

Δημιουργώ Ψηφιακά Παιχνίδια: σχεδιάζω,
προγραμματίζω, αξιολογώ, παίζω και μαθαίνω

SCRATCH



Ερευνητική εργασία Α' Λυκείου του Α' Αρσακείου Γενικού Λυκείου Ψυχικού
Υπεύθυνη Καθηγήτρια : Δρ. Γλέζου Κατερίνα, ΠΕ19/04
Σχολικό έτος 2015 - 2016

Δημιουργώ Ψηφιακά Παιχνίδια: σχεδιάζω, προγραμματίζω, αξιολογώ, παίζω και μαθαίνω

Ομάδα ερευνητικής εργασίας



ΑΣΑΡΙΩΤΗΣ ΕΜΜΑΝΟΥΗΛ-ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ
ΒΑΛΑΚΟΥ ΑΝΘΟΥΛΑ
ΓΕΩΡΓΑΚΟΠΟΥΛΟΥ ΙΩΑΝΝΑ
ΓΕΩΡΓΙΟΥ-ΠΑΠΠΑΣ ΧΡΗΣΤΟΣ
ΓΙΑΝΝΟΠΟΥΛΟΣ ΛΥΣΑΝΔΡΟΣ
ΓΚΑΒΑΛΕΚΑ ΣΟΦΙΑ-ΑΝΑΣΤΑΣΙΑ
ΔΕΝΑΞΑΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ-ΙΑΚΩΒΟΣ
ΘΑΝΑΣΟΥΛΑ ΧΡΥΣΑΝΘΗ-ΙΩΑΝΝΑ
ΘΕΟΔΩΡΟΥ ΓΕΩΡΓΙΟΣ

ΚΑΡΑΛΗΣ ΑΓΓΕΛΟΣ
ΚΑΤΣΙΚΑΣ ΕΠΑΜΕΙΝΩΝΔΑΣ
ΚΑΦΤΑΝΗΣ ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ
ΚΟΥΛΟΥΡΗ ΜΑΡΙΑ
ΚΟΥΤΣΟΥΚΟΣ ΣΩΤΗΡΙΟΣ-ΗΛΙΑΣ
ΜΑΝΤΖΑΡΗ ΡΕΒΕΚΚΑ
ΜΑΡΑΝΤΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ
ΜΕΓΑΚΛΗΣ ΙΑΣΟΝΑΣ
ΜΠΑΚΑΜΙΔΗΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ-ΝΙΚΟΛΑΟΣ
ΟΥΛΜΑΝ-ΔΕΡΝΙΤΣΙΩΤΗΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ

Δημιουργώ Ψηφιακά Παιχνίδια: σχεδιάζω,
προγραμματίζω, αξιολογώ, παίζω και μαθαίνω

Κεντρική ιδέα

Οι μαθητές/τριες εμπλέκονται σε διαδικασίες
ανακαλυπτικής και διερευνητικής μάθησης
μέσω δραστηριοτήτων αξιοποίησης του
διαδικτυακού προγραμματιστικού
περιβάλλοντος **Scratch 2.0**

με σκοπό την **ανάπτυξη ψηφιακών παιχνιδιών**
σε ένα ενεργό, συμμετοχικό και
ομαδοσυνεργατικό περιβάλλον μάθησης.



Δημιουργώ Ψηφιακά Παιχνίδια: σχεδιάζω,
προγραμματίζω, αξιολογώ, παίζω και μαθαίνω

ΣΚΟΠΟΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

Η οικοδόμηση γνώσεων, δεξιοτήτων και στάσεων:

- σχεδίασης, ανάπτυξης, διερεύνησης, διαχείρισης και αξιολόγησης ψηφιακών παιχνιδιών.
- διαχείρισης και αξιοποίησης πληροφοριών (αναζήτηση, ταξινόμηση, οργάνωση, παρουσίαση, αναπαράσταση, ανάλυση, σύνθεση).
- αξιοποίησης ψηφιακών εργαλείων.
- καλλιέργειας αυτοεκτίμησης και ομαδοσυνεργατικού πνεύματος.



Δημιουργώ Ψηφιακά Παιχνίδια: σχεδιάζω,
προγραμματίζω, αξιολογώ, παίζω και μαθαίνω

Ενδεικτικά ερευνητικά ερωτήματα

A) Τι προϋποθέτει η δημιουργία ψηφιακών παιχνιδιών σε προγραμματιστικό περιβάλλον;

B) Πώς μπορώ να δημιουργήσω ψηφιακά παιχνίδια στο Scratch 2.0;



Δημιουργώ Ψηφιακά Παιχνίδια: σχεδιάζω, προγραμματίζω, αξιολογώ, παίζω και μαθαίνω

Στην Αρχή...

- Γνωριμία μελών ομάδας.
- Θέσπιση κοινωνικού διδακτικού συμβολαίου.
- Εγγραφή - Συμμετοχή στην κοινότητα της Logo
<http://logogreekworld.ning.com/>.

Ομάδα “ScratchTeam”

<http://logogreekworld.ning.com/group/scratchteam>.

- Εγγραφή - Συμμετοχή στην κοινότητα του Scratch
<http://scratch.mit.edu/>.



Εργασίες που πραγματοποιήθηκαν στο πλαίσιο της ερευνητικής εργασίας:

- Γραφήκαμε στο εκπαιδευτικό κοινωνικό δίκτυο logogreekworld όπου συμμετείχαμε σε μια ψηφιακή ομάδα ως κοινότητα πρακτικής και μάθησης, καθώς και,
- στην κοινότητα scratch.mit.edu όπου ανεβάσαμε τα έργα μας στο Scratch.



