

La Strada dei racconti

Regole del gioco



VILLE DE NICE



Région Autonome
Vallée d'Aoste
Regione Autonoma
Valle d'Aosta



REGIONE
PIEMONTE



REGIONE LIGURIA

MÉTROPOLE
NICE CÔTE D'AZUR



Consiglio Nazionale delle Ricerche



Interreg
ALCOTRA
Fonds européen de développement régional
Fondo europeo di sviluppo regionale



Indice

Presentazione del gioco	3
Il progetto La Strada dei racconti / Le Sentier des contes	3
Chi può giocare?	3
Qual è il principio del gioco?	3
Qual è l'obiettivo del gioco?	3
L'area interessata	4
Svolgimento di una partita	5
Creazione degli account	6
L'account "Giocatore singolo"	6
L'account "Animatore"	8
L'account "Gruppo di giocatori"	10
Creare un gruppo	10
Creare un account bambino	12
L'interfaccia di gioco	13
Schermata iniziale "Giocatore singolo"	13
Schermata iniziale "Animatore"	14
Schermata iniziale "Gruppo di giocatori" (classa o laboratorio in mediateca)	14
Schermata di gioco	15
Enigmi	17
I diversi tipi di enigmi	17
Descrizione degli elementi di un enigma	20
Creare enigmi	21
Scegliere il tipo di enigma da scrivere	24
Segnalare un'imprecisione in un enigma	29
Moderare gli enigmi	29
Numero di punti ottenuti	32
Rispondendo correttamente agli enigmi	32
Scrivendo enigmi	32
Classifica	33
La classifica dei giocatori singoli	33
La classifica dei gruppi di giocatori	33
Distintivi	34

Presentazione del gioco

Il progetto La Strada dei racconti / Le Sentier des contes

Il gioco "La strada dei racconti" è frutto dei progetti "Far conoscere" e "Scoprire per promuovere" del Piano integrato tematico PACE. È realizzato in collaborazione con il *Groupement d'Intérêt Public Formation et Insertion Professionnelle de l'académie de Nice* (GIP FIPAN), la città di Nizza, il dipartimento delle Alpi dell'Alta Provenza, il dipartimento della Savoia, la regione Valle d'Aosta, la regione Liguria e la regione Piemonte.

È stato ideato a seguito di altri due progetti di *serious game*, realizzati da Réseau Canopé in altre zone transfrontaliere: *Passe-Partout / Weltenbummler*, nella zona dell'Alto Reno e *Sesam, ouvre-toi!* nella Grande Regione Europea.

Il progetto ha come scopo principale quello di far scoprire il patrimonio materiale e immateriale di un'ampia parte della regione Alcotra. Si pone inoltre i seguenti obiettivi:

- Sensibilizzare i bambini delle scuole alla diversità culturale e incoraggiarli a identificarsi con la regione man mano che la scoprono;
- accrescere le loro competenze in materia di geografia, storia e cultura regionali;
- valorizzare il territorio attraverso percorsi tematici diversi;
- lavorare in gruppo e in modo collaborativo per bambini e adulti referenti;
- promuovere l'uso dei nuovi media nelle scuole e nelle mediateche;
- acquisire conoscenze attraverso il gioco, ma anche proporle, in particolare partecipando al suo arricchimento;
- sviluppare le competenze linguistiche in italiano e francese.

Chi può giocare?

Bambini dai 6 agli 11 anni, italiani o francesi, da casa con un accesso "Pubblico generale", ma anche gruppi di bambini durante laboratori condotti da personale della mediateca o una classe col suo insegnante.

Qual è il principio del gioco?

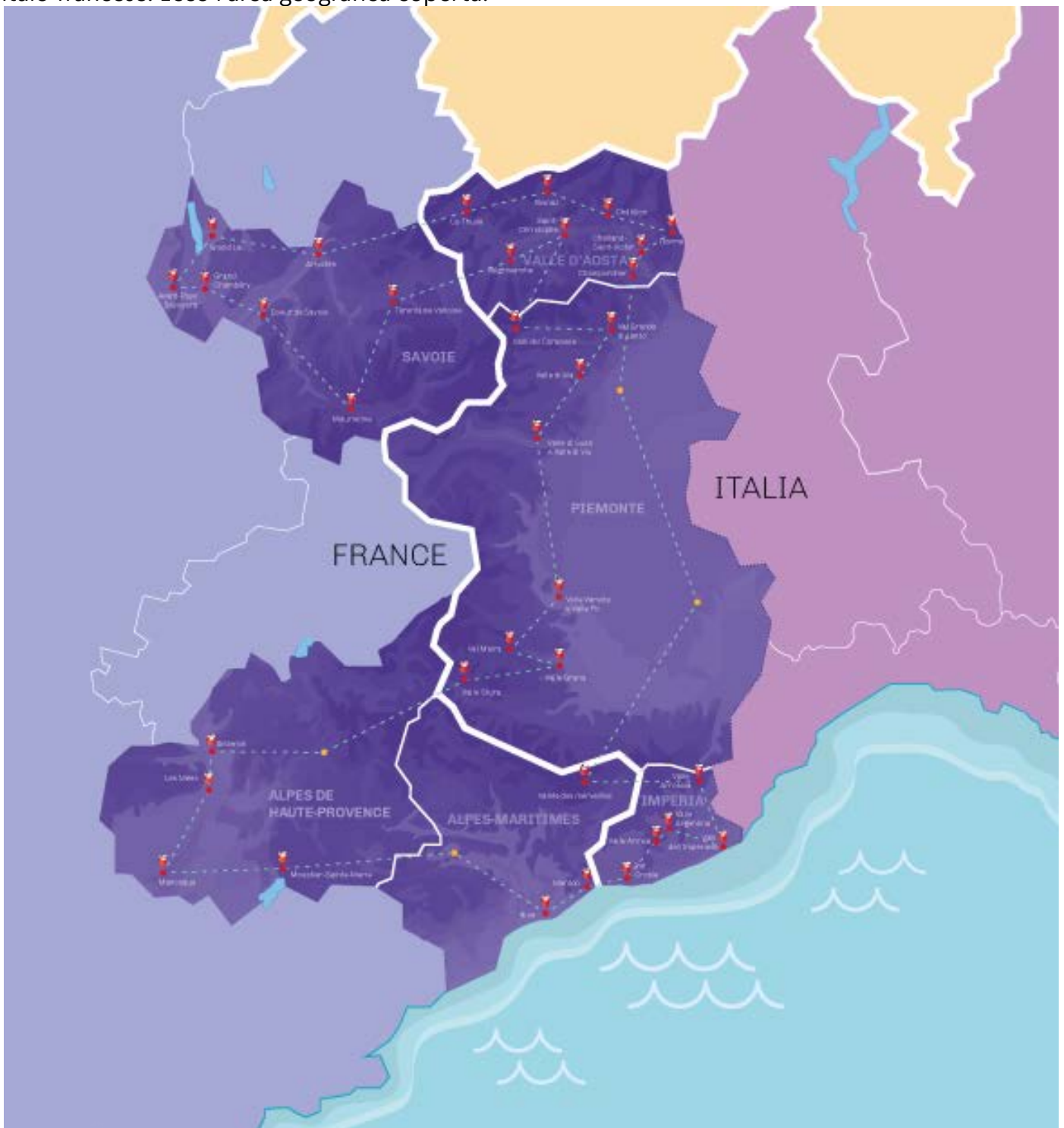
I bambini possono semplicemente giocare a rispondere agli enigmi sui racconti e leggende della regione, che sono già presenti nel gioco, ma la particolarità di questo gioco è di essere collaborativo: per guadagnare più punti i bambini possono scrivere enigmi nella loro lingua madre o nella lingua del vicino. La scrittura degli enigmi è moderata da un adulto referente, un insegnante di classe o il personale della mediateca. La scrittura non è quindi consentita ai bambini che giocano individualmente a casa, che possono solo rispondere agli enigmi.

Qual è l'obiettivo del gioco?

Lo scopo del gioco è collezionare punti e distintivi grazie alle risposte corrette e all'elaborazione di nuovi enigmi nel gioco (maggiori informazioni sui punteggi nella sezione "Il gioco").

L'area interessata

Il gioco vi porterà alla scoperta di gran parte della regione Alcotra, un territorio transfrontaliero italo-francese. Ecco l'area geografica coperta:



Svolgimento di una partita

Il gioco si basa su un sistema di punti. Obiettivo del gioco è ottenere il massimo numero di punti, o progressivamente col susseguirsi delle partite per i bambini che giocano individualmente a casa, o alla fine dell'anno scolastico per i gruppi di bambini in classe o in mediateca. Una classifica in tempo reale permette ai giocatori di vedere la loro posizione rispetto agli altri concorrenti.

Il gioco presenta una cartina che copre gran parte della regione Alcotra. Sulla cartina sono segnati vari luoghi di grande interesse, identificati chiaramente con un disegno. I giocatori si muoveranno lungo un percorso che attraversa questi luoghi facendo girare una ruota virtuale.

I percorsi prevedono due tipi di caselle/punti:

- Caselle rosse "enigma" che corrispondono ai luoghi di interesse evidenziati dal gioco e che conterranno enigmi basati sui racconti e sulle leggende specifiche di quei luoghi.
- Caselle gialle "enigma" che non corrispondono ad uno specifico luogo di interesse, ma che propongono enigmi sui racconti e le leggende comuni a tutta la regione Alcotra.



Poiché il percorso è circolare, sarà possibile effettuarlo tutte le volte che si desidera. Passando più volte nei luoghi segnalati si potranno scoprire tutti gli enigmi scritti dagli altri bambini.

