

Abracadabra

Etape anterioare obligatorii / Cunoștințe anterioare ale elevilor	Nici unul
Obiective de învățare	Exersează-ți vocabularul și imaginația.
Subiecte	Engleza ca limbă străină, arte, scris
Varsta Recomandată	10-14
Material necesar	PC-uri care pot rula jocul, smartphone-uri
Durata secvenței	2 – 3 ore
Activitate individuală sau de grup	Individual
Abilități dezvoltate	Rezolvarea problemelor, creativitate
Gama de prețuri a jocului	20 EUR pe computer, 5 EUR pe smartphone
Jocuri similare de folosit cu abordarea secvenței	Scribblenauts
Sfaturi pentru scurtarea duratei secvenței	Pentru a scurta această secvență, puteți folosi doar unul dintre cele patru videoclipuri. Acest lucru va permite o discuție pe un anumit subiect și va menține conversația mai scurtă. Un alt sfat ar fi să introduceți subiectele principale în clasă și să le cereți elevilor să vizioneze videoclipurile singuri, ca teme pentru acasă, și să creați o scurtă prezentare cu gândurile lor asupra subiectului - individual sau în grup.

Sfaturi pentru a face secvența mai accesibilă sau incluzivă

Nu ar trebui să existe probleme de accesibilitate. Dar dacă elevii se luptă cu jocul, încercați să jucați puțin înainte și explicați-le comenzile și elementele principale (meniuri...) de care au nevoie pentru a juca.

Pas cu pas: cum se implementează secvența

Una dintre posibilele origini ale cuvântului abracadabra este Aramaica „ébra kedebra” care înseamnă „ceea ce vorbesc este ceea ce creez”. Acesta ar putea fi numele acestui joc. În Scribblenauts, jucătorul poate folosi un caiet magic care materializează sau modifică realitatea pe baza a ceea ce este scris în el.

Această secvență poate fi folosită la orice disciplină care se ocupă de limbaj, cum ar fi învățarea unei noi limbi. În acest caz, jocul îl va determina pe utilizator să folosească sau să caute vocabularul necesar. Dar într-o clasă de literatură/scriș sau chiar filozofie, poți ilustra sau plonja în subiectul limbajului într-o manieră jucăușă.

Reducerea costurilor

Cea mai puțin costisitoare versiune a jocului este pe smartphone-uri. Puteți economisi mai mulți bani având jocul pe o tabletă și partajându-l între elevi.

- **Pasul 1: Explicați conceptul (20 de minute)**

Spuneți-le elevilor că vor juca un joc puzzle în care limbajul și creativitatea sunt armele lor principale. Jucați tutorialul cu ei. Este mai bine dacă l-ați jucat pe cont propriu în prealabil pentru a face lucrurile să meargă mai bine când îl arătați în clasă.

Tutorialul vă va ghida prin joc: puteți folosi caietul pentru a crea un lucru. Puteți adăuga adjective la lucrurile existente. Scopul jocului este de a colecta „starites”. Ele apar atunci când faci destule acțiuni bune în lume. De cele mai multe ori, personajele din joc vă vor oferi o căutare de rezolvat.





Figura 1 – Tutorialul jocului (Scribblenauts showdown, 5th Cell Media LLC, 2012)

- **Pasul 2: Elevii se joacă acasă (1 - 2 ore)**

Puteți să lăsați jucătorii să joace liber sau să le dați niște constrângeri.

Joacă singur la unele niveluri și observă soluții care pot fi evidente. De exemplu, primul puzzle al jocului în care trebuie să spălați un porc poate fi rezolvat invocând un „săpun”. Dar jocul este tolerant și folosirea unui concept similar precum „detergent” ar funcționa.



Figura 2 – Invocarea săpunului (Scribblenauts showdown, 5th Cell Media LLC, 2012)



Figura 3 – Utilizarea săpunului invocat (Scribblenauts showdown, 5th Cell Media LLC, 2012)

Puteți interzice utilizarea anumitor cuvinte pentru a-ți forța elevii să găsească un vocabular mai bogat. Ar trebui să li se permită să utilizeze dicționare online, traducători și instrumente de căutare de sinonime. Mai bine ne amintim ceea ce manipulăm, așa că procesul de căutare și utilizare a acestor cuvinte într-un joc le va face să rămână puțin mai bine în memorie.

Puteți să le cereți elevilor să țină evidența cuvintelor pe care le-au folosit pentru a rezolva puzzle-urile din joc și să le împărtășească apoi clasei.

- **Pasul 3: Concluzii și discuție (30 de minute)**

Acum puteți avea o sesiune de concluzii în care treceți printr-un nivel și să întrebați elevii cum l-au rezolvat acasă. De asemenea, puteți revizui toate cuvintele noi pe care elevii le-au folosit în timpul jocului și puteți construi o lecție pe baza lor.

Puteți încerca să alimentați dorința elevilor dvs. de a-și crește vocabularul și stăpânirea limbajului, discutând despre impactul său asupra psihologiei.

15-18 ani: „Limitele limbajului meu înseamnă limitele lumii mele”

Acestea sunt cuvintele filosofului austriac Ludwig Wittgenstein în *Tractatus logico-philosophicus*.

Pentru a ilustra acest concept, puteți deschide o discuție simplă despre *Newspeak* a lui George Orwell din 1984.

A avea o opinie înseamnă să o poți formula, macar mental. O părere inexprimabilă în limba mea este o părere la care nu mă pot gândi.

În societatea distopică descrisă în 1984, limbajul este sărăcit intenționat pentru a limita capacitățile de gândire ale masei. Onoare, dreptate, egalitate, știință, toate aceste cuvinte sunt înlocuite cu „gândirea crimei”. Aceste idei există, dar distincțiile, relațiile, articularea lor, ceea ce le dă sensul lor, sunt rezumate într-un cuvânt atotcuprinzător:



„crima gândirii”. Când se confruntă cu cineva care spune că sclavia este bună, cineva care a crescut vorbind neolingvă ar putea simți o intuiție de dezacord, dar nu va avea cuvintele pentru a-și exprima punctul de vedere.

10-14 ani:

Discutați cu elevii dumneavoastră despre bogăția și precizia limbajului, despre cum avem multe cuvinte diferite pentru lucruri, deoarece cuvintele pot fi atât explicative, cât și artistice în același timp, adică ne oferă mai multe informații și o experiență mai bogată a lumii.

Obținerea jocului:

https://store.steampowered.com/app/491950/Orwell_Keeping_an_Eye_On_You/

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.OsmoticStudios.Orwell&hl=en_US&gl=US

<https://apps.apple.com/fr/app/orwell-keeping-an-eye-on-you/id1476541931>

Referinte:

Toate capturile de ecran sunt preluate de pe [Scribblenauts Unlimited - Trecerea jocului - Partea 1 - Timp amuzant în Capitală \(PC, Wii U, 3DS\)](#)

Brioli, D. (2021, 1 noiembrie). „Jocuri de limbă”. [superjumpmagazine.com](https://superjumpmagazine.com/language-games-68988fbeb1a) Preluat de la <https://superjumpmagazine.com/language-games-68988fbeb1a>

TEDx Talks (11 iunie 2014). Magia cuvintelor - ceea ce vorbim este ceea ce creăm: Andrew Bennett la TEDxTowsonU. [Video].

Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=BVK4mWaS3F8>



Webb, B. (2018, 7 august). Cum să-ți stăpânești frica ca un sigiliu marine.

Medium.com Preluat de la <https://medium.com/s/story/how-to-master-your-fear-like-a-navy-seal-ffde5fe8d11>