Ψηφιακή ομάδα ScratchTeam

- Δημιουργήσαμε την ψηφιακή ομάδα **ScratchTeam** στο εκπαιδευτικό κοινωνικό δίκτυο logogreekworld, όπου εγγραφήκαμε και συμμετείχαμε διαμορφώνοντας μια διαδικτυακή κοινότητα πρακτικής και μάθησης.

The screenshot displays the ScratchTeam group page on the logogreekworld.ning.com platform. The page header includes the URL and the group name "ScratchTeam", created by Katerina Glezou. The group's purpose is described as a closed team of students and teachers from the A' class of the A' Lyceum of Araskeio, working on a project about digital games in 2015-2016. The page also features a list of members (20 total) and a section for discussions and activities.

ScratchTeam
Δημιουργήθηκε από τον/την Κατερίνα Γλέζου
Α Προβολή ομάδων

Πληροφορίες
Κλειστή ομάδα μαθητών/τριών της Α' τάξης του Α' Αρσακείου Γενικού Λυκείου στο πλαίσιο της ερευνητικής εργασίας με θέμα "Δημιουργώ Ψηφιακά Παιχνίδια" τη σχολική χρονιά 2015-2016.
Μέλη: 21
Πρόσφατη δραστηριότητα: 11 Μάι
Μου αρέσει Αυτό αρέσει σε 1 μέλος

Πλαίσιο κειμένου
+ Προσθήκη κειμένου - Τοποθετήστε κείμενο, HTML, βίντεο, φωτογραφίες ή οποιαδήποτε widget τρίτων κατασκευαστών εδώ.

Φόρουμ συζητήσεων
Συμμετοχή στον 2ο Πανελλήνιο Διαγωνισμό δημιουργίας παιχνιδιού στο Scratch
Ξεκίνησε από τον/την Κατερίνα Γλέζου. Τελευταία απάντηση από τον/την Alex 20 Απρ.
8 Απαντήσεις
Ως απάντηση Α) Δηλώστε ποιои θέλετε να συμμετέχετε στον 2ο Πανελλήνιο Διαγωνισμό δημιουργίας παιχνιδιού στο Scratch Β) Αναρτήστε τα έργα και τα συνοδευτικά αρχεία που επιλέγετε για να συμμετέχετε...
Συνέχεια

Μέλη (20)

Επεξεργασία

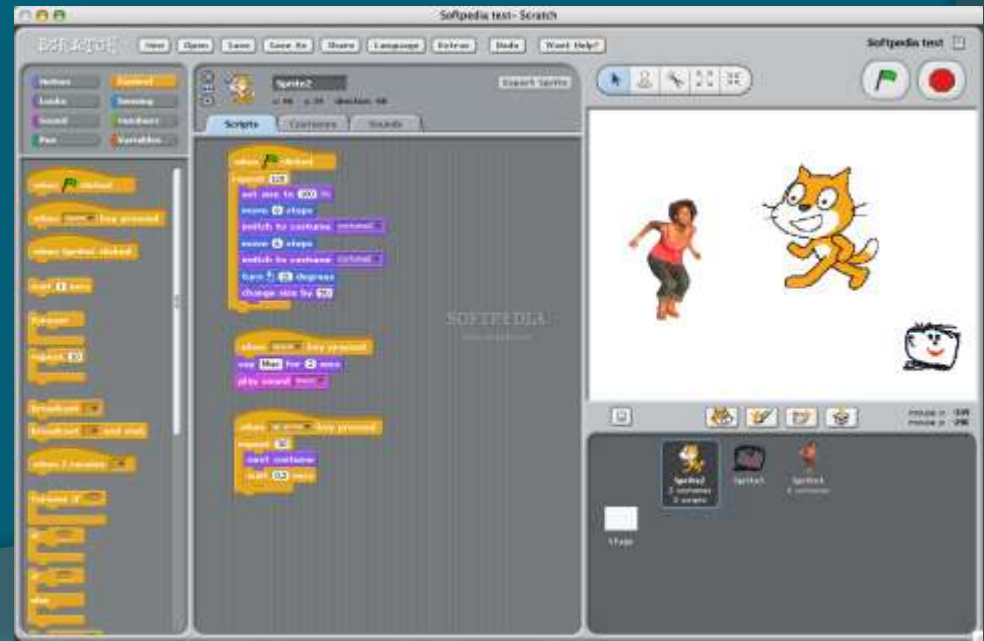
Επεξεργασία

Διακοπή παρακολούθησης νέων μελών

Εργασίες που πραγματοποιήθηκαν στο πλαίσιο της ερευνητικής εργασίας:

- Παίξαμε ψηφιακά παιχνίδια κατασκευασμένα στο περιβάλλον **Scratch**.
- Διαμορφώσαμε κριτήρια αξιολόγησης.
- Αξιολογήσαμε παιχνίδια κατασκευασμένα στο περιβάλλον **Scratch**.

SCRATCH



Εργασίες που πραγματοποιήθηκαν στο πλαίσιο της ερευνητικής εργασίας:

- Μάθαμε να αξιοποιούμε το πρόγραμμα Scratch με την υποστήριξη της καθηγήτριας μας.

