

REGOLAMENTO CEM ESPLORA
Approfondisci l'argomento, scova le domande,
dai le risposte e scala la classifica!

Grazie alla vostra iscrizione, la classe potrà partecipare al gioco-concorso "CEMesplora" e vincere la lavagna smart messa in palio per la scuola con il punteggio più alto.

Il gioco intende sensibilizzare gli studenti sulla tutela e sostenibilità ambientale, una corretta raccolta differenziata, Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (OSS) dell'Agenda 2030 dell'ONU e promuovere le buone pratiche e i comportamenti consapevoli da attuare nella vita di tutti i giorni, al fine di ridurre concretamente l'impatto ambientale dei propri stili di vita.

MODALITÀ DI GIOCO

Il docente potrà scegliere liberamente come partecipare al gioco, tra tre diverse modalità:

- unico giocatore-classe usando un unico account;
- gruppi di alunne/i, usando l'account di uno degli alunne/i di ogni gruppo;
- singoli alunni, con l'utilizzo da parte di ciascun alunno del proprio account personale.

(Ad ogni insegnante verranno inviati via mail 30 codici per permettere lo svolgimento delle modalità descritte sopra).

Una volta effettuato l'accesso a CEMesplora, il giocatore sarà accolto dalla schermata di benvenuto. In occasione del primo accesso, si configurerà l'avatar di gioco che accompagnerà la vostra avventura esplorativa per tutta la durata del gioco. Gli alunni sceglieranno varie caratteristiche fisiche (occhi, capelli, ciglia, ecc.), il vestiario e infine... il nome!

AMBIENTE DI GIOCO

La prima schermata del gioco rappresenta la mappa di una cittadina tipo. I giocatori possono entrare in cinque ambienti principali, familiari agli alunni: la casa, la scuola, il parco, l'ecocentro e il supermercato. L'esplorazione degli ambienti è libera fino a quando tutte le domande nascoste non vengono trovate e risposte. Due ambienti, la scuola e la casa, includono anche dei "sotto ambienti" (ad esempio, la camera e la cucina per la casa; l'aula e la palestra per la scuola).

IL GIOCO A QUIZ

All'interno di ciascun ambiente, i giocatori troveranno alcuni oggetti "attivi" (evidenziati con un bordo rosso quando il mouse passa su di essi), ciascuno collegato a un quiz a risposta chiusa. I giocatori dovranno rispondere a questi quiz. Nella parte inferiore sinistra dello schermo è presente un contatore

che indica il numero totale di domande da completare (ossia gli oggetti attivi in quell'ambiente) e quelle a cui l'utente ha già risposto.

I punti vengono assegnati solo per le risposte corrette. Inoltre, un punteggio extra viene aggiunto in base alla rapidità con cui si risponde correttamente.

QUANDO TERMINA IL GIOCO?

Una volta che il giocatore avrà risposto a tutte le domande all'interno di un ambiente, sia in modo corretto che errato, quelle domande non saranno più accessibili. Quando il giocatore avrà completato tutti gli ambienti, rispondendo a tutte le relative domande, il gioco terminerà. Gli ambienti completati verranno disattivati e assumeranno un colore grigio.

Il gioco prevede 60 domande (una per ogni oggetto "attivo" all'interno dei diversi ambienti), ma i giocatori non sono obbligati a rispondere in un'unica giornata! I giocatori possono decidere di completare il gioco in più tranche, "accedendo" ai diversi ambienti in giorni differenti. Il punteggio verrà aggiornato e salvato ad ogni sessione di gioco. Ciò permetterà agli alunne/i di affrontare gradualmente la competizione e approfondire bene i temi e agli insegnanti di modulare l'attività secondo tempi consoni.

PUNTEGGIO UTILE PER IL CONCORSO E CLASSIFICA FINALE

Ogni giocatore può vedere sempre il proprio punteggio personale aggiornato. Attenzione però: questo non è il punteggio di classe ma, appunto, solo quello dell'account specifico con cui state giocando! Il punteggio considerato utile per il concorso è un punteggio di classe, o più precisamente un punteggio medio di classe: dato dalla media di tutti gli account che hanno giocato, all'interno della stessa classe.

Se si gioca con un unico account, il punteggio di classe corrisponde al punteggio visualizzato all'interno di quell'account. Se invece più utenti della stessa classe giocano, ogni account mostrerà il punteggio del singolo giocatore, mentre il punteggio di classe, visibile nella classifica generale, sarà la media dei punteggi ottenuti da tutti i giocatori. Come già specificato, spetta al docente decidere come far giocare i ragazzi.

Il riepilogo della classifica sarà sempre presente nella sezione dedicata del sito e sarà aggiornata automaticamente ogni volta che ci saranno nuove partite.

Consigliamo di attivare un account solo se si è certi di poter completare il gioco con quell'account. Altrimenti, lasciando delle domande senza risposta, si influenzerà negativamente il punteggio finale di classe.

La classe con il punteggio più alto si aggiudicherà una lavagna smart come premio.

TEMPISTICHE DI GIOCO

Il gioco sarà attivo per **3 mesi dal 10 FEBBRAIO 2026 fino al 11 MAGGIO 2026**. Oltre tale data, il gioco sarà disattivato e la possibilità di rispondere alle domande non sarà più consentita.