Ci sono due modi per ottenere punti:

- Rispondendo correttamente agli enigmi;
- Scrivendo degli enigmi.

Creazione degli account

Esistono tre tipi di account per tre scopi diversi.

1. Account “Giocatore singolo”

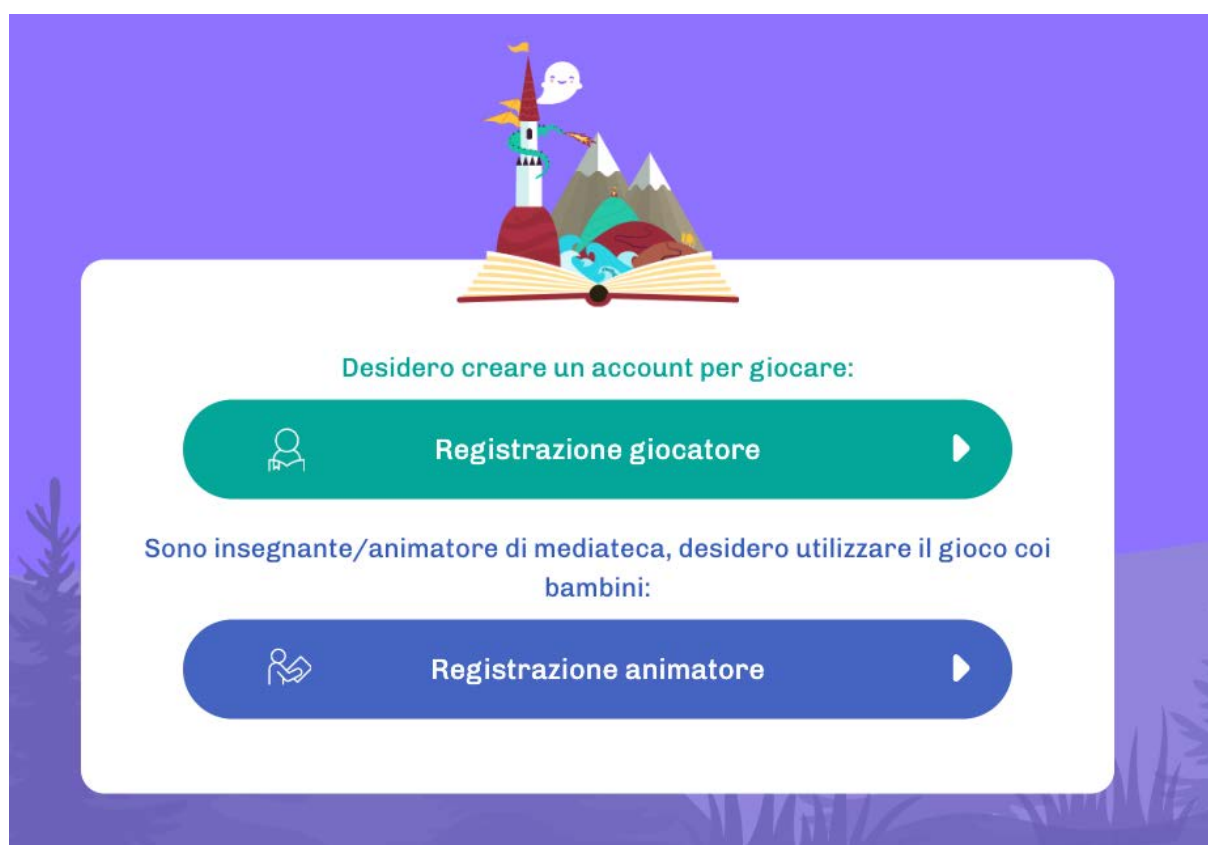
- aperto a tutti;
- consente di accedere all’interfaccia di gioco;
- non consente di scrivere enigmi.

2. Account “Animatore”

- Aperto solo agli insegnanti e al personale della mediateca;
- Permette di creare e impostare gli account dei bambini;
- Non dà accesso all’interfaccia di gioco.

3. Account “Gruppo di giocatori”

- Viene creato dagli animatori per i bambini o per sé stessi;
- Consente di accedere all’interfaccia di gioco;a
- Permette di scrivere enigmi.



L’account “Giocatore singolo”

Questo è l’account che verrà utilizzato dai giocatori al di fuori della classe o del laboratorio in mediateca.

Attenzione: questo account non consente la creazione di enigmi. Permette solo di rispondere agli enigmi.

Quando si crea il proprio account è possibile impostare diversi elementi:

- User ID (Attenzione: questo identificativo può essere visualizzato nella classifica - non utilizzare il proprio nome o cognome come identificativo);
- Password;
- Lingua madre;
- Lingua in cui si desidera giocare: francese, italiano o entrambe.

La scelta della lingua potrà essere modificata anche in seguito.

The registration form is titled "REGISTRAZIONE" and is set against a purple background with a faint illustration of a forest and mountains. It contains the following fields and elements:

- User ID:** A text input field with a note below it: "(Attenzione: questo identificativo può essere visualizzato nella classificazione - non utilizzare il proprio nome o cognome come identificativo)."
- Password:** A text input field.
- Conferma della password:** A text input field.
- E-mail:** A text input field.
- Lingua madre:** A dropdown menu with the text "Scelta della lingua dei menu".
- Lingua del gioco:** A dropdown menu with the text "Scelta della lingua del gioco".
- Terms and Conditions:** A checkbox labeled "Ho letto e accetto le condizioni generali del gioco" with a link to "Condizioni generali d'uso".
- Submit Button:** A yellow button labeled "Conferma".

Una volta creato l'account sarà possibile inserire User ID e Password nella schermata iniziale di accesso (qui sotto).

The login screen features a purple background with a whimsical illustration of a lighthouse on a book, mountains, and a night sky with a moon. At the top, there are navigation links: "La Strada dei Racconti", "GIOCO - FAQ", "PARTNER", and "TERRITORIO". The login form includes:

- User ID:** A text input field.
- Password:** A text input field.
- Forgot Password:** A link labeled "PASSWORD DIMENTICATA?".
- Account Creation:** A link labeled "CREA UN ACCOUNT".
- Play Button:** A yellow button labeled "GIOCA".

Si entrerà quindi nel gioco.



L'account "Animatore"

È il tipo di account che deve essere creato da un insegnante o dal personale della mediateca per essere utilizzato in classe o in un laboratorio in mediateca.

Questo account appartiene esclusivamente all'animatore e gli consente di impostare le funzionalità del gioco per il suo gruppo di bambini.

Per creare un account "animatore" è necessario un codice specifico. Deve essere richiesto, prima della creazione dell'account, al seguente indirizzo e-mail: corentin.vuillaume@reseau-canope.fr.

Quando si crea l'account "animatore", si possono impostare diversi elementi:

- User ID;
- Nome della scuola o della mediateca (o il nome del gruppo di bambini);
- Città in cui si trova;
- Password;
- Lingua madre;
- Indirizzo e-mail, che sarà utile soprattutto per la classifica della vostra classe o del vostro gruppo di allievi;
- Lingua in cui si desidera giocare: francese, italiano o entrambe.

La scelta della lingua potrà essere modificata anche in seguito.

CREA UN ACCOUNT ANIMATORE

Codice animatore

Per ottenere il tuo codice insegnante, invia un'e-mail a corentin.vuillaume@reseau-canope.fr

User ID

Nome della scuola o del team

Città

Password

Conferma della password

E-mail

Lingua madre

Ho letto e accetto le condizioni generali del gioco
[Condizioni generali d'uso](#)

Una volta creato l'account sarà possibile inserire User ID e Password nella schermata iniziale di accesso (qui sotto).

La Strada dei Racconti

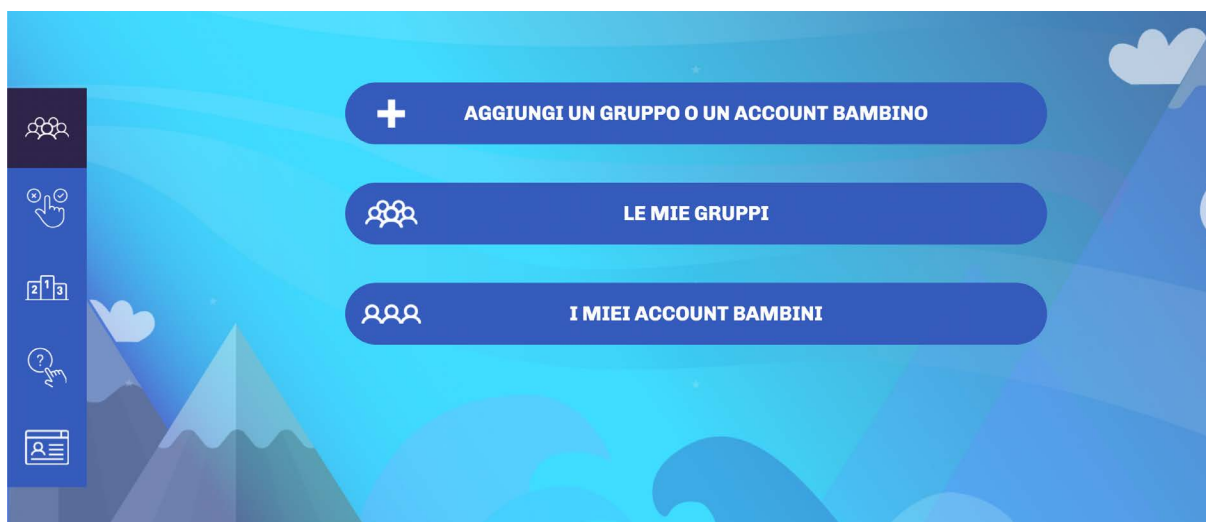
GIOCO - FAQ | PARTNER | TERRITORIO

[PASSWORD DIMENTICATA?](#)

[CREA UN ACCOUNT](#)

[GIOCA](#)

Si entrerà quindi nella sezione "Animatore" del gioco.