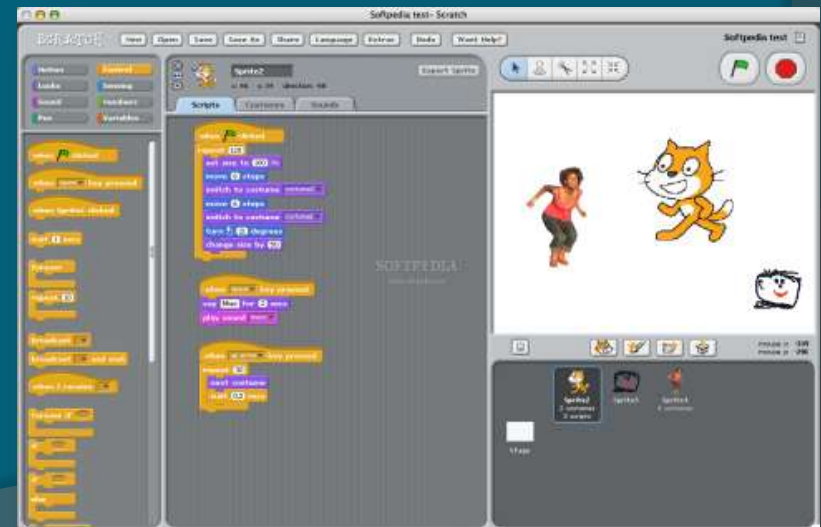


SCRATCH



Εργασίες που πραγματοποιήθηκαν στο πλαίσιο της ερευνητικής εργασίας:

- Δημιουργήσαμε τα δικά μας παιχνίδια με αξιοποίηση του προγράμματος **Scratch** χρησιμοποιώντας πλήθος εντολών και τεχνικών όπως αλλαγή ενδυμασίας, εμφάνιση-απόκρυψη μορφών, μετακίνηση αντικειμένων, χρήση μεταβλητών.



Παιχνίδια Scratch



Δράσεις

Δράση “Ευρωπαϊκή Εβδομάδα Κώδικα”

- Οι μαθητές συμμετείχαν στην **Ευρωπαϊκή Εβδομάδα Κώδικα** (10 - 18 Οκτωβρίου 2015) με πληθώρα **βιωματικών δραστηριοτήτων** που είχαν επίκεντρο τον **Προγραμματισμό** και γενικότερα την **Επιστήμη των Υπολογιστών**.
- Οι δραστηριότητες είχαν σκοπό να ωθήσουν τους μαθητές να αποκτήσουν βασικές γνώσεις προγραμματισμού, με έναν παιγνιώδη και ευχάριστο τρόπο, βοηθώντας τους να αναπτύξουν ικανότητες δημιουργικότητας και καινοτομίας.

Δράση “Παγκόσμια Εβδομάδα Κώδικα”

- Οι μαθητές συμμετείχαν στην “Ωρα τού Κώδικα” και ενεπλάκησαν ενεργά σε ποικιλία **βιωματικών δραστηριοτήτων** στο πλαίσιο τής **Παγκόσμιας Εβδομάδας Κώδικα** (7-13 Δεκεμβρίου 2015).
- Η “Ωρα τού Κώδικα” είναι ένα **παγκόσμιο κίνημα** το οποίο έχει προσεγγίσει ήδη δεκάδες εκατομμυρίων μαθητές σε περισσότερες από 180 χώρες, με βασικό **σύνθημα** «Προγραμματισμός για όλους. Όλοι μπορούν να προγραμματίσουν».

Επίσκεψη-ξενάγηση στο Μουσείο Πληροφορικής

Δευτέρα 15 Φεβρουαρίου 2016

- Την Δευτέρα 15 Φεβρουαρίου 2016, στο πλαίσιο τής ερευνητικής εργασίας της Α΄ τάξης με τίτλο «Δημιουργώ Ψηφιακά Παιχνίδια: σχεδιάζω, προγραμματίζω, αξιολογώ, παίζω και μαθαίνω», πραγματοποιήσαμε εκπαιδευτική εξόρμηση στο **Μουσείο Πληροφορικής** (<http://www.elmp.gr/>).
- Στη διδακτική επίσκεψη-ξενάγηση είχαμε την ευκαιρία να έρθουμε σε επαφή και να εμβαθύνουμε στην ιστορική εξέλιξη των υπολογιστών και των υπολογιστικών εφαρμογών, ενώ δόθηκε ιδιαίτερη έμφαση στο παρελθόν και στην ιστορική εξέλιξη των ηλεκτρονικών παιχνιδιών (video-digital games).

Επίσκεψη-ξενάγηση στο Μουσείο Πληροφορικής

Δευτέρα 15 Φεβρουαρίου 2016



Επίσκεψη-ξενάγηση στο Μουσείο Πληροφορικής



Επίσκεψη-ξενάγηση στο Μουσείο Πληροφορικής



Επίσκεψη-ξενάγηση στο Μουσείο Πληροφορικής



Επίσκεψη-ξενάγηση στο Μουσείο Πληροφορικής



Επίσκεψη-ξενάγηση στο Μουσείο Πληροφορικής



Επίσκεψη-ξενάγηση στο Μουσείο Πληροφορικής



Επίσκεψη-ξενάγηση στο Μουσείο Πληροφορικής

Ενδεικτικά σχόλια μαθητών



Λ. Κηφισού 58, Αιγάλεω



+30 6932 333 264



info@elmp.gr

Μία εκπαιδευτική επίσκεψη, που μάθαμε ενδιαφέρουσες πληροφορίες που δεν γνωρίζαμε! Μάθαμε για το παρελθόν των Ηλεκτρονικών υπολογιστών και άλλων τεχνολογιών.

Αλέξανδρος Ούλμαν Δερνιτσιώτης

Πιστεύω ότι ήταν η καλύτερη επιλογή για να πάμε μορφωτική επίσκεψη! Το μέρος ήταν πολύ ενδιαφέρον και ο άνθρωπος που μας ξενάγησε ήταν πολύ ευγενικός και κατανοητός! Δεν υπήρχε κάτι που να μην μου άρεσε! Ελπίζω να ξαναπάμε σύντομα!

