

10ος Διεθνής
Μαθητικός
Διαγωνισμός
«Δημιουργώντας τα
δικά μας παιχνίδια:
Από το χθες στο
σήμερα»



Γενικές Πληροφορίες-Ταυτότητα

Θέση: Το παραδοτέο έργο είναι ένα διαδικτυακό παιχνίδι που βρίσκεται στην θέση: <https://scratch.mit.edu/projects/854500140/fullscreen/>. Κατασκευάστηκε με την βοήθεια της εκπαιδευτικής γλώσσας προγραμματισμού “Scratch” που δημιουργήθηκε από το Μ.Ι.Τ.

Τίτλος: Μια επίσκεψη στο Αρχαιολογικό Μουσείο της Πάτρας.

Θεματικό Πεδίο: “Δημιουργώντας Νέα Παιχνίδια” με θέμα που αντλεί έμπνευση από την Τοπική Ιστορία και τον Πολιτισμό.

Εκπαιδευτικοί στόχοι: Οι μαθητές συμμετείχαν ενεργά στην διαδικασία της μάθησης από την λήψη φωτογραφιών στο Αρχαιολογικό Μουσείο Πάτρας μέχρι την επεξεργασία και την κατασκευή του παιχνιδιού.

Προέλευση πολυμεσικού υλικού: Τα γραφικά κατασκευάστηκαν από την ομάδα. Οι φωτογραφίες ελήφθησαν κατά την διάρκεια της επίσκεψης μας στο Αρχαιολογικό Μουσείο της Πάτρας.

Απαιτήσεις:

Υπολογιστής συνδεδεμένος στο διαδίκτυο που περιλαμβάνει πληκτρολόγιο με βέλη κίνησης για να μπορείς να ελέγξεις τον τροχό (εικόνα 2).

Συντελεστές

Οι δυνατότητες και τα ενδιαφέροντά τους είναι αυτά που καθόρισαν την προσφορά του κάθε μέλους στην προσπάθεια αυτή.

Για το έργο αυτό εργάστηκαν οι:

Μαθητές:

A/A	Επώνυμο	Όνομα	Τμήμα
01	Κούρ.	Ανδ.	A1
02	Γιαχ.	Χριστ.	A1
03	Πεχ.	Ηλί.	A2
04	Γιαν.	Ανδρ.	A3
05	Τσεκ.	Ανδρ.	A3

06	Φωτ.	Βασ.	A3
07	Αργ.	Μαρ.	A3
08	Σαγ.	Άρτ.	B9

Εκπαιδευτικός:

Τσορμπατζόγλου Γιώργος

Παρατηρήσεις:

Για λόγους προστασίας των μαθητών, τα στοιχεία τους δεν εμφανίζονται ολόκληρα.

Εγχειρίδιο Χρήσης



Μια επίσκεψη στο Αρχαιολογικό Μουσείο της Πάτρας

Σχολ. Έτος 2022-2023

Για να προσπελάσεις το περιβάλλον του διαδικτυακού παιχνιδιού πρέπει να χρησιμοποιήσεις τον παρακάτω σύνδεσμο:

<https://scratch.mit.edu/projects/854500140/fullscreen/>.



Εικόνα 1: Χαρακτηριστικά πλήκτρα

Το παιχνίδι ξεκινάει όταν πατήσεις την πράσινη σημαία και στην συνέχεια ένα οποιοδήποτε πλήκτρο του πληκτρολογίου σου. Αυτό θα έχει σαν αποτέλεσμα να εμφανισθεί η πρώτη πίστα με τις απαραίτητες οδηγίες, οι οποίες εμφανίζονται σε μορφή κειμένου (εικόνα 2). Ταυτόχρονα από τα μέλη της ομάδας γίνεται και **εκφώνηση** που διευκολύνει την ροή του παιχνιδιού (**καλό** θα ήταν λοιπόν τα ηχεία του συστήματος να είναι **ενεργά**).



Εικόνα 2: Πρώτη πίστα και άλλα στοιχεία του παιχνιδιού.

Αν για οποιαδήποτε λόγο θέλεις να σταματήσει το παιχνίδι πατάς το **πλήκτρο λήξης** (εικόνα 1).

Με τα βέλη του πληκτρολογίου κινείς το αμαξίδιο που αντιπροσωπεύεται από ένα τροχό, μέσα στον διάδρομο του λαβυρίνθου (Εικόνα 2).

Σκοπός είναι ν' απαντήσεις σωστά στις ερωτήσεις που θα γίνονται όταν ο τροχός έρχεται σε επαφή με τα εικονίδια δοκιμασίας. Τότε τα εικονίδια αντικαθίστανται από μια φωτογραφία του μουσείου ή των εκθεμάτων του και εμφανίζεται η ερώτηση γραπτά αλλά και προφορικά (Εικόνα 3).

Προσοχή: Πρέπει να έρθεις σε επαφή με όλα τα εικονίδια δοκιμασίας για να φτάσεις στο τέλος.



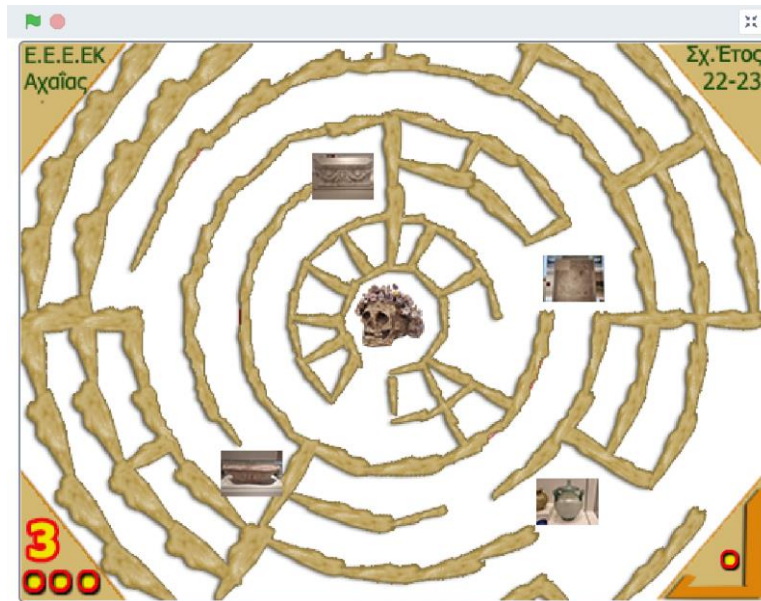
Εικόνα 3: Θέση ερώτησης, απάντησης και βοήθειας



Εικόνα 4: Δεύτερη πίστα με τα 3 εικονίδια δοκιμασίας

Εάν απαντήσεις λάθος στην ερώτηση, εμφανίζεται μία βοήθεια που αποτελείται από μια ορθή και μια εσφαλμένη επιλογή (εικόνα 3).

Την τρίτη φορά που θα δώσεις λάθος απάντηση το παιχνίδι συνεχίζει, διαγράφοντας το αντίστοιχο εικονίδιο δοκιμασίας και αναφέρει (γραπτά και προφορικά) το σωστό.



Εικόνα 5: Τρίτη πίστα με 5 εικονίδια δοκιμασίας

Στο τέλος αν οι σωστές απαντήσεις είναι περισσότερες από τρεις εμφανίζεται και ο αριθμός τους.