Questa sezione consente di:

- creare e impostare gli account dei bambini che giocheranno;
- moderare gli enigmi scritti dai bambini;
- consultare la classifica del proprio gruppo di bambini;
- modificare le impostazioni dell'account.

Include inoltre una sezione di Aiuto con le regole del gioco e i video tutorial.

La sezione "Animatore" non dà accesso al gioco.

Se si desidera accedere al gioco, è necessario creare un account "Gruppo di giocatori", con una password diversa da quella dell'account "Animatore".

L'account "Gruppo di giocatori"

Questo è l'account che verrà utilizzato da un gruppo di giocatori (in una classe o durante un laboratorio in mediateca).

Questo account viene creato dall'animatore per i bambini del suo gruppo.

Permette ai bambini di accedere al gioco e di scrivere enigmi.

Creare un gruppo

Gli animatori devono obbligatoriamente creare un gruppo (che corrisponderà a una classe per l'insegnante o a un gruppo di bambini per il personale della mediateca) con almeno un account bambino associato, che sarà utilizzato dai bambini per giocare e creare nuovi enigmi.

La creazione di più account bambino per un gruppo consente di suddividere una classe o un gruppo in più sottogruppi. I bambini potranno così lavorare a coppie o anche individualmente.

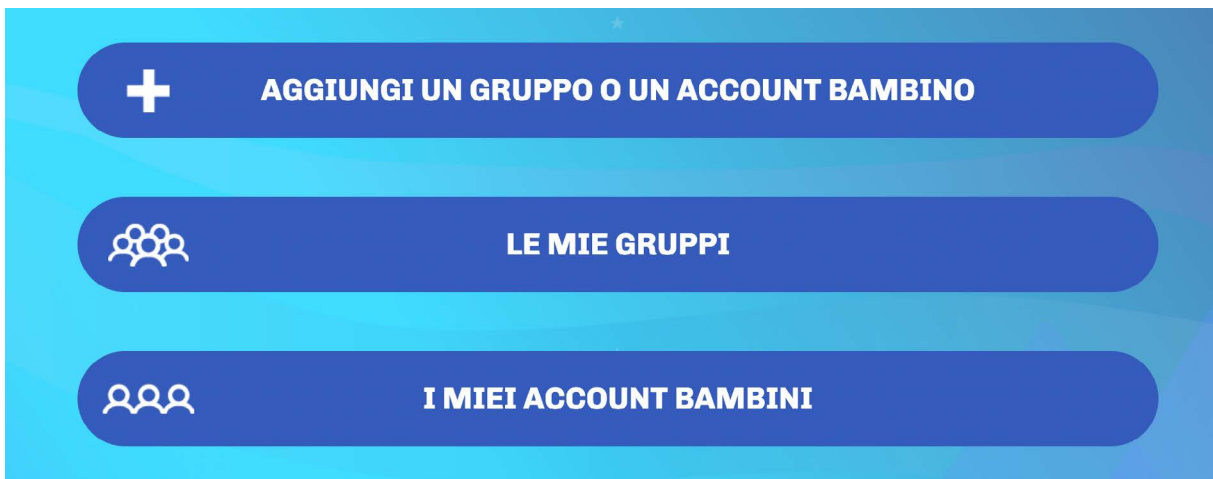
Il punteggio di un gruppo di bambini viene calcolato come la somma dei punti ottenuti da tutti gli account bambini appartenenti al gruppo.

Solo i punteggi dei gruppi vengono conteggiati per la classifica.

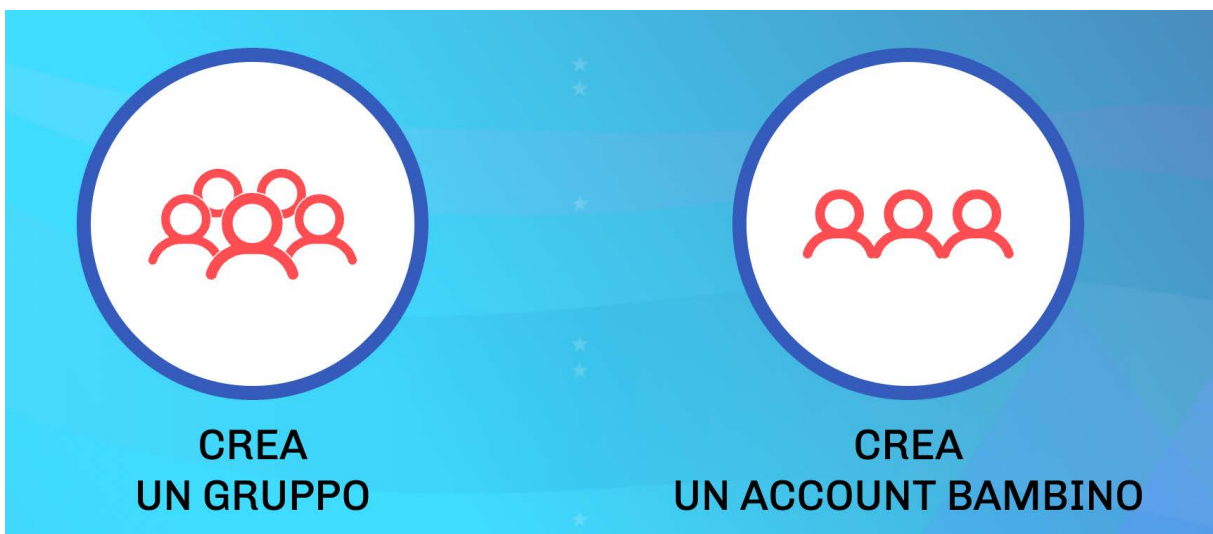
L'account "Gruppo di giocatori" è l'unico che permette di accedere all'interfaccia di creazione degli enigmi.

Alla fine di ogni anno scolastico i gruppi esistenti verranno cancellati, cosicché i nuovi gruppi potranno ripartire da zero all'inizio del nuovo anno scolastico. Gli account "Giocatore singolo" e "Animatore" non verranno cancellati, poiché sono quelli che permettono di creare nuove classi e nuovi gruppi per il nuovo anno scolastico.

Per creare un gruppo, cliccare su "Aggiungi un gruppo o un account bambino".



Cliccare su "Crea un gruppo".



Inserire il nome del gruppo e il numero di bambini che lo compongono.

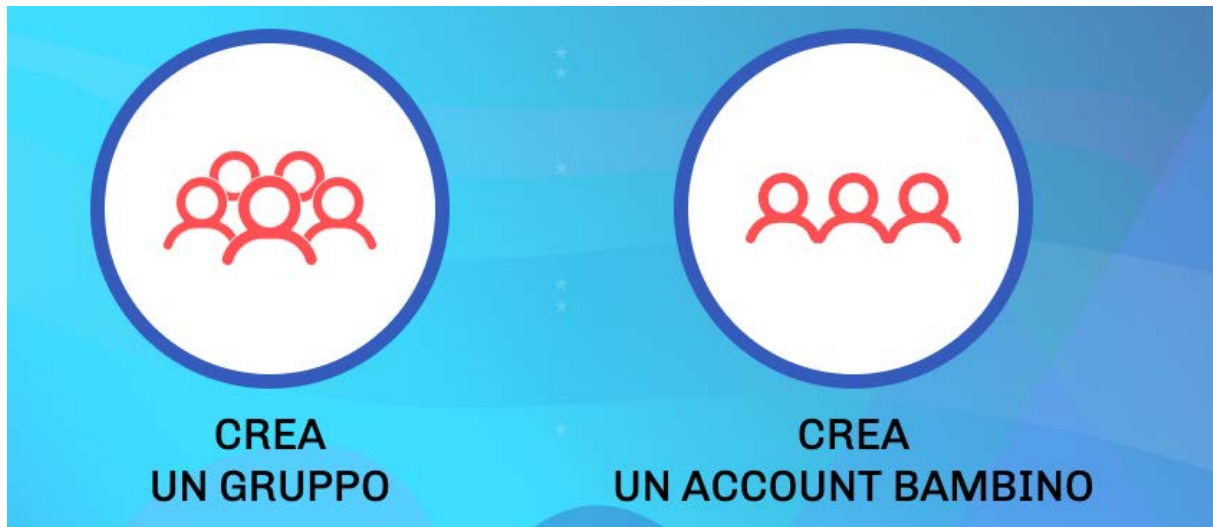
A screenshot of a mobile application interface with a blue background. At the top, there is a dark blue rounded rectangle with the text "CREA UN GRUPPO". Below this, there are two white input fields. The first is labeled "Nome del gruppo" and the second is labeled "Numero di bambini". At the bottom right, there is a yellow rounded rectangle with the text "Conferma".

Creare un account bambino

Ora è possibile creare un account bambino.

È possibile creare un account per ogni bambino, ma anche crearne uno per due o più bambini, a seconda delle dotazioni. Ad esempio, se si dispone di un computer o di un tablet ogni due bambini, si potrà creare un account bambino per due bambini.

Per creare un account bambino cliccare sul pulsante "Crea un account bambino".



Compilare il modulo sottostante, avendo cura di annotare in un documento separato User ID e password assegnate ai bambini del gruppo.

Attenzione: la lingua dei menu e quella di visualizzazione degli enigmi per ogni bambino potranno essere modificate anche in seguito.