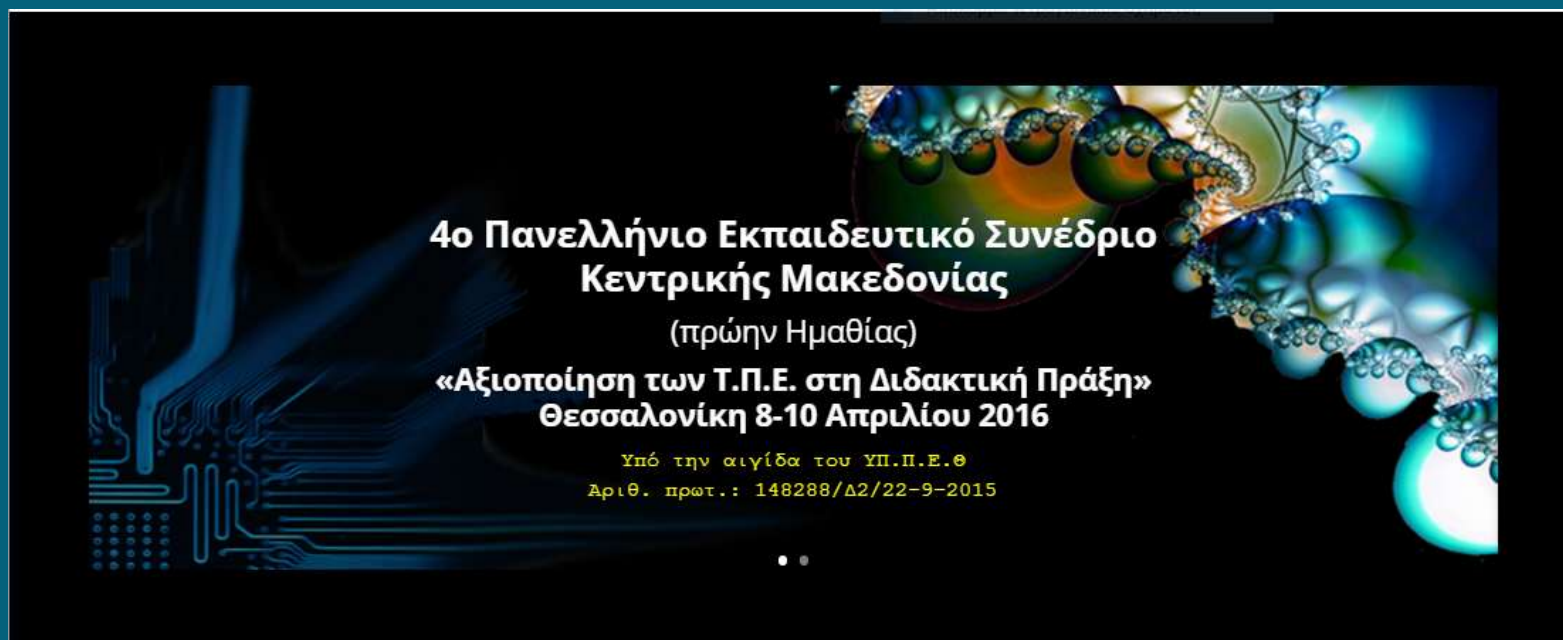
Σοφία Γκαβαλέκα

Η επίσκεψη στο μουσείο πληροφορικής ήταν πολύ ωραία και ενδιαφέρουσα, μαθαίνοντας για το πως η τεχνολογία άλλαξε με την πάροδο του χρόνου.

Μ. Κ.

Συμμετοχή - παρουσίαση στο 4^ο Πανελλήνιο Εκπαιδευτικό Συνέδριο Κεντρικής Μακεδονίας

Θεσσαλονίκη, 8-10 Απριλίου 2016



Συμμετοχή - παρουσίαση στο 4^ο Πανελλήνιο Εκπαιδευτικό Συνέδριο Κεντρικής Μακεδονίας

