

**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ: ΜΟΥ ΑΡΕΣΟΥΝ (;) – ΜΠΟΡΩ ΝΑ
ΦΤΙΑΞΩ ΤΟ ΔΙΚΟ ΜΟΥ(!)**

Υπόθεμα: Ξενάγηση στη Ν. Υόρκη

ΤΑ ΜΕΛΗ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ

ΝΙΚΟΣ ΤΡΑΚΑΣ

ΠΡΟΔΡΟΜΟΣ ΤΡΙΑΝΤΑΦΥΛΛΟΠΟΥΛΟΣ

ΤΑΣΟΣ ΤΣΑΟΥΣΙΔΗΣ

ΣΩΤΙΔΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ

ΤΣΑΠΝΙΔΗΣ ΙΩΑΝΝΗΣ

ΤΣΑΤΣΟΠΗΤΑΣ ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ

Επιβλέπουσα καθηγήτρια : Καλλιόπη Μαγδαληνού, ΠΕ 19

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Κατά την διάρκεια του project ήρθαμε σε επαφή με το προγραμματιστικό περιβάλλον scratch το οποίο μελετήσαμε διεξοδικά. Αφού εξοικειωθήκαμε με το περιβάλλον κατανοώντας και επιλύοντας διάφορες ασκήσεις διαβαθμισμένης δυσκολίας που αφορούσαν την προγραμματιστική σκέψη και επίλυση προβλημάτων ξεκινήσαμε να φτιάχνουμε το δικό μας παιχνίδι. Μάθαμε να διαχειριζόμαστε μεταβλητές, υπόβαθρα, γραφικά και ήχους τους οποίους ενώσαμε για να βγάλουμε το επιθυμητό αποτέλεσμα. Επίσης φτιάξαμε ερωτηματολόγια, με θέμα τη χρήση του υπολογιστή και του ίντερνετ, τα οποία στην συνέχεια μοιράσαμε στο σχολείο και έπειτα αποδελτιώσαμε. Τέλος δημιουργήσαμε το PowerPoint το οποίο και παρουσιάσαμε στο τέλος της χρονιάς.

ΜΕΘΟΔΟΣ

Αρχικά ήρθαμε σε επαφή με το προγραμματιστικό περιβάλλον του scratch όπου μάθαμε να χρησιμοποιούμε τις βασικές του λειτουργίες. Έπειτα συντάξαμε ερωτηματολόγια τα οποία τα μοιράσαμε στους συμμαθητές μας και με τα οποία τους ρωτούσαμε σχετικά με τον κόσμο των υπολογιστικών συστημάτων. Με αυτό τον τρόπο θέλαμε να ξέρουμε τις προτιμήσεις των παιδιών όσον αφορά τα παιχνίδια. Στη συνέχεια κάναμε την απαραίτητη αναζήτηση στο διαδίκτυο για να μάθουμε ποια παιχνίδια είναι πιο δημοφιλή και ποιά παιχνίδια θα μπορούσαμε να δημιουργήσουμε στο προγραμματιστικό περιβάλλον του scratch. Τέλος προγραμματίσαμε το παιχνίδι μας.

ΕΥΡΗΜΑΤΑ

Η ομάδα μας ασχολήθηκε με την δημιουργία ενός παιχνιδιού. Συγκεκριμένα πρόκειται για ένα παιχνίδι ενημέρωσης και ξενάγησης ενός τόπου συμπεριλαμβανομένου τα αξιοθέατα του.

Πλοκή: Στο παιχνίδι μας υπάρχει ένας χαρακτήρας, ο Kevin. Ο Kevin είναι ένα παιδί το οποίο μένει στην Νέα Υόρκη από μικρή ηλικία και ο οποίος αποτελεί τον ξεναγό του παιχνιδιού μας. Καθώς του απαντάμε την τοποθεσία όπου επιθυμούμε να πάμε, αυτός μας μεταφέρει στο συγκεκριμένο μέρος, και μας ενημερώνει με λεπτομέρειες περί του αξιοθέατου.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Μέσα από αυτή την εμπειρία γνωρίσαμε τον προγραμματισμό και το Scratch. Μάθαμε να συνεργαζόμαστε και να δουλεύουμε οργανωμένοι καθώς ο καθένας είχε διαφορετικές υποχρεώσεις να βγάλει εις πέρας και πραγματικά ήταν μία πολύ ενδιαφέρουσα εμπειρία.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

www.google.gr

www.scratch.mit.edu