CREA UN ACCOUNT BAMBINO

Nickname

User ID di connessione

Password

Conferma della password

Numero di bambini in questo account

Gruppo

Fascia d'età

6-9 anni 9-11 anni

Lingua dei menu

FR IT

Lingua di visualizzazione degli enigmi

FR IT FR/IT

Conferma

L'interfaccia di gioco

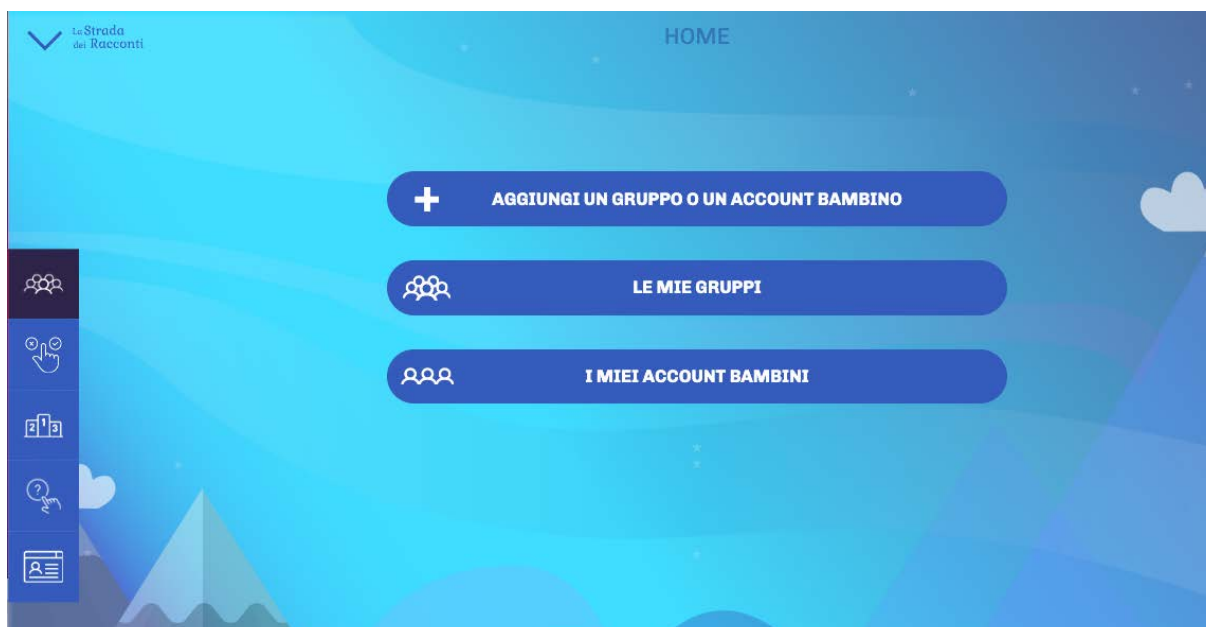
Schermata iniziale "Giocatore singolo"



1. Accesso al gioco. È possibile accedervi anche cliccando sul pulsante GIOCA.
2. Accesso ai racconti e alle leggende.
È possibile accedervi anche cliccando sul pulsante LEGGI i racconti e le leggende.
3. Accesso ai distintivi.
4. Accesso alla classifica.

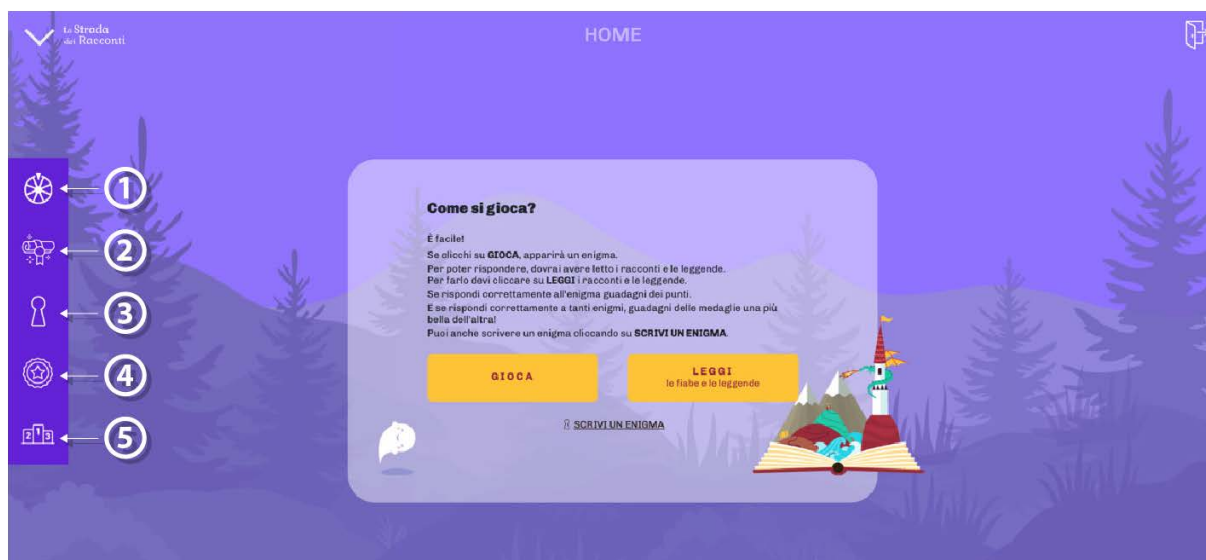
Prima di giocare consigliamo di leggere i racconti e le leggende. Poiché gli enigmi vertono su di essi, sarà più facile rispondere se si avrà una buona conoscenza degli stessi.

Schermata iniziale “Animatore”



1. Accesso alla gestione dei gruppi e degli account bambini.
2. Accesso alla moderazione degli enigmi scritti dai bambini.
3. Accesso alla classifica dei gruppi.
4. Accesso all'account personale per modificare la password o la lingua.

Schermata iniziale “Gruppo di giocatori” (classe o laboratorio in mediateca)



1. Accesso al gioco. È possibile accedervi anche cliccando sul pulsante GIOCA.
2. Accesso ai racconti e alle leggende. È possibile accedervi anche cliccando sul pulsante LEGGI i racconti e le leggende.
3. Accesso al modulo di creazione degli enigmi. È possibile accedervi anche cliccando sul pulsante SCRIVI UN ENIGMA.
4. Accesso ai distintivi.
5. Accesso alla classifica.

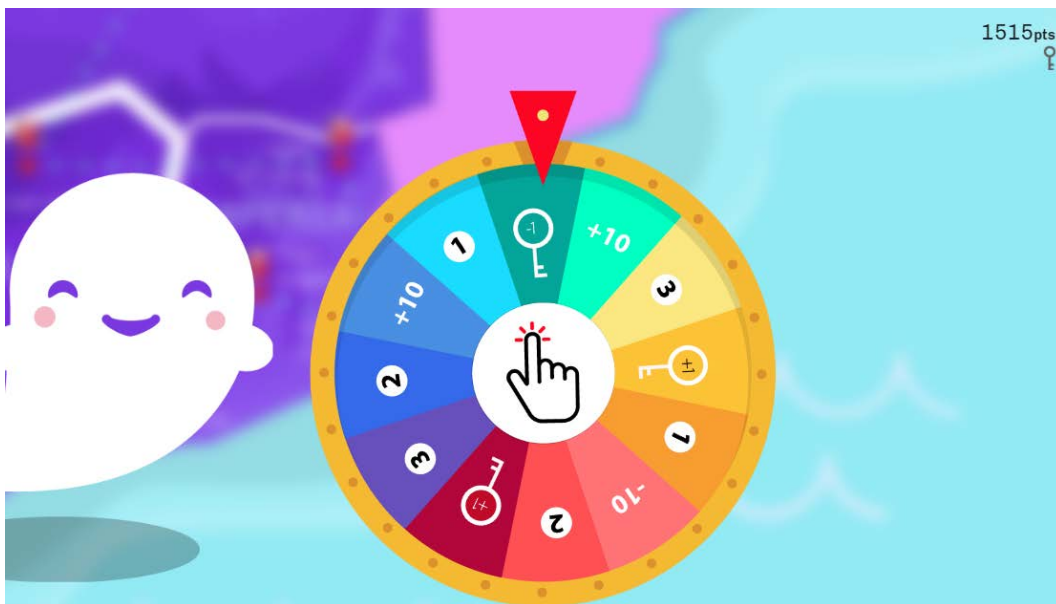
Schermata di gioco



Quando il giocatore clicca sul pulsante GIOCA nella schermata iniziale, sullo schermo appaiono un segnalino a forma di fantasma e una ruota. Il giocatore attiva la ruota cliccando al centro di essa.

La ruota può fermarsi su:

- i numeri 1, 2 e 3 → Significa che il segnalino sta per avanzare di 1, 2 o 3 caselle;
- i numeri +10 e -10 → Significa che il giocatore guadagna o perde 10 punti.
- le chiavi contenenti il numero +1 o -1 → Significa che il giocatore vince o perde un indizio, cioè guadagna o perde l'opportunità di consultare un indizio che lo aiuterà a risolvere un enigma.



Il numero di punti e il numero di indizi totalizzati dal giocatore sono visualizzati in alto a destra dello schermo.



Quando la ruota si ferma sui numeri 1, 2 o 3, il fantasma e la ruota scompaiono e appare il tabellone di gioco.



Quando il segnalino si ferma sulla casella desiderata, appare un enigma (vedi pagina successiva, "Enigmi") oppure, se non esiste ancora nessun enigma, una finestra pop-up invita a crearne uno.