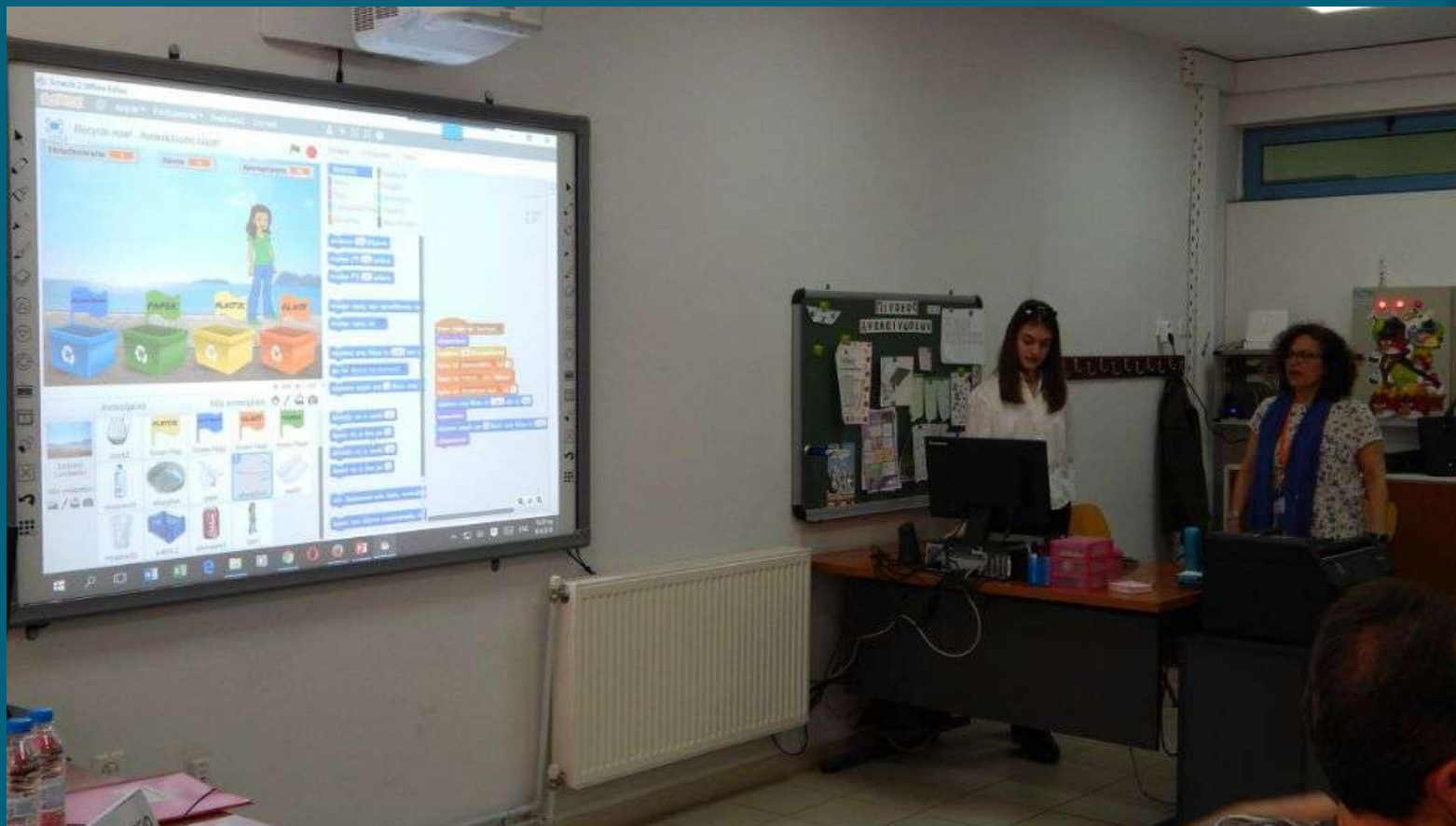
Το 4^ο Πανελλήνιο Εκπαιδευτικό Συνέδριο Κεντρικής Μακεδονίας για την αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στη Διδακτική Πράξη πραγματοποιήθηκε από **8 έως 10 Απριλίου 2016** στη Θεσσαλονίκη με μεγάλη επιτυχία κατά γενική ομολογία.

Κύριος **σκοπός** του συνεδρίου ήταν να αναδείξει καλές πρακτικές, ιδέες και εμπειρίες σχετικές με την αξιοποίηση των Τ.Π.Ε. στη διδακτική πράξη.

Στο πλαίσιο της **«Scratch Day – Thessaloniki 2016»** το Σάββατο 9 Απριλίου 2016, η κ. **Γλέζου** παρουσίασε την εισήγηση - **βιωματικό εργαστήριο** «Βιωματικό