

Set de instrumente pedagogice

Instrumente pentru jocuri

Șablonul căilor de acces – Adună puncte pentru a câștiga!

Acesta este un traseu pentru o aventură al cărui scop este de a obține un scor minim pentru a trece de misiune. Există diferite categorii de întrebări, care sunt teme diferite ale aceluiași subiect. Jucătorii pot alege ce teste să treacă mai întâi, poate chiar acolo unde se simt mai în siguranță. Ei știu că trebuie să atingă un minim de puncte pentru a termina misiunea! De asemenea, puteți introduce o limită de timp. În acest caz, jucătorul va fi încurajat să continue până când timpul se termină. Sau puteți decide să stabiliți diferite premii în funcție de punctele acumulate (de exemplu, primul premiu ar putea fi: 1 săptămână fără teste!).

Domeniul de aplicare al traseului:

(Pentru profesor)

Verificați temele în care elevii se simt cel mai bine informați și cele care sunt și mai dificile. Jucătorii vor putea decide ordinea în care vor susține testele, cu scopul de a acumula un punctaj minim (eventual în cadrul unei limite de timp)

(Pentru jucători)

Acumulați puncte răspunzând corect la întrebări. În cazul limitelor de timp, probabil strategia câștigătoare este de a aborda mai întâi subiectele în care jucătorii se simt mai siguri.

Structură