Enigmi

Gli enigmi sono il cuore del gioco. L'originalità del gioco risiede nel fatto che sono i giocatori stessi a crearli, contribuendo così ad arricchirlo.

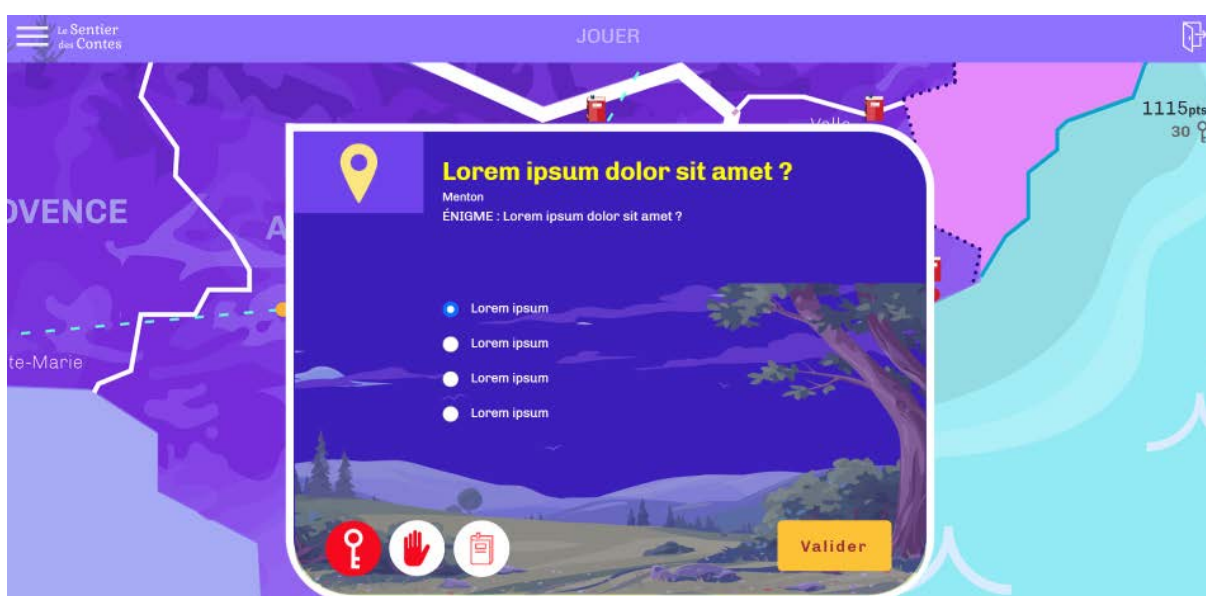
Attenzione: ciò è possibile solo per i bambini che giocano in gruppi creati da insegnanti (o gruppi di bambini nelle attività extrascolastiche). I giocatori singoli non possono aggiungere enigmi al gioco.

I diversi tipi di enigmi

Il gioco propone cinque tipi di enigmi.

QSM Questionario a scelta multipla

Occorre individuare la risposta corretta fra le cinque risposte proposte.



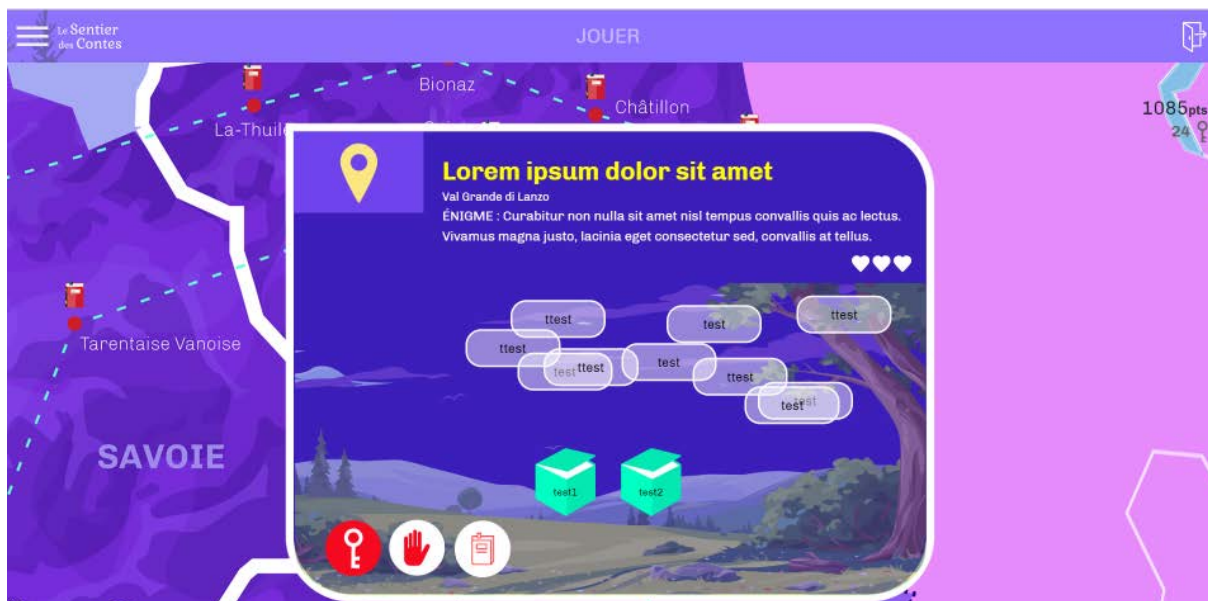
Testo a buchi:

Gli spazi vuoti nel testo devono essere completati con le parole mancanti.



Classificazione tematica:

Le immagini devono essere inserite nella categoria corrispondente.



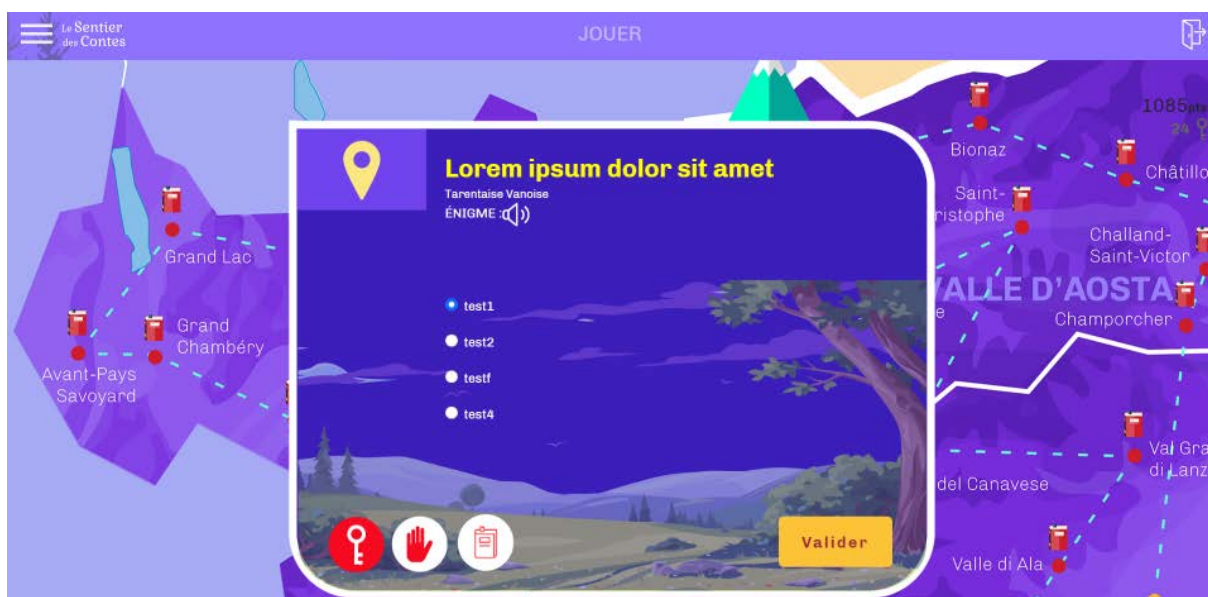
Classificazione cronologica:

Le etichette devono essere disposte in ordine cronologico.



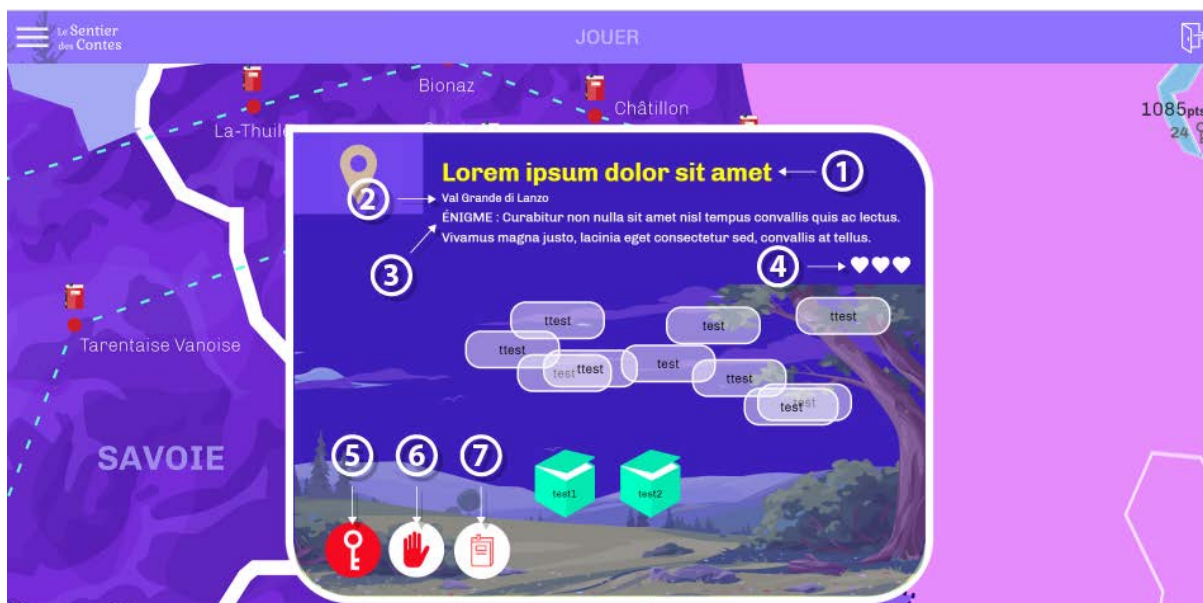
Riconoscimento vocale:

L'enigma deve essere registrato oralmente su un file audio che va poi caricato nel modulo di creazione di un enigma.