Εργαστήριο: Δημιουργώντας ψηφιακά παιχνίδια με αξιοποίηση του Scratch 2.0 στην τάξη – Παρουσίαση εργασιών μαθητών» .

Ιδιαίτερη απήχηση συνάντησε η παρουσίαση ψηφιακών παιχνιδιών - εργασιών μαθητών από τη μαθήτρια Σοφία Γκαβαλέκα της Α΄ τάξης του Α΄ Αρσακείου Γενικού Λυκείου Ψυχικού.

Συμμετοχή - παρουσίαση στο 4^ο Πανελλήνιο Εκπαιδευτικό Συνέδριο Κεντρικής Μακεδονίας



Συμμετοχή - παρουσίαση στο 4^ο Πανελλήνιο Εκπαιδευτικό Συνέδριο Κεντρικής Μακεδονίας



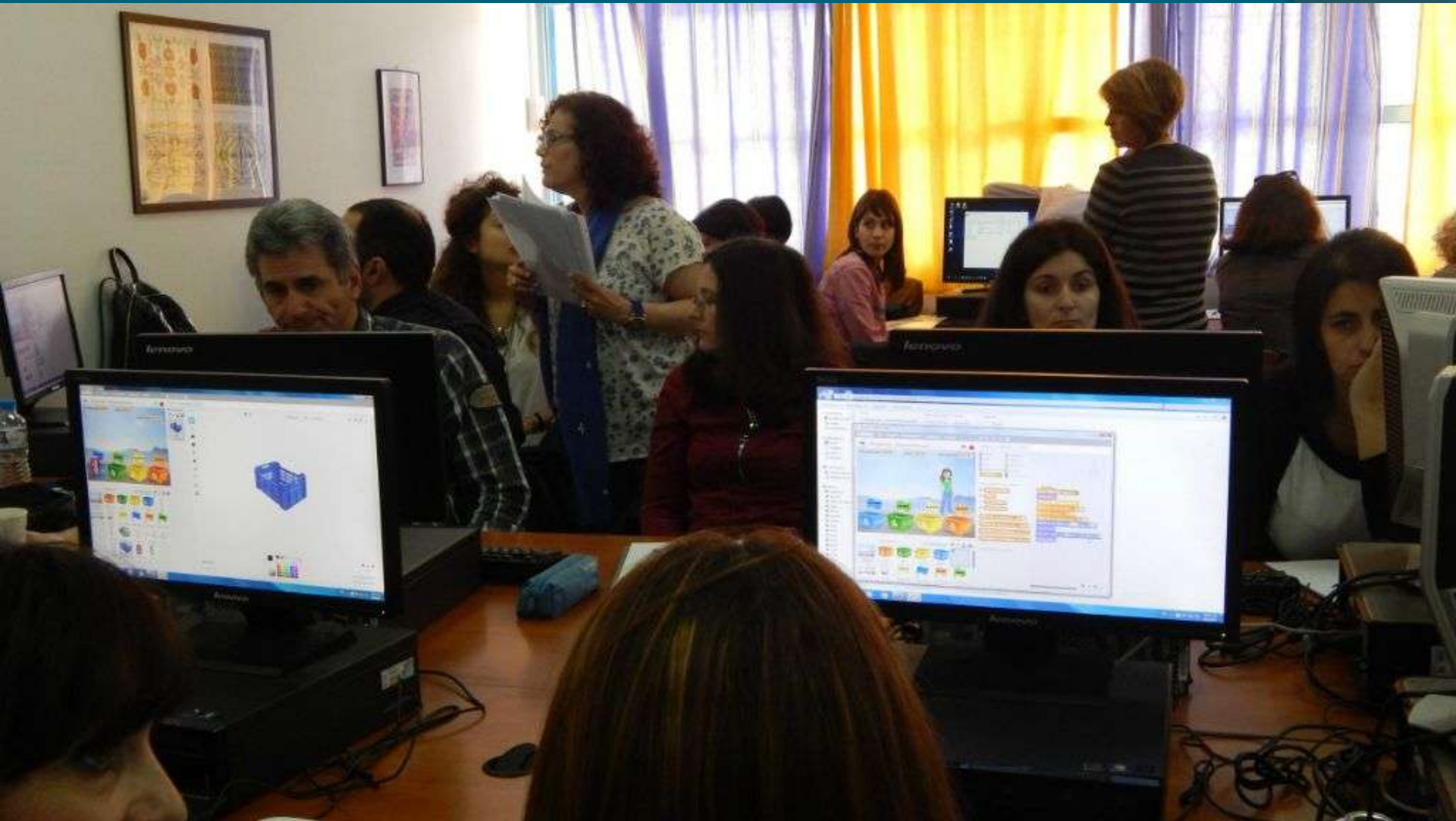
Συμμετοχή - παρουσίαση στο 4^ο Πανελλήνιο Εκπαιδευτικό Συνέδριο Κεντρικής Μακεδονίας



Συμμετοχή - παρουσίαση στο 4^ο Πανελλήνιο Εκπαιδευτικό Συνέδριο Κεντρικής Μακεδονίας



Συμμετοχή - παρουσίαση στο 4^ο Πανελλήνιο Εκπαιδευτικό Συνέδριο Κεντρικής Μακεδονίας



Συμμετοχή
στο

2^ο Πανελλήνιο Διαγωνισμό ScratchGame
(2015 - 2016)



2^{ος} Πανελλήνιος Διαγωνισμός ScratchGame (2015 - 2016)

The Maze! - Find the exit!

<http://festman.schoolab.gr/project/2211>

<https://scratch.mit.edu/projects/106190134/>

Xbow

<http://festman.schoolab.gr/project/2011>

<https://scratch.mit.edu/projects/106191020/>

Zoro Ninza

<http://festman.schoolab.gr/project/1985>

<https://scratch.mit.edu/projects/106183185/>

Soccer Game

<http://festman.schoolab.gr/project/1984>

<https://scratch.mit.edu/projects/106187949/>

2^{ος} Πανελλήνιος Διαγωνισμός ScratchGame

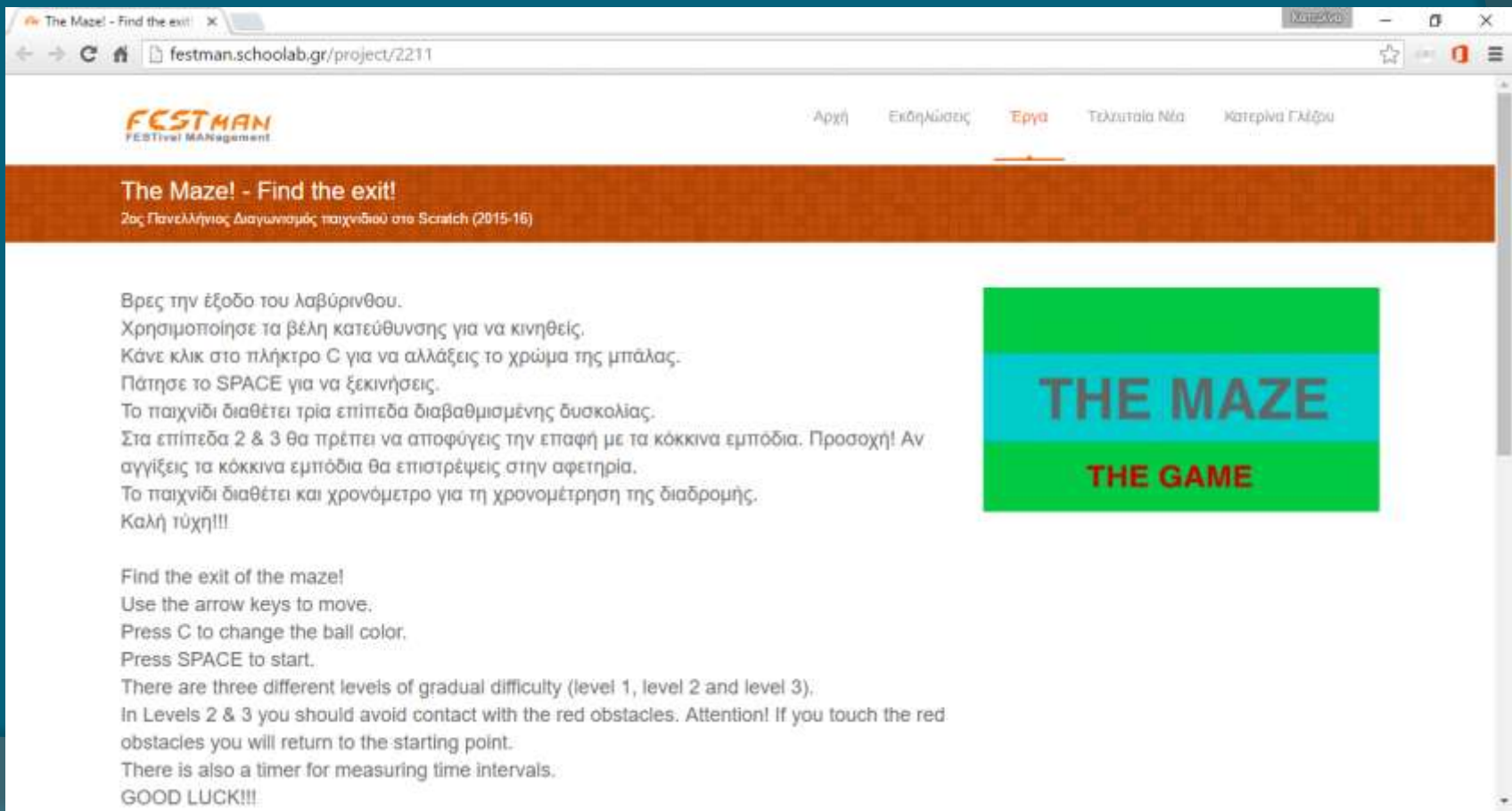
- ◉ Ομάδα μαθητών: **Αλέξανδρος Ούλμαν-Δερνιτσιώτης** και **Μαρία Κουλούρη**
Τίτλος έργου: *"The Maze! - Find the exit!"*
<http://festman.schoolab.gr/project/2211> <https://scratch.mit.edu/projects/106190134/>
- ◉ Ομάδα μαθητών: **Μεγακλής Ιάσωνας, Κωνσταντίνος Μαράντης** και **Δημήτριος Καφτάνης**
Τίτλος έργου: *"Xbow"*
<http://festman.schoolab.gr/project/2011> <https://scratch.mit.edu/projects/106191020/>
- ◉ Ομάδα μαθητών: **Άγγελος Καραλής, Μεγακλής Ιάσωνας, Χρήστος Γεωργίου Παππάς**
Τίτλος έργου: *"Zoro Ninza"*
<http://festman.schoolab.gr/project/1985> <https://scratch.mit.edu/projects/106183185/>
- ◉ Ομάδα μαθητών: **Επαμεινώνδας Κάτσικας** και **Σωτήριος-Ηλίας Κουτσούκος**
Τίτλος έργου: *"Soccer Game"*
<http://festman.schoolab.gr/project/1984> <https://scratch.mit.edu/projects/106187949/>
- ◉ Ομάδα μαθητών: **Κωνσταντίνος Καραμπίνος, Ρεβέκκα Μάντζαρη** και **Εμμανουήλ Λορέντζος**
Τίτλος έργου: *"Snakes"*
<http://festman.schoolab.gr/project/1981/> <https://scratch.mit.edu/projects/106547084/>

2^{ος} Πανελλήνιος Διαγωνισμός ScratchGame (2015 - 2016)

The Maze! - Find the exit!

<http://festman.schoolab.gr/project/2211>

<https://scratch.mit.edu/projects/106190134/>



The screenshot shows a web browser window displaying the project page for 'The Maze! - Find the exit!' on the FestMan website. The browser's address bar shows the URL festman.schoolab.gr/project/2211. The website's header includes the FestMan logo and navigation links: Αρχή, Εκδηλώσεις, Έργα, Τελευταία Νέα, and Κατερίνα Γαίφου. The project title 'The Maze! - Find the exit!' is prominently displayed, followed by the subtitle '2ος Πανελλήνιος Διαγωνισμός παιχνιδιού στο Scratch (2015-16)'. The main content area contains instructions in Greek for playing the game, such as using arrow keys to move, pressing 'C' to change the ball's color, and pressing 'SPACE' to start. It also mentions three levels of difficulty and the presence of red obstacles. To the right of the text is a green rectangular button with the text 'THE MAZE' in large blue letters and 'THE GAME' in smaller red letters below it. At the bottom, there is an English translation of the instructions.

Βρες την έξοδο του λαβύρινθου.
Χρησιμοποίησε τα βέλη κατεύθυνσης για να κινηθείς.
Κάνε κλικ στο πλήκτρο C για να αλλάξεις το χρώμα της μπάλας.
Πάτησε το SPACE για να ξεκινήσεις.
Το παιχνίδι διαθέτει τρία επίπεδα διαβαθμισμένης δυσκολίας.
Στα επίπεδα 2 & 3 θα πρέπει να αποφύγεις την επαφή με τα κόκκινα εμπόδια. Προσοχή! Αν αγγίξεις τα κόκκινα εμπόδια θα επιστρέψεις στην αφετηρία.
Το παιχνίδι διαθέτει και χρονόμετρο για τη χρονόμετρηση της διαδρομής.
Καλή τύχη!!!

