меблі".



Поверх 3 - Завдання 2

Під час виконання цього завдання учні читають частину діалогу і вибирають відповідь, що пасує. Темі: погода, їжа, спорт, дозвілля, хобі, домашні тварини, я-висловлювання і час.



Поверх 3 - Завдання 3

В цьому завданні учні читають короткий текст і визначають відповідну тему. Пропонується наступна тематика: я-висловлювання, домашні тварини, країни і школа.

Діяльність на поверхі 4 вирівнює кількість завдань з тренування різних навичок з інших поверхів, так щоб читання, письмо та аудіювання були представлені майже порівно.



Поверх 4 - Завдання 1

В цьому **аудіо**завданні учні ідентифікують число та елемент слова і клікають на відповідний малюнок.

Представлені теми: числа, тварини, предмети побуту, погода і частини тіла.



Поверх 4 - Завдання 2

Це завдання на **читання**, в якому учні читають коротку загадку і розгадують, про що в ній йдеться. Пропонуються наступні теми: будівлі, тварини, продукти харчування, сім'я і час.



Поверх 4 - Завдання 3

В цьому завданні на **читання** учням слід правильно згрупувати слова. Темі: сім'я, здоров'я, почуття, мода, транспорт і будівлі.



Поверх 5 - Завдання 1

За допомогою даного письмового завдання оцінюються правопис і граматичні знання учнів. Слід додати лише дві літери, щоб доповнити неповне слово.



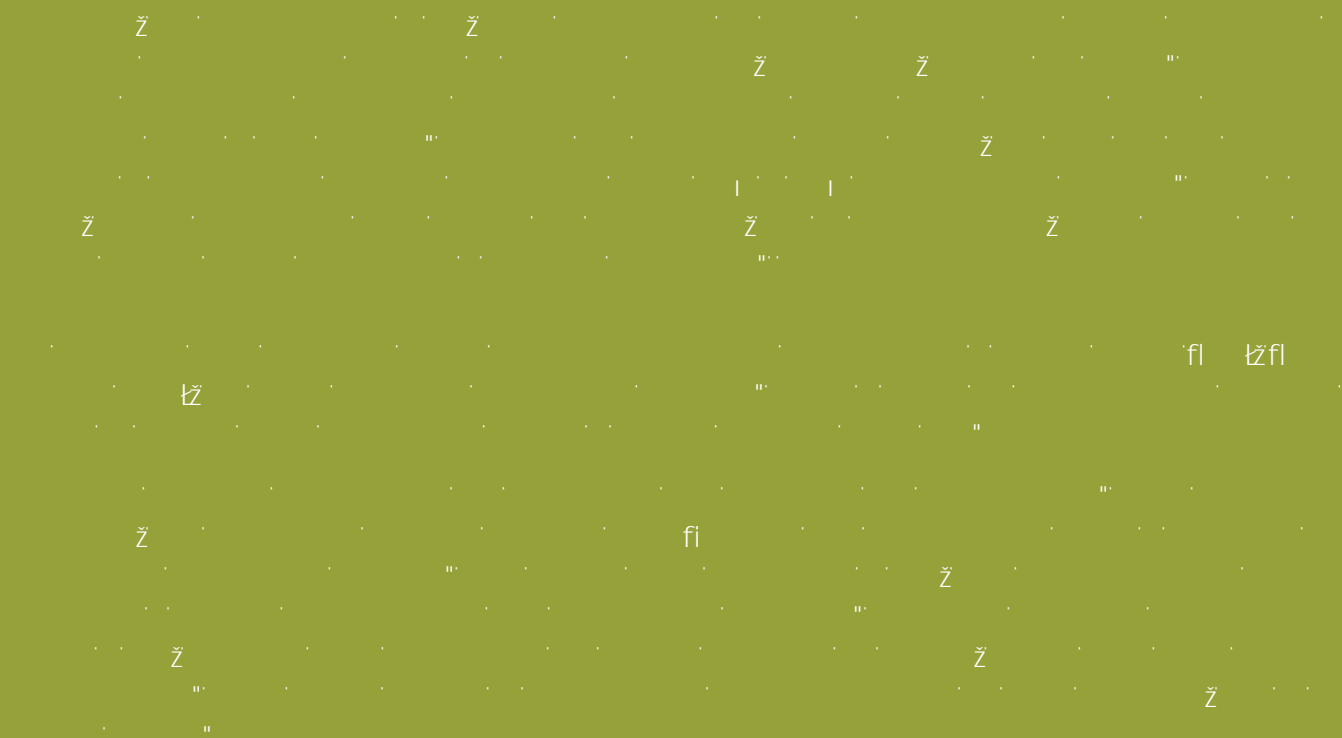
“Стандарти та схеми оцінювання повинні використовуватися в якості допоміжних засобів частіше, ніж звичні заходи для контролю” (Вальдемар Мартинюк (ред.), Майк Флемінг, Хосе Нойонс: Оцінювання і тестування в сфері мови освіти, Рада Європи: Прага 2007, с. 1)





THE LANGUAGE MAGICIAN у Європі

Наша команда розробників отримала величезну перевагу від використання кооперативної міжнародної моделі праці. Ми переконалися в тому, що професійна мережева діяльність також високо цінується викладачами. Завдяки взаємному обміну ми досягнули значно кращих результатів, ніж кожен з нас, якби він працював окремо!