Descrizione degli elementi di un enigma

Un enigma è composto da diversi elementi, qui di seguito illustrati.

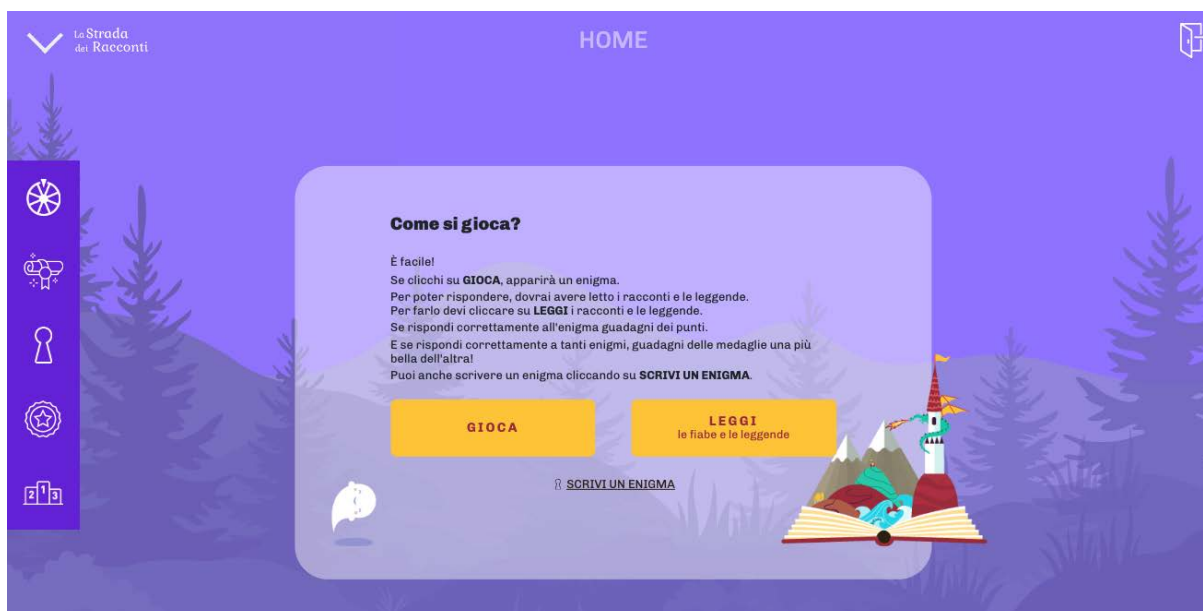


1. Titolo dell'enigma
2. Nome del luogo di interesse a cui è legato il racconto. Quando il segnalino arriva su questo luogo di interesse l'enigma viene visualizzato.
3. Formulazione dell'enigma.
4. Icone che simboleggiano i tre tentativi a disposizione del giocatore: gli sono concessi tre errori. Al quarto errore il gioco considera che il giocatore non ha risposto correttamente all'enigma. I tre tentativi non compaiono in tutti gli enigmi.
5. Pulsante che dà accesso all'indizio. Disponibile solo se sono rimasti degli indizi nel deposito degli indizi del giocatore.
6. Pulsante per segnalare imprecisioni o errori nell'enigma. Ogni giocatore può segnalare un'imprecisione cliccando su questo pulsante. Si aprirà una finestra di dialogo in cui il giocatore potrà scrivere il suo messaggio e convalidarlo. Il messaggio verrà inviato all'amministratore del gioco.
7. Pulsante che dà accesso al racconto su cui verte l'enigma.

Creare enigmi

Solo i bambini che giocano in gruppo con la supervisione di un adulto possono creare enigmi. La scrittura dell'enigma avviene sotto controllo dell'insegnante o dell'animatore responsabile del gruppo, che deve valutare la qualità del contenuto dell'enigma prima di aggiungerlo al gioco. Prima di scrivere un enigma si consiglia di leggere il racconto su cui verterà, andando alla pagina "Racconti e leggende".

L'accesso al modulo di creazione/gestione degli enigmi avviene tramite l'icona contrassegnata col numero 3 nella schermata sottostante, oppure cliccando sul link SCRIVI UN ENIGMA.



Si apre quindi una nuova pagina dove sarà possibile:

- Selezionare la lingua in cui verrà scritto l'enigma;
- Selezionare il tipo di storia su cui verterà l'enigma:
 - A. un racconto locale (= punti rossi sul tabellone di gioco)
 - B. un racconto comune a tutte le Alpi (= punti gialli sul tabellone).

A. Se scegliete un racconto locale vi verranno proposti i territori, così che possiate scegliere quello a cui è legato il racconto che vi interessa.

Vi verrà quindi chiesto di selezionare un luogo di interesse nell'area.

Potrete allora selezionare il racconto desiderato.

The image shows a mobile application interface for creating or selecting puzzles. The title 'ENIGMI' is at the top. There are two buttons at the top right: 'CREA' (Create) and 'ELENCO' (List). The interface is divided into three main sections, each with a numbered header and a selection area:

- 1 LINGUA DELL'ENIGMA**: Selection area with two circular buttons labeled 'FR' and 'IT'.
- 2 CATEGORIA**: Selection area with two icons: a location pin labeled 'Fiabe del luogo' and a mountain range labeled 'Fiabe comuni'.
- 4 TIPO DI ENIGMA**: Selection area with five icons: a document with a checkmark labeled 'QUIZ', a document with a right-pointing arrow labeled 'FREGIO', a document with a horizontal line labeled 'TESTO A BUCHI', a microphone labeled 'DOMANDA VOCALE', and a document with a list icon labeled 'CLASSIFICAZIONE'.

B. Se scegliete un racconto comune vi verrà presentato un elenco di racconti da cui potrete scegliere quello che vi interessa.

ENIGMI

CREA ELENCO

1 LINGUA DELL'ENIGMA

FR IT

2 CATEGORIA

Fiabe del luogo Fiabe comuni

4 TIPO DI ENIGMA

QUIZ FREGIO TESTO A BUCHI DOMANDA VOCALE CLASSIFICAZIONE

Infine, dovrete scegliere il tipo di enigma che desiderate scrivere.

Attenzione: quando si creano gli enigmi è obbligatorio scrivere anche un indizio che aiuterà i giocatori che risponderanno.

Si ricorda che i testi di un nuovo enigma devono essere scritti dai bambini e non copiati da Internet, per evitare il rischio di plagio e problemi di proprietà intellettuale.

Scegliere il tipo di enigma da scrivere

Quiz

Si tratta di un questionario a scelta multipla.

Quando si scrive un quiz, bisogna assicurarsi di scrivere una risposta corretta e tre risposte errate. Questo tipo di enigma è facile da scrivere e si presta a tutti i racconti e le leggende.

4 TIPO DI ENIGMA

QUIZ FREGIO TESTO A BUCHI DOMANDA VOCALE CLASSIFICAZIONE

Tipo di enigma : **QUIZ**

Titolo :

Domanda :

Risposta 1 :

Risposta 2 :

Risposta 3 :

Risposta 4 :

Numero della risposta corretta :

Indizio :

Dichiaro di essere in possesso dei diritti di proprietà intellettuale per i documenti che pubblico in questo enigma.


Conferma


Fregio cronologico


L'obiettivo è mettere nel giusto ordine gli avvenimenti di un racconto.


Alcuni racconti, ricchissimi di avvenimenti, si prestano meglio di altri.


Questo tipo di enigma permette ai bambini di iniziare a prendere coscienza dello schema narrativo dei racconti.


QUIZ


ENIGMI


TESTO A BUCHI


DOMANDA VOCALE


CLASSIFICAZIONE

Tipo di enigma : **FREGIO**

L'ordine cronologico delle date degli eventi deve corrispondere al loro ordine di creazione nel modulo.

Titolo dell'enigma :

Domanda o istruzioni :

Titolo del fregio :

EVENTO 1

Nome dell'evento :

Data dell'evento :

EVENTO 2

Nome dell'evento :

Data dell'evento :

EVENTO 3

Nome dell'evento :

Data dell'evento :

EVENTO 4

Nome dell'evento :

Data dell'evento :

EVENTO 5

Testo a buchi

Chi decide di creare questo tipo di enigma deve scrivere un testo in cui introdurrà dei buchi, sostituendo le parole da cancellare con "INPUT1", "INPUT2", ecc. Queste parole saranno invisibili nell'enigma che apparirà al giocatore: saranno sostituite da campi liberi in cui il giocatore dovrà scrivere le parole da indovinare.

Questo tipo di enigma permette, ad esempio, di verificare se il bambino ha compreso il racconto letto. Il bambino, infatti, può essere in grado di riassumere un racconto o un brano di racconto eliminando dal testo alcune parole importanti per la comprensione dello stesso.

