

GIOCA

Su computer: <https://game.spookylegacy.it/>



CONTATTI

Per ricevere informazioni o partecipare al progetto, contattare l'Università degli Studi Link ai seguenti indirizzi:

Mail di contatto: [invalsi-gaming@unilink.it](mailto:invalsi-gaming@unilink.it)

Sito Web: <https://spookylegacy.unilink.it/>



UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
LINK



SPOOKY  
LEGACY



A haunting experience of learning and ghosts

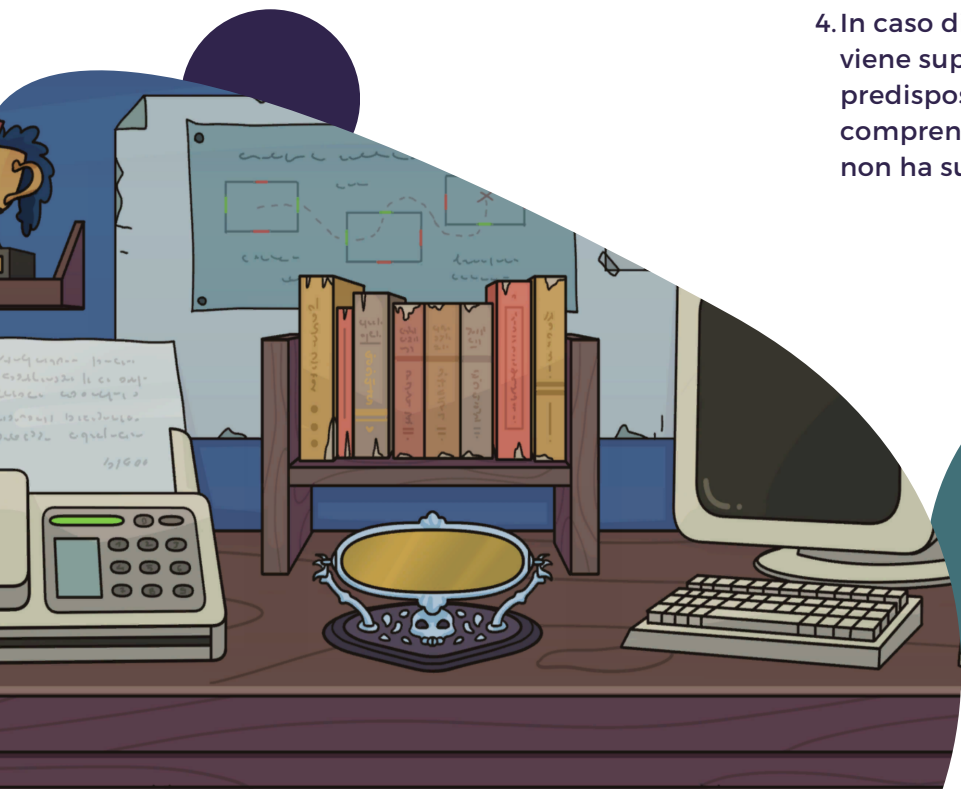


UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
LINK

## LA PIATTAFORMA

**Spooky Legacy** è una piattaforma gamificata progettata per supportare gli studenti nella preparazione alle prove INVALSI di quinto superiore (di **italiano**, **matematica** e **inglese**).

Tramite l'integrazione di **elementi propri del gioco** (come missioni, punti, feedback, trofei, ecc.), questa piattaforma intende facilitare il processo di apprendimento degli studenti, supportando la loro **motivazione**, promuovendo il loro coinvolgimento e offrendo loro un **feedback chiaro e puntuale** sui progressi fatti e sulle aree di miglioramento esistenti.



## IL METODO

Spooky Legacy si compone di **due ambienti** (training e gioco) che comunicano tra loro e lavorano **in modo sinergico**: i giocatori non possono progredire in un ambiente se non progrediscono anche nell'altro.

Il flusso di gioco prevede le seguenti fasi:

1. Per cominciare, lo studente deve accettare i nuovi incarichi come acchiappafantasi.
2. Per accettare un incarico è necessario spendere un certo quantitativo di **energia psichica**.
3. Per guadagnare energia psichica, lo studente deve rispondere correttamente alle domande proposte nelle simulazioni dei **test INVALSI**.
4. In caso di risposte sbagliate, lo studente viene supportato con delle **guide rapide**, predisposte appositamente per aiutarlo nella comprensione dei contenuti dei quesiti che non ha superato.



## PER I DOCENTI

La piattaforma Spooky Legacy permette agli insegnanti di:

- **monitorare i progressi** degli studenti grazie all'accesso a report riassuntivi su base giornaliera, settimanale e mensile.
- **aiutare gli studenti** in difficoltà fornendo chiarimenti, esempi e materiale didattico aggiuntivo.
- **creare nuove sfide di allenamento**, cioè creare domande, impostare il loro livello di difficoltà, definire un tempo massimo per completare la sfida, preparare materiali di approfondimento.

