

# 1. ΤΙΤΛΟΣ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗΣ ΕΚΘΕΣΗΣ

## ΣΥΓΓΡΑΦΗ ΨΥΧΑΓΩΓΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΕ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ SCRATCH

### ΤΑ ΜΕΛΗ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ

Βαλσάμης Δημήτρης

Γερακάκης Ευθύμης

Κυριακίδης Βασίλης

## 1. ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Ασχοληθήκαμε με τις προτιμήσεις των παιδιών πάνω στο θέμα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Επίσης, φτιάξαμε το δικό μας παιχνίδι στην εφαρμογή scratch.

## 2. ΜΕΘΟΔΟΣ

Για την πραγματοποίηση της εργασίας μας προγραμματίσαμε το δικό μας παιχνίδι μέσω της εφαρμογής scratch και επίσης μοιράστηκαν ερωτηματολόγια στους μαθητές του σχολείου.

## 3. ΕΥΡΗΜΑΤΑ

### Α. Ταυτότητα έρευνας

**ΠΕΡΙΟΔΟΣ ΔΙΕΞΑΓΩΓΗΣ:** 2ο τετράμηνο σχολικής χρονιάς 2013-2014

**ΠΕΡΙΟΧΗ:** Ελευθέριο-Κορδελιό Θεσσαλονίκης

**ΠΛΗΘΥΣΜΟΣ:** μαθητές 2ου Γενικού Λυκείου

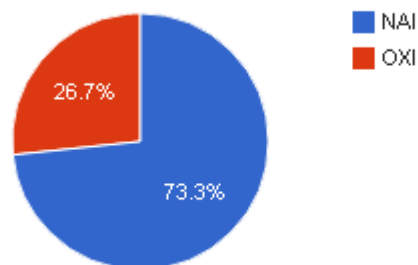
**ΔΕΙΓΜΑ:** 30

**ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΣΥΛΛΟΓΗΣ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ:** Χρησιμοποιήθηκε ερωτηματολόγιο κλειστού και ανοικτού τύπου

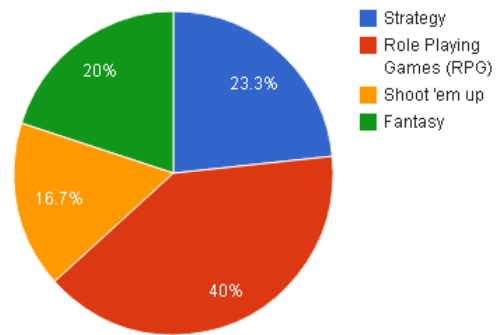
**ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ:** Μαγδαληνού Καλλιόπη

## 4. ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

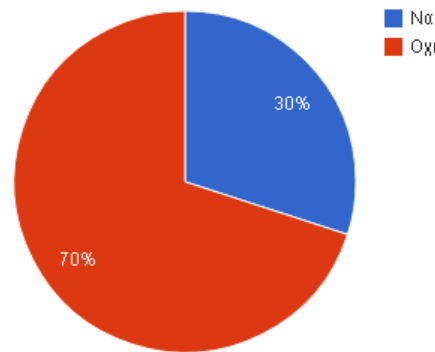
Παίζετε παιχνίδια στον υπολογιστή;



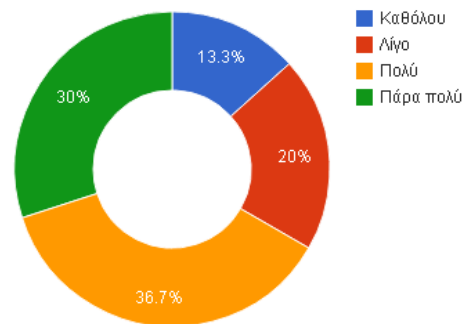
### Τί είδους παιχνίδια προτιμάτε



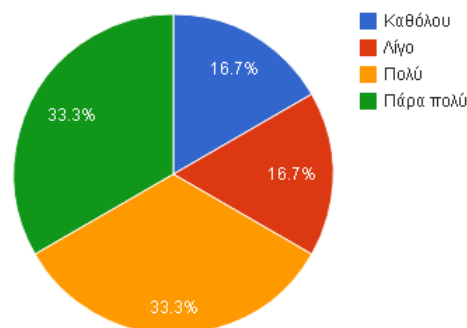
### Θα παίζατε ένα κακό παιχνίδι μόνο και μόνο επειδή είναι sequel ενός καλού παιχνιδιού;



### Πόσο σας ενδιαφέρουν τα γραφικά σε ένα παιχνίδι;



Πόσο σας ενδιαφέρει το σενάριο ενός παιχνιδιού;

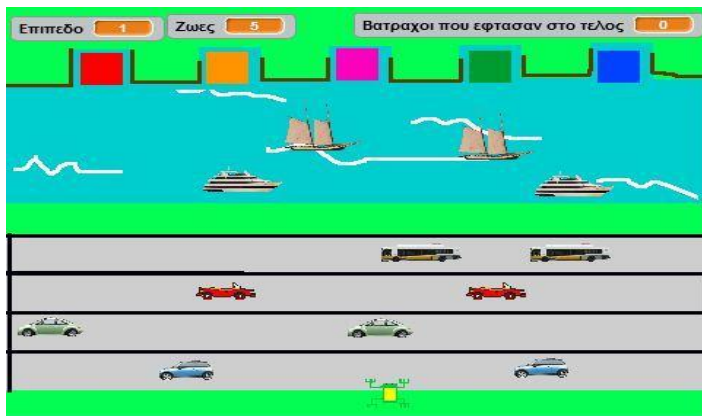


## 5. ΣΕΝΑΡΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

**Φόντο:** Ένας δρόμος με τέσσερις (4) λωρίδες με κινούμενα αμάξια και ένα ποτάμι με κινούμενα καράβια

**Χαρακτηριστικά παιχνιδιού:** παίζεται από έναν παίκτη και η μετακίνηση του βατράχου γίνεται με τα βελάκια

**Υπόθεση:** Έχουμε έναν βάτραχο ο οποίος θέλει να περάσει το δρόμο και να φτάσει στον τελικό του προορισμό. Στο δρόμο κινούνται αυτοκίνητα, λεωφορεία και φορτηγά τα οποία πρέπει να τα αποφύγει. Αν τον χτυπήσει ένα από όλα αυτά τα εμπόδια θα χάσει μια (1) ζωή από τις συνολικές πέντε (5). Ο δρόμος περιέχει 3 λωρίδες. Η ταχύτητες του αυτοκινήτου, του λεωφορείου και του φορτηγού διαφέρουν μεταξύ τους. Μόλις φτάσει στον τελικό του προορισμού που βρίσκεται απέναντι από τον δρόμο κερδίζει. Αν όμως χάσει όλες τις ζωές του χάνει.



## 6.ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Εφαρμογή scratch 2 offline editor από το πανεπιστήμιο του MIT.