Attenzione: per questo tipo di enigma, vengono proposti due tipi di indizi:

- un campo libero in cui il bambino annota il suo indizio, come per gli altri tipi di enigmi;
- un indice generato automaticamente dal gioco che visualizza le parole eliminate dal testo (= INPUT1...) in ordine casuale.

QUIZ FREGIO TESTO A BUCHI DOMANDA VOCALE CLASSIFICAZIONE

Tipo di enigma : **TESTO A BUCHI**

Titolo :

Domanda o istruzioni :

Testo a buchi : Lorem ipsum dolor sit amet, INPUT1 adipiscing elit. Sed ullamcorper pharetra magna, id convallis INPUT2 sollicitudin et. Aenean vehicula INPUT3 nunc et rhoncus. Nulla neque lorem, sodales et maximus sit amet, bibendum ac INPUT4.

Input 1 :

Input 2 :

Input 3 :

Input 4 :

Input 5 :

Input 6 :

Tipo di indizio : Indizio libero Parole (INPUT1, INPUT2...) in disordine

Indizio :

Dichiaro di essere in possesso dei diritti di proprietà intellettuale per i documenti che pubblico in questo enigma.

Conferma

Domanda vocale

Si tratta di un enigma sotto forma di domanda registrata oralmente dal bambino.

Le risposte invece dovranno essere scritte sotto forma di QSM (questionario a scelta multipla: una risposta corretta e tre risposte errate).

Questo tipo di enigma è ideale per i bambini che stanno imparando a leggere e scrivere o per i bambini che desiderano registrare la loro domanda nella lingua del paese vicino. Questo tipo di enigma permette infatti di lavorare sull'espressione orale in italiano e in francese.

Attenzione: la registrazione della domanda non avviene direttamente nel gioco. È necessario registrare la domanda in un file audio (ad esempio con uno smartphone) e poi caricare il file nel gioco.

QUIZ FREGIO TESTO A BUCHI **DOMANDA VOCALE** CLASSIFICAZIONE

Tipo di enigma : **DOMANDA VOCALE**

Titolo :

Domanda :

Risposta 1 :

Risposta 2 :

Risposta 3 :

Risposta 4 :

Numero della risposta corretta :

Indizio :

Dichiaro di essere in possesso dei diritti di proprietà intellettuale per i documenti che pubblico in questo enigma.

Conferma

Classificazione tematica

Occorre scegliere tra 2 e 5 temi presenti nel racconto studiato, che saranno rappresentati da contenitori nell'enigma finale. Si sceglierà quindi se si desidera classificare parole o gruppi di parole in ciascuno di questi contenitori. E si indicherà quali parole (o gruppi di parole) corrispondono a quale contenitore.

Per proporre un enigma sul Ponte del Diavolo è possibile, ad esempio, scegliere i seguenti temi:

- Potenza del male (= i cattivi)
- Potenza del bene (= i buoni)

E indicare i nomi dei diversi personaggi della storia sulle etichette da classificare in ciascuno dei due contenitori.

Questo tipo di enigma è ideale, ad esempio, per studiare i campi lessicali. È anche un buon modo per verificare che il bambino abbia compreso correttamente il racconto.

Veillez renseigner ce champ.

Tipo di enigma : **CLASSIFICAZIONE TEMATICA**

Titolo dell'enigma :

Domanda :

Numero di temi :

Tipo di etichette :

Tema 1 :

Etichetta n°1

Etichetta n°2

Etichetta n°3

Etichetta n°4

Etichetta n°5

Segnalare un'imprecisione in un enigma

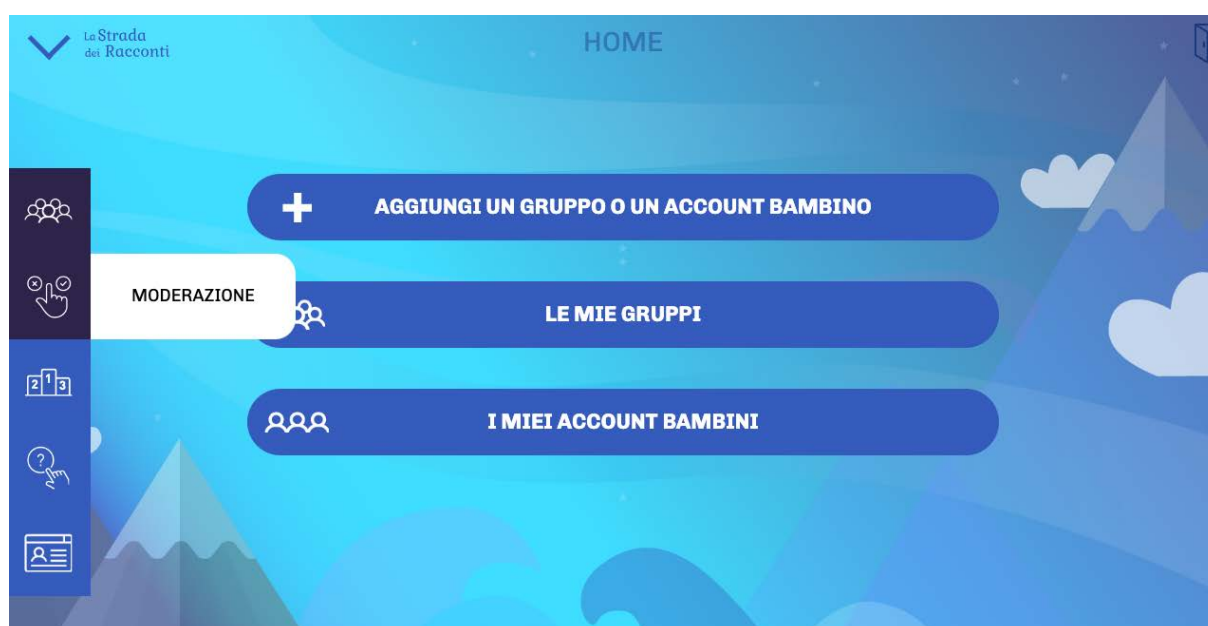
Se voi, o i bambini dei vostri gruppi, vi accorgete che c'è un errore in un enigma, potete segnalarlo cliccando sul pulsante con la mano rossa in basso a sinistra dell'enigma. Verrà visualizzata un'interfaccia che vi richiederà informazioni sul problema. Un amministratore del sito procederà alla modifica.



Moderare gli enigmi

Quando i bambini avranno creato l'enigma, l'animatore riceverà una notifica nel suo account e dovrà quindi convalidare l'enigma in modo che appaia nel gioco. Questo garantisce la rilevanza e la qualità degli enigmi creati dai bambini. Se l'animatore ritiene che l'enigma non abbia tutte le qualità necessarie per comparire nel gioco, potrà scegliere di rimandarlo ai bambini, che dovranno modificarlo prima di sottoporlo nuovamente all'animatore.

Per moderare gli enigmi creati, è necessario accedere con l'account "Animatore" e cliccare sull'icona MODERAZIONE.



Verrà quindi visualizzato l'elenco degli enigmi creati dai bambini.



ID	TITRE	COMPTE ÉLÈVES	Date	ACTIONS
qcm36	Rispondi correttamente alla domanda	Sil	21-11-2022	Modérer  Supprimer 
qcm37	Rispondi correttamente alla domanda	Sil	21-11-2022	Modérer  Supprimer 
qcm38	Réponds à la question	Sil	21-11-2022	Modérer  Supprimer 

Cliccando sul pulsante "Modera" di ogni enigma, si visualizzerà l'enigma così come scritto dal bambino.

Se tutto è corretto, l'animatore può allora cliccare sul pulsante PUBLICA.



MODÉRATION

qcm 38

Type d'énigme : QCM
Langue de l'énigme : FR
Catégorie de l'énigme : locaux
Conte : Gargantua et la Pierre Menta
Lieu : Arlysère
Titre de l'énigme : Réponds à la question
Question : Quel pays veut visiter le géant Gargantua ?
Réponse 1 : l'Italie
Réponse 2 : la France
Réponse 3 : la Suisse
Réponse 4 : l'Espagne
Numéro de la réponse correcte : 1
Indice : Ce pays a la forme d'une botte
Date de création : 2022-11-21 16:32:44

PUBLIER **À REVOIR**

Se l'animatore vuole che il bambino corregga un errore, deve cliccare sul pulsante RIVEDI.
Si aprirà quindi un campo in cui l'animatore potrà inserire le modifiche che il bambino deve apportare.
Dopodiché invierà il suo messaggio.

qcm 38

Type d'énigme : QCM
Langue de l'énigme : FR
Catégorie de l'énigme : locaux
Conte : Gargantua et la Pierre Menta
Lieu : Arlysère
Titre de l'énigme : Réponds à la question
Question : Quel pays veut visiter le géant Gargantua ?
Réponse 1 : l'Italie
Réponse 2 : la France
Réponse 3 : la Suisse
Réponse 4 : l'Espagne
Numéro de la réponse correcte : 1
Indice : Ce pays a la forme d'une botte
Date de création : 2022-11-21 16:32:44

✓ PUBLIER
👁 À REVOIR

—Remarques—

Il manque un point à la fin de la phrase de l'indice | ✓

Envoyer

Il messaggio verrà ricevuto dal bambino che, consultando l'elenco degli enigmi che ha creato, troverà l'enigma da rivedere.

