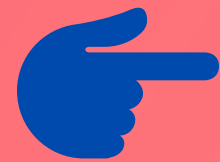
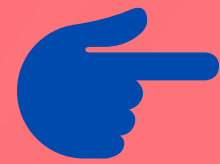


# E - Mācību Modulis

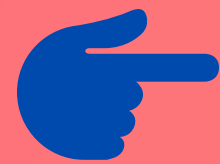
## Spēles Grūtību Pārvaldīšana



Kā jūs varat pielāgot spēles grūtības skolēnu spēju dažādībai?



Kuri spēles faktori jāpielāgo, lai pārvarētu grūtības? Nosauciet trīs un paskaidrojiet.



Kuri apgalvojumi ir patiesi un kuri nepatiesi?

1. Daudzlīniju koncepcijas padara spēli grūtāku.
2. Ļaujot izglītojamajiem izvēlēties grūtības, tas var viņus pazemināt.
3. Spēle vienmēr jāsāk ar visgrūtāko mīklu.
4. Saiknei starp pavedienu un mīklu nevajadzētu būt pārāk spēcīgai.
5. Svarīgākajām norādēm jābūt visgrūtāk atrodamām.

**T**

**F**





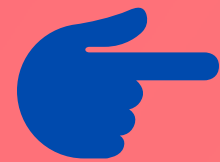




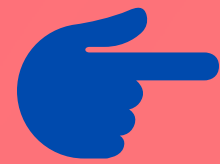



# E - Mācību Modulis

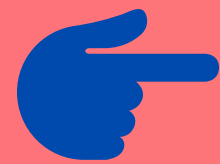
## Spēles Grūtību Pārvaldīšana



Kā jūs varat pielāgot spēles grūtības skolēnu spēju dažādībai?



Kuri spēles faktori jāpielāgo, lai pārvarētu grūtības? Nosauciet trīs un paskaidrojiet.



Kuri apgalvojumi ir patiesi un kuri nepatiesi?

1. Daudzlīniju koncepcijas padara spēli grūtāku.
2. Ļaujot izglītojamajiem izvēlēties grūtības, tas var viņus pazemināt.
3. Spēle vienmēr jāsāk ar visgrūtāko mīklu.
4. Saiknei starp pavedienu un mīklu nevajadzētu būt pārāk spēcīgai.
5. Svarīgākajām norādēm jābūt visgrūtāk atrodamām.

T	F
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

