

What's in a Name

Benvenuto a “What's in a name”, un divertente videogioco educativo pensato per aiutarti a migliorare la tua abilità di *reading* e ad imparare parole e contenuti nuovi. Questo documento ti aiuterà a capire meglio il contenuto del gioco, introducendolo con i suoi obiettivi e fornendo suggerimenti per una proficua esperienza di apprendimento ludico.

Se questi suggerimenti non sono abbastanza ed hai ancora bisogno di aiuto, puoi fare riferimento alla guida completa al gioco allegata a questo documento.

Introduzione

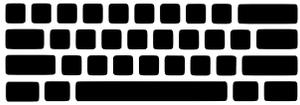
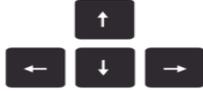
Sinossi

Romeo e Giulietta sono i figli di due famiglie molto importanti nella città di Verona, nel Nord Italia. Le due famiglie affrontano da anni una faida quando Romeo e Giulietta si incontrano ad un ballo in maschera e si innamorano perdutamente senza sapere che provengono dalle famiglie nemiche. Dopo il ballo, Romeo vuole rivedere Giulietta, quindi ha bisogno di indicazioni per arrivare a lei. Dopo aver scoperto dove vive, va a casa sua, dove ha luogo la famosa “Scena del balcone”.

Il gioco ha **due obiettivi principali**: prima il giocatore deve capire le **indicazioni** che gli/le vengono date per trovare Giulietta; poi deve **indovinare le risposte di Romeo** a Giulietta e completare il dialogo.

- Livello linguistico: A2/B1

Controlli

		
Muoversi		
Continuare	Sinistro del mouse	
Selezionare la risposta	Sinistro del mouse	

Livello 1: Cercare Giulietta

Comprendere il testo

Lessico e quesiti

Parole e frasi	Traduzione
(to) take place	Aver luogo
noble	Nobile
masked ball	Ballo in Maschera
to fall in love	Innamorarsi
(to) follow	Cadere

Green hair	Capelli Verdi
(to) turn left	Girare a sinistra
(to) turn right	Girare a destra
(to) pay attention	Fare attenzione
(to) go ahead	Andare diritto
Guy	Ragazzo7a
Grown-up people	Adulti
(to) go back	Tornare indietro
White/black cat	Gatto bianco/nero
Masquerade ball	Ballo in Maschera
Gala event	Evento di gala
Viking	Vichingo
Each other's identity	Identità dell'altro/a

Livello 2: La Scena del Balcone

Comprendere il testo

Lessico e dialogo

Parole e frasi	Traduzione
(to) forget	Dimenticare
rose	Rosa
(to) smell	Odorare
Enemy	Nemico
(to) get over	Superare
Ladder	Scala
(to) be worried about something	Essere preoccupato per qualcosa
Wings	Ali
(to) hide	Nascondersi - nascondere
(to) wish	Desiderare, desiderio
deep	Profondo

Livello 3: La Storia

L'ultima parte sarà una revisione delle informazioni scoperte nei primi due livelli, quindi non dovrebbe esserci bisogno di altro lessico.

Allegato: Guida completa al gioco

Livello 1: Cercando Giulietta

Il gioco è facile e tranquillo e rappresenta un grande strumento per gli studenti che vogliono rilassarsi ed imparare allo stesso tempo. Si apre con una domanda: "What do you know about "Romeo and Juliet?" – cosa sai di "Romeo e Giulietta"?", che immerge il giocatore sia nella storia che nel gioco. Con un semplice left-click sulla finestra di dialogo, compare un'altra domanda con la prima informazione. Qui, facendo di nuovo left-click, il giocatore va avanti nel gioco e la ricerca ha inizio. Dapprima vengono date informazioni sull'opera, attraverso le quali il giocatore procede con dei click a sinistra con il suo ritmo. Subito dopo che viene nominato il ballo in Maschera, il giocatore si trova nel ballo; lì deve trovare Giulietta. Per farlo dovrà parlare con i personaggi digitando sulla tastiera le lettere maiuscole corrispondenti; per proseguire nelle brevi conversazioni, il giocatore dovrà fare un click sinistro sulle finestre di dialogo. Seguendo le istruzioni date da questi personaggi, il giocatore troverà Giulietta e si recherà nel giardino di casa sua, dove ha luogo la scena successiva.

Livello 2: La Scena del Balcone

La nuova scena si apre con Giulietta che parla da sola nella notte; lei non sa che Romeo è lì, che la ascolta! Ma poi lui si rivela e i due parlano. Il giocatore dovrà scegliere le risposte di Romeo (left click) fino ad arrivare alla fine del dialogo.

Soluzioni:

1. A
2. A
3. B
4. A
5. A

Livello 3: La Storia

Dato che quest'ultima parte è essenzialmente una revisione generale delle informazioni che il giocatore ha appreso nel corso del gioco, ora vengono poste delle domande specifiche. Per questo potrebbe essere consigliabile prendere qualche appunto su quello che si pensa possa essere difficile da ricordare, nonché annotare le parole che possono aiutare a rispondere correttamente.

Soluzioni:

- Dove si svolge la conversazione? Nel giardino di Giulietta.
- Quando si svolge la conversazione? Di notte.
- Quando Giulietta si accorge della presenza di Romeo? Dopo aver pronunciato alcune parole.
- Di che cosa è preoccupata Giulietta? Ha paura che la sua famiglia possa trovare Romeo.
- Come spiega Romeo il suo ingresso nel giardino? Dice che l'amore gli ha messo le ali.

- Con che cosa Romeo promette di amare Giulietta? Dalla luna.
- Giulietta non è soddisfatta della risposta di Romeo perché - la luna cambia.
- Per convincere Giulietta di amarla profondamente, Romeo paragona il suo amore al - mare.



Cofinanziato dall'Unione europea

Questo progetto è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Questa pubblicazione riflette solamente le visioni dell'autore e la Commissione non può considerarsi responsabile per alcuno uso che viene fatto delle informazioni ivi contenute.

Codice del progetto: 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Questo lavoro è concesso con la licenza Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Per maggiori informazioni su D-ESL: <https://www.d-esl.eu>