LISTE DES ÉNIGMES

📄
📄

CRÉER
LISTE

ID	TITRE	ETAT	ACTIONS
36	Rispondi correttamente alla domanda	publié	
37	Rispondi correttamente alla domanda	à revoir	Modifier ✎ Supprimer 🗑
38	Réponds à la question	publié	

Cliccando sul pulsante “Modifica” dell’enigma da rivedere, si aprirà nuovamente il modulo di creazione dell’enigma, che questa volta visualizzerà il messaggio dell’animatore. L’enigma è già stato salvato. Tutto ciò che il bambino dovrà fare è modificare gli elementi richiesti dall’animatore e rinviare il suo enigma alla moderazione. L’animatore potrà quindi pubblicarlo.

CORRECTIONS

Remarques :

Dans l'indice, il manque une majuscule en début de phrase et un point à la fin.

1 LANGUE DE L'ÉNIGME

FR IT

2 CATÉGORIE

Contes locaux Contes communs

3 TERRITOIRE

ALPES-DE-HAUTE-PROVENCE ALPES-MARITIMES LIGURIE PIÉMONT SAVOIE VALLÉE D'AOSTE

POINT D'INTÉRÊT

Numero di punti ottenuti

Rispondendo correttamente agli enigmi

Il giocatore guadagna **15 punti** per ogni risposta corretta.

Il numero di punti non varia a seconda del tipo di enigma a cui il giocatore risponde.

Il giocatore non perde punti se dà una risposta errata.

Scrivendo enigmi

È il secondo modo per guadagnare punti nel gioco. Sappiamo che è un lavoro molto impegnativo per i bambini, quindi vogliamo valorizzarlo in modo importante.

Per questo motivo, quando il bambino creerà un enigma, nel momento in cui l’animatore lo convaliderà, l’account bambino guadagnerà **150 punti**.

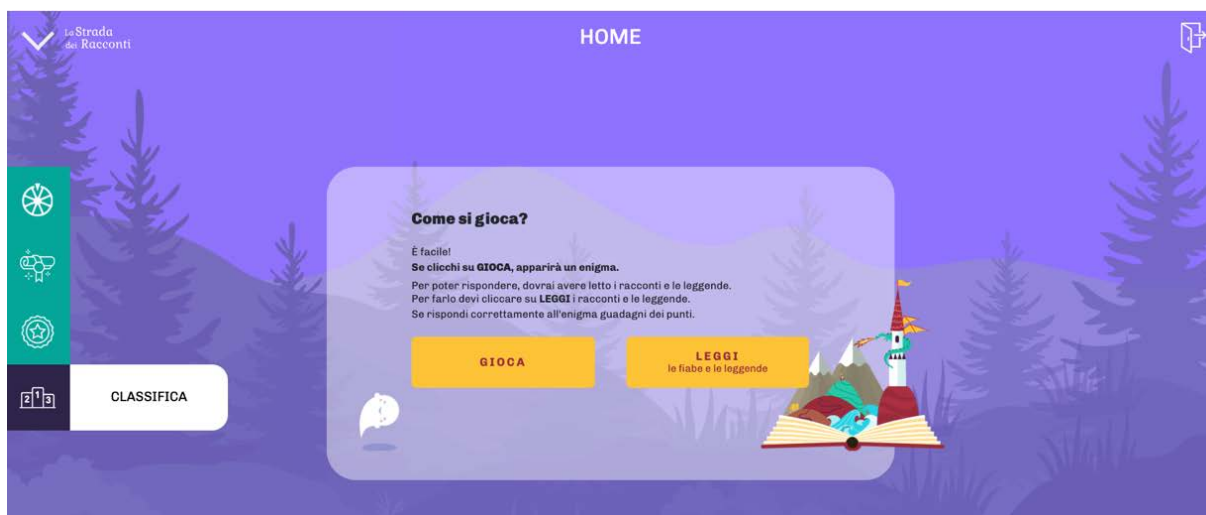
Classifica

All'interno del gioco ci sono due tipi di classifica.

La classifica dei giocatori singoli

Riguarda tutti i giocatori che si sono registrati e che giocano da casa con un account personale. La classifica permette di vedere la propria posizione in termini di punteggio rispetto agli altri giocatori.

È possibile accedere alla classifica cliccando sull'icona in basso a sinistra della schermata iniziale.

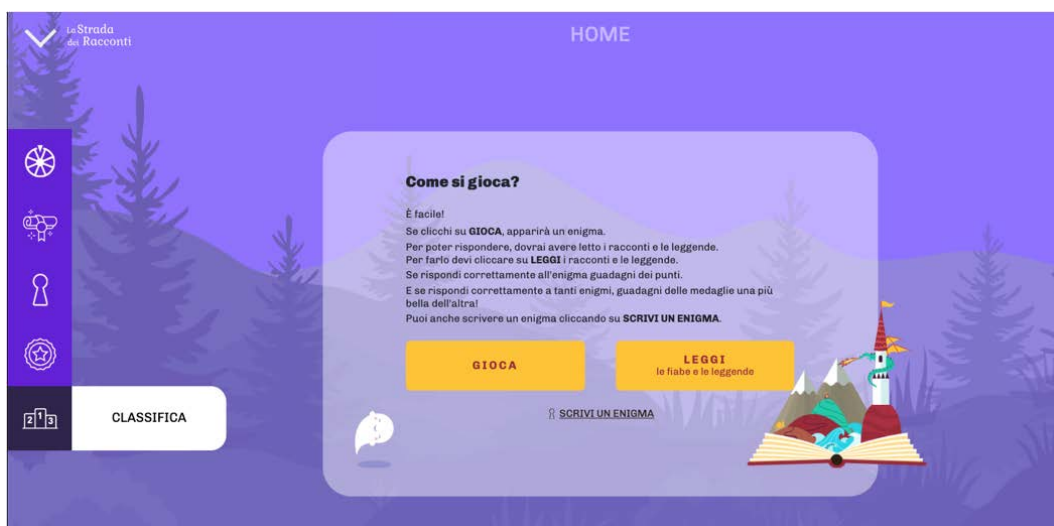


La classifica dei gruppi di giocatori

Questa classifica riguarda solo le classi o i gruppi di bambini che sono stati registrati nel gioco dall'insegnante o dal personale della mediатеca. All'interno di una classe o di un gruppo i bambini vengono suddivisi in diversi sottogruppi per giocare. Il punteggio della classe è la somma dei punteggi di tutti i sottogruppi.

Attenzione: ai fini della classifica verranno conteggiati solo i punteggi delle classi/gruppi e non quelli dell'account insegnante.

È possibile accedere alla classifica cliccando sull'icona in basso a sinistra della schermata iniziale.



Distintivi

Man mano che i giocatori progrediscono nel gioco potranno guadagnare dei distintivi che dimostreranno la loro padronanza del gioco.

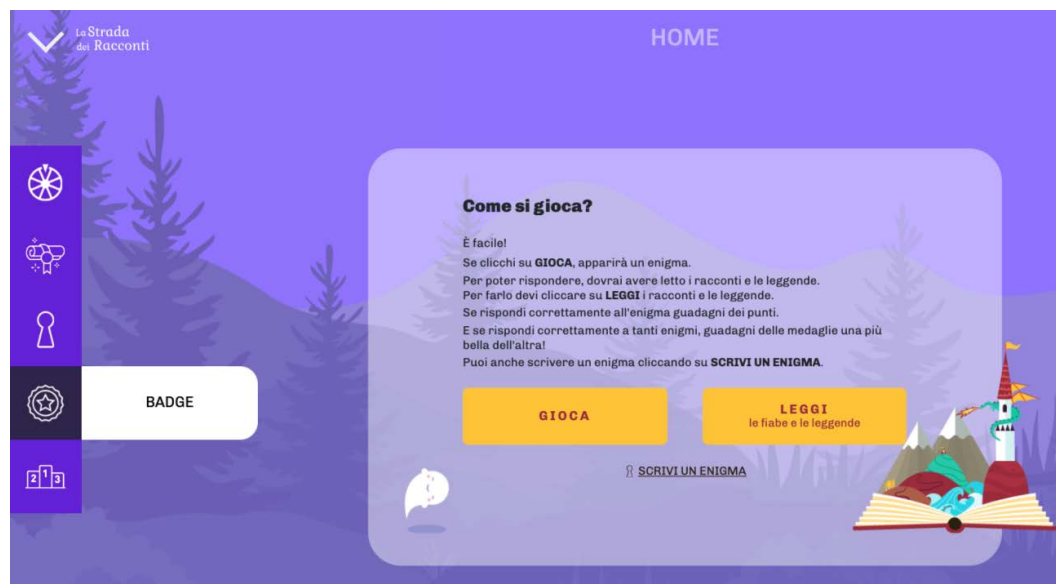
Esistono quattro categorie di distintivi:

- **Esploratore:** più luoghi di interesse il bambino visiterà percorrendo la cartina, più distintivi guadagnerà e più grandi diventeranno i distintivi.
- **Piccolo genio:** più risposte corrette il bambino totalizzerà, più distintivi guadagnerà e più grandi diventeranno i distintivi.
- **Scrittore:** più enigmi il bambino scriverà nella propria lingua o nella lingua del vicino, più distintivi guadagnerà e più grandi diventeranno i distintivi.

Di seguito la tabella dei distintivi. Sotto ogni distintivo abbiamo indicato il numero di luoghi di interesse da visitare, le risposte corrette da totalizzare e gli enigmi da scrivere per ottenerlo.

ESPLORATORE — Visita il maggior numero possibile di punti di interesse.				
				
1	6	21	30	36
PICCOLO GENIO — Rispondi correttamente e guadagna dei punti.				
				
1	6	36	42	84
SCRITTORE — Inventa degli enigmi.				
				
1	4	7	14	28

È possibile accedere a questa tabella cliccando sull'icona indicata qui sotto.





Divertitevi a giocare sulla
Strada dei racconti!

