

# Strumenti Pedagogici

## Strumenti di gioco

### Modello percorso - Accumula punti per vincere!

Qui troverete un percorso per un'avventura in cui l'obiettivo è ottenere un punteggio minimo per superare la missione. Ci sono diverse categorie di domande, che riguardano argomenti diversi dello stesso tema. I giocatori possono scegliere quali test superare per primi, magari dove si sentono più sicuri. Sanno di dover raggiungere un punteggio minimo per completare la missione! Si può anche inserire un limite di tempo. In questo caso, il giocatore sarà incoraggiato a continuare finché il tempo non si esaurisce. Oppure, si può decidere di stabilire premi diversi in base ai punti accumulati (ad esempio, il primo premio potrebbe essere: 1 settimana senza esami!)

#### Ambito del percorso:

*(Per l'insegnante)*

Verifica gli argomenti in cui gli studenti si sentono più preparati e quelli che sono ancora più sfidanti. I giocatori potranno decidere l'ordine in cui affrontare i test, con l'obiettivo di accumulare un punteggio minimo (possibilmente entro un limite di tempo).

*(Per i giocatori)*

Accumulare punti rispondendo correttamente alle domande. Nel caso di limiti di tempo, la strategia vincente probabile è affrontare per primi gli argomenti in cui i giocatori si sentono più sicuri.

## Struttura