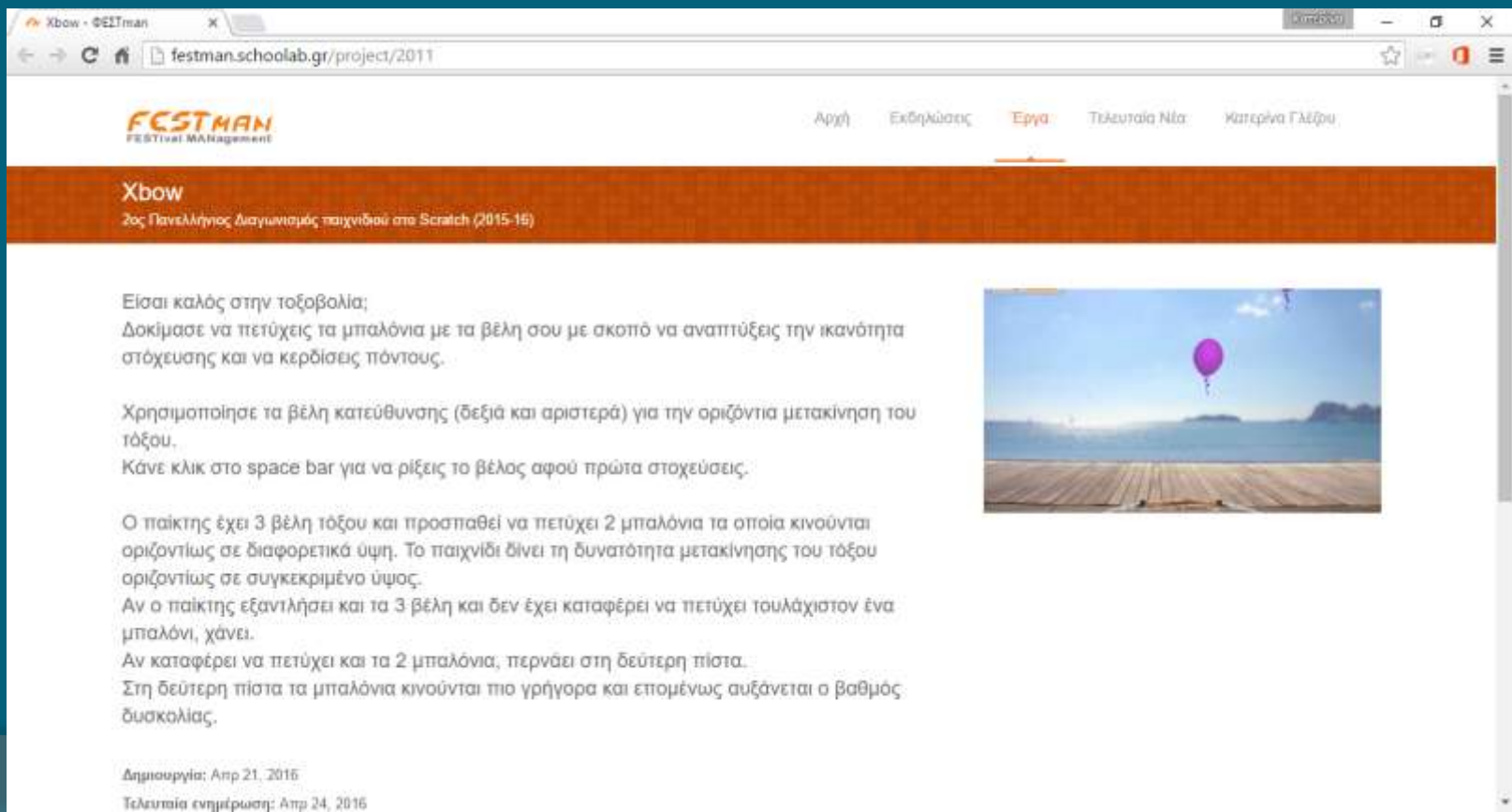
Find the exit of the maze!
Use the arrow keys to move.
Press C to change the ball color.
Press SPACE to start.
There are three different levels of gradual difficulty (level 1, level 2 and level 3).
In Levels 2 & 3 you should avoid contact with the red obstacles. Attention! If you touch the red obstacles you will return to the starting point.
There is also a timer for measuring time intervals.
GOOD LUCK!!!

2^{ος} Πανελλήνιος Διαγωνισμός ScratchGame (2015 - 2016)

Xbow

<http://festman.schoolab.gr/project/2011>

<https://scratch.mit.edu/projects/106191020/>



The screenshot shows a web browser window displaying the FESTMAN website. The page title is "Xbow" and the subtitle is "2ος Πανελλήνιος Διαγωνισμός παιχνιδιού στα Scratch (2015-16)". The page content includes a description of the game, instructions, and a small image of a beach scene with a purple balloon.

FESTMAN
FESTIVAL Management

Αρχή | Εκδηλώσεις | **Έργα** | Τελευταία Νέα | Ματρίνα Γαύρου

Xbow

2ος Πανελλήνιος Διαγωνισμός παιχνιδιού στα Scratch (2015-16)

Είσαι καλός στην τοξοβολία;
Δοκίμασε να πετύχεις τα μπαλόνια με τα βέλη σου με σκοπό να αναπτύξεις την ικανότητα στόχευσης και να κερδίσεις πόντους.

Χρησιμοποίησε τα βέλη κατεύθυνσης (δεξιά και αριστερά) για την οριζόντια μετακίνηση του τόξου.
Κάνε κλικ στο space bar για να ρίξεις το βέλος αφού πρώτα στοχεύσεις.

Ο παίκτης έχει 3 βέλη τόξου και προσπαθεί να πετύχει 2 μπαλόνια τα οποία κινούνται οριζοντίως σε διαφορετικά ύψη. Το παιχνίδι δίνει τη δυνατότητα μετακίνησης του τόξου οριζοντίως σε συγκεκριμένο ύψος.
Αν ο παίκτης εξαντλήσει και τα 3 βέλη και δεν έχει καταφέρει να πετύχει τουλάχιστον ένα μπαλόνι, χάνει.
Αν καταφέρει να πετύχει και τα 2 μπαλόνια, περνάει στη δεύτερη πίστα.
Στη δεύτερη πίστα τα μπαλόνια κινούνται πιο γρήγορα και επομένως αυξάνεται ο βαθμός δυσκολίας.