Важливо, щоб вчителі не тренували своїх учнів на базі саме тих слів чи звуків, які використовуються у грі. Якщо вони це робитимуть, то гра не стане такою інформативною, як очікується. Мета гри - це:

- отримати результати про стан знань і вмінь школярів
- дати можливість вчителям визначати основні завдання для наступних занять з іноземної мови

Вчителі можуть спланувати свої заняття таким чином, щоб розвивати певні навички. Крім цього, вони можуть бачити, чи досягнутий рівень володіння мовою подібний до того, який спостерігається в інших європейських країнах – з огляду на приблизно однакову кількість навчальних годин.

Ми усвідомлюємо той факт, що деякі із завдань можна виконати шляхом обґрунтованої здогадки. Але ми сподіваємося, що це мотивує і підбадьорить учнів, задля того, щоб вони і надалі з радістю вивчали іноземну мову! Вивчення інтернаціоналізмів та пошук мовних паралелей є важливими здатностями, розвиток яких ми підтримуємо саме в такий спосіб.

Команда розробників проекту LANGUAGE MAGICIAN бажає Вам успіхів під час гри. Ми будемо дуже раді дізнатися про Ваш досвід.

Нашу веб-сторінку можна використовувати також для обміну досвідом та інформацією щодо гри.

www.thelanguagemagician.net







FAQs:

З: Скільки коштує гра?

В: Гра безкоштовна для усіх зареєстрованих шкіл. Її проект розроблено за фінансової підтримки програми Erasmus+.

З: У моїй школі немає достатньо техніки (iPad, комп'ютерів) для кожного учня. Чи можна поділити клас на дві групи і пройти гру з кожною групою окремо?

В: Так, це можливо. Щоб грати в гру, кожному учневі потрібен комп'ютер. В залежності від того, скільки комп'ютерів є у Вашій школі, Ви можете провести окрему сесію гри з однією частиною класу, а наступну сесію гри можна провести з іншою частиною класу. Зважайте на те, щоб Ви особисто були присутніми під час сеансів гри, щоб мати змогу вчасно втрутитися у вирішення можливих проблем.

З: Яким чином можна підготувати учнів до участі в грі? Чи можна отримати список слів?

В: Не існує списку слів, які можуть підготувати учнів до гри. Завдання базуються на міжнародних навчальних стандартах і перевіряють навички, флексибельність та мовний потенціал. Проте на сайті можна знайти навчальні матеріали, за допомогою яких Ви зможете, за бажанням, підготувати учнів до виконання завдань, які зустрінатимуться у грі. Ми не рекомендуємо вчити з учнями слова, які зустрінуться в грі.

З: Скільки триває гра?

В: Тривалість гри – 35 хвилин. Але необхідно додатково спланувати час, щоб самостійно протестувати гру. Крім цього, Вам необхідно буде також підготувати гру (дати інструкцію гравцям, зареєструвати їх і надати можливість вибрати аватарку). Після гри Ви можете роздрукувати сертифікати і вручити їх учням відразу або пізніше.

З: Як часто можна грати з учнями у гру?

В: Ми рекомендуємо використовувати ігровий інструмент двічі на рік: на початку навчального року і наприкінці. Таким чином Ви зможете побачити навчальні успіхи Ваших учнів. Це допоможе посилити віру учнів у власні здібності щодо вивчення іноземної мови і подальшого розвитку.

З: Що відбувається з даними учнів після завершення гри?

В: Зібрані під час гри дані зберігаються на сервері, який розміщений на території Європейського Союзу і захищений за допомогою високотехнологічної сучасної системи безпеки. Зареєстровані вчителі в будь-який час можуть отримати доступ до своїх даних.

Університети, які є партнерами програми Erasmus+, отримують копію даних для проведення досліджень.

Жодна з версії не дає змогу ідентифікувати гравців. Ми не передаємо дані третій стороні і не продаємо їх.

Детальніша інформація розміщена на нашому сайті в розділі, присвяченому захисту даних:

<https://www.thelanguagemagician.net/privacy/>

З: Де можна знайти гру?

В: Доступ до гри можна отримати через наш сайт:

www.thelanguagemagician.net

Переконайтеся, що Ви вчасно зареєструвалися. Ваші реєстраційні дані будуть активовані протягом 24 годин.

Ви можете звернутися із запитаннями на адресу: infos@thelanguagemagician.net

Якщо Ви хочете грати в гру на iPad чи планшеті, Вам слід спочатку завантажити застосунок THE LANGUAGE MAGICIAN з Apple Store чи Google Play.

Застосунок повинен бути встановлений на кожному пристрої. Тому ми рекомендуємо перевірити це ще перед прибуттям гравців.

Якщо в гру будуть грати на стаціонарному комп'ютері чи ноутбуці, то слід відкрити веб-сторінку в браузерах Firefox або Chrome (гра не працює в Internet Explorer):

<https://game.thelanguagemagician.net>





Вихідні дані

© 2018 Goethe-Institut London

Дизайн цієї брошюри: Verena Paloma Jabs

Дизайн та розробка гри: ovos / ілюстрації: Brian Main

Зміст завдань: партнери проекту THE LANGUAGE MAGICIAN

Графіка в зразках завдань: Harriet E. Roth і Friederike Schumann

Веб-платформа: www.thelanguagemagician.net : achtQuark

Трейлер та навчальний посібник гри: Anna Bianco