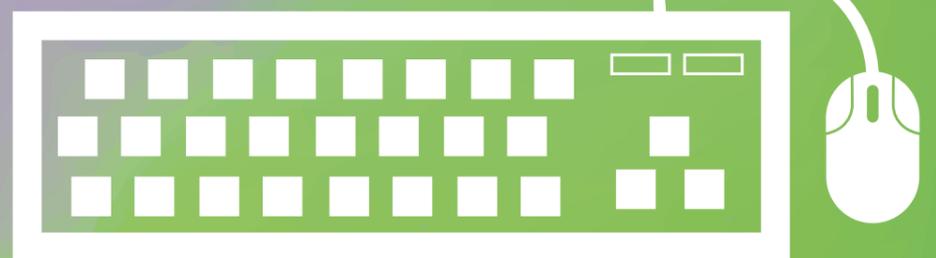




IL GIOCO
ON-LINE
SULL'AGENDA
2030 PER LO
SVILUPPO
SOSTENIBILE



DAL 25 MARZO AL 3 MAGGIO 2019

**AVETE LETTO E APPROFONDITO CON ATTENZIONE I MATERIALI
COINGER SULL'AGENDA 2030?
BENE! ORA POTRETE GAREGGIARE CON ECOGAME!**

Come si gioca

- L'insegnante è in possesso di un certo numero di **user name e password** e può attivare quanti gruppi di gioco vuole
- Accedete con la username e password consegnata dall'insegnante a www.coinger.it, sezione **SCUOLA** o direttamente da <http://coinger.achabcloud.it/ecogame.html>
Ogni gruppo deve prima creare il suo avatar!
- Fino al **3 maggio** si possono **esplorare tutti gli ambienti** (e le stanze presenti negli ambienti) e far scorrere il mouse su tutti gli oggetti che si incontrano
- Quelli che si evidenziano contengono una domanda: bisogna cliccarci sopra e **rispondere correttamente**
- Scopo del gioco è rispondere a tutte le domande e **collezionare più punti possibili**
- **ATTENZIONE INSEGNANTE!** Una volta che attivi un gruppo (e il suo avatar) esso deve **portare a termine il gioco** perchè il suo punteggio fa media con gli altri della classe!

Risultati del gioco

- Ogni risposta esatta dà dei punti alla classe e potete consultare la classifica delle classi in tempo reale in ogni momento che volete sul sito di progetto cliccando sull'apposito tasto **GUARDA LA CLASSIFICA**
- **Si può giocare in più riprese:** quando si esce dal gioco si riprenderà dallo stesso punto, il sistema salva la partita, l'importante è rispondere a tutte le domande entro il 3 maggio!

Premi in palio

LE CLASSI VINCITRICI ASSOLUTE
verranno insignite a Giugno del
"PREMIO BALLERIO 2019"

**PER LE PRIME
TRE CLASSI CLASSIFICATE**
di ogni grado scolastico
(scuole primarie e secondarie
di primo grado) sono in palio
dei buoni didattici in Euro.

