

# Spēles instrukcijas skolotājiem

Tiešsaistes spēle “Kultūras mantojuma detektīvi” ir daļa no skolotājiem izstrādāta izglītības rīka, kas paredzēts bērniem vecumā no 10 līdz 15 gadiem. Spēli var spēlēt pāros vai to var projicēt uz baltas tāfeles kā aktivitāti visai klasei (ja vēlaties rīkoties šādi, ievērojiet instrukcijas 1. nodarbību plānā). Lai uzlabotu pētīšanas iemaņas, skolēniem atbilžu meklēšanai jāatļauj izmantot internetu un klasē pieejamās grāmatas.

## 1. Detalizētas instrukcijas

- > Spēle jāspēlē datorā. Ja nepieciešams, rezervējiet laiku datorklasē.
- > Valodu sadaļā atlasiet valodu – pieejamas 24 ES valodas.
- > Izpildiet Markusa norādes un atlasiet vecuma grupu (viegls līmenis: 10–12 gadi/grūts līmenis: 13–15 gadi).
- > Izlasiet Markusa norādes un noklikšķiniet uz atskaņošanas pogas, lai turpinātu.
- > Izlasiet jautājumu un noklikšķiniet uz atskaņošanas pogas.
- > Kad tas ir izlasīts, blakus Markusam parādīsies jautājuma īsā versija; ja vēlaties vēlreiz izlasīt garo versiju, noklikšķiniet uz jautājuma zīmes.
- > Noklikšķiniet uz pareizajām valstīm, lai atbildētu uz jautājumu, un tad noklikšķiniet uz ķeksīša, lai iesniegtu atbildi.
- > Kad ir iesniegta atbilde, vairs nevar atgriezties pie iepriekšējā jautājuma.
- > Ja sniegtā atbilde ir pareiza, jūs saņemsiet zvaigznīti un par uzdoto jautājumu tiks parādīta papildu informācija.
- > Noklikšķiniet uz atskaņošanas pogas, lai skatītu nākamo jautājumu.
- > Ja sniegtā atbilde nav pareiza, jūs varat jautājumu atskaņot vēlreiz vai izlaist to.
- > Spēles beigās būs redzams, cik zvaigznītes ir saņemtas.
- > Kad ir atbildēts uz visiem jautājumiem, spēli var atkārtot vai atgriezties sākumlapā.



## 2. Spēles rīki



### Taimeris

Šo rīku var pielāgot klases vajadzībām: to var izmantot, lai skolēniem noteiktu ierobežotu spēlēšanas ilgumu (paskaidrojiet, ka katram jautājumam ir atvēlētas x minūtes; kā arī ņemiet vērā, ka taimeris laika atskaiti turpina nepārtraukti un tā darbību nevar apstādināt). Vai arī ļaujiet taimerim darboties un prasiet skolēniem beigās pierakstīt kopējo laiku, kas pavadīts, spēlējot spēli.



### Zvaigznītes

Katru reizi, kad skolēni pareizi atbild uz jautājumu, viņi saņem zvaigznīti. Spēles beigās viņi uzzinās, cik zvaigznītes ir saņemtas.

## 3. Spēles iestatījumi

Spēles iestatījumu poga atrodas augšējā labajā pusē. Iestatījumu sadaļā var regulēt mūziku un skaņu. Tiklīdz skolēni sāk spēlēt spēli, ir pieejama jauna iestatījumu poga, kas apzīmē īsu pamācību.

## 4. Ikonu glosārijs



< Valodas poga – atlasiet savu valodu



< Atskaņošanas poga



< Vecuma grupas poga



< Pilns jautājums



< Iestatījumu poga atrodas augšējā labajā pusē. Iestatījumu sadaļā varat regulēt mūziku un skaņu



< Jautājuma zīme: pamācība



< Tālumniņa



< Ķeksītis: iesniegt atbildi



< Bultiņa blakus jautājumiem: izlaist jautājumu

## 5. Pareizās atbildes

Tālāk pieejamas tabulas ar pareizajām atbildēm abām vecuma grupām.



Līmenis: viegls, 10–12 gadi	
Jautājums	Pareizās atbildes
1. jautājums	Itālija
2. jautājums	Itālija, Grieķija, Bulgārija, Rumānija, Horvātija, Slovākija, Slovēnija, Čehija, Ungārija, Polija, Vācija, Austrija, Malta, Kipra, Spānija, Portugāle, Francija, Beļģija, Nīderlande, Apvienotā Karaliste
3. jautājums	Apvienotā Karaliste, Īrija, Francija, Spānija, Portugāle, Itālija, Polija, Vācija, Igaunija, Dānija (Grenlande un Fēru salas), Latvija, Lietuva, Somija
4. jautājums	Īrija
5. jautājums	Horvātija
6. jautājums	Francija
7. jautājums	Čehija



Līmenis: grūts, 13–15 gadi	
Jautājums	Pareizās atbildes
1. jautājums	Itālija, Francija, Horvātija
2. jautājums	Īrija, Apvienotā Karaliste, Francija
3. jautājums	Austrija, Īrija, Spānija, Itālija, Somija, Zviedrija, Igaunija, Dānija, Latvija, Lietuva, Portugāle
4. jautājums	Francija, Spānija, Portugāle, Beļģija, Polija, Ungārija, Rumānija, Igaunija
5. jautājums	Ungārija
6. jautājums	Portugāle
7. jautājums	Nīderlande