



Player's guide

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


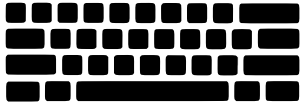

Sinossi

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	Left click	
Selezionare la risposta	Left click	

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 dritto
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 revision 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:

- Where does the conversation take place? In Juliet's garden.
- When does the conversation take place? At night.
- When does Juliet realize Romeo is there? After she speaks some words.
- What is Juliet worried about? She is afraid that her family can find Romeo.
- How does Romeo explain his entrance in the garden? He says love has given him wings.
- What does Romeo promise to love Juliet by? By the moon.
- Juliet is not satisfied by Romeo's answer because – the moon changes.
- To convince Juliet he deeply loves her, Romeo compares his love to – the sea.



Co-funded by the European Union

Questo Progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea. Il presente prodotto rappresenta solo il punto di vista dell'autore e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che viene fatto delle informazioni in esso contenute.

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

Licenza del prodotto secondo Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Per sapere di più su D-ESL: <https://www.d-esl.eu>