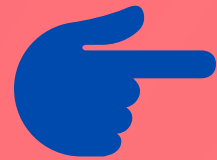


Модул за електронно обучение

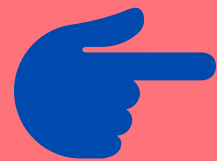


STEAMER

Управление на трудността на играта

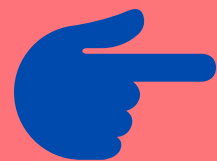


Как можете да адаптирате трудността към разнообразието от способности на учениците?



Кои фактори в играта трябва да бъдат адаптирани за управление на трудността?

Назовете три и обяснете.



Кои твърдения са верни и кои неверни?

1. Многолинейните концепции правят играта по-трудна.

2. Оставянето на учащите да изберат трудността може да ги демотивира.

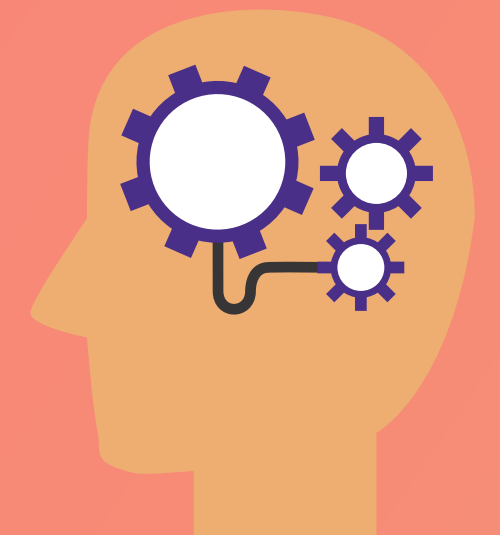
3. Играта винаги трябва да започва с най-трудната загадка.

4. Връзката между подсказка и загадка не трябва да бъде твърде силна.

5. Най-важните улики трябва да бъдат най-трудните за намиране.

T

F



Erasmus+

This project is funded by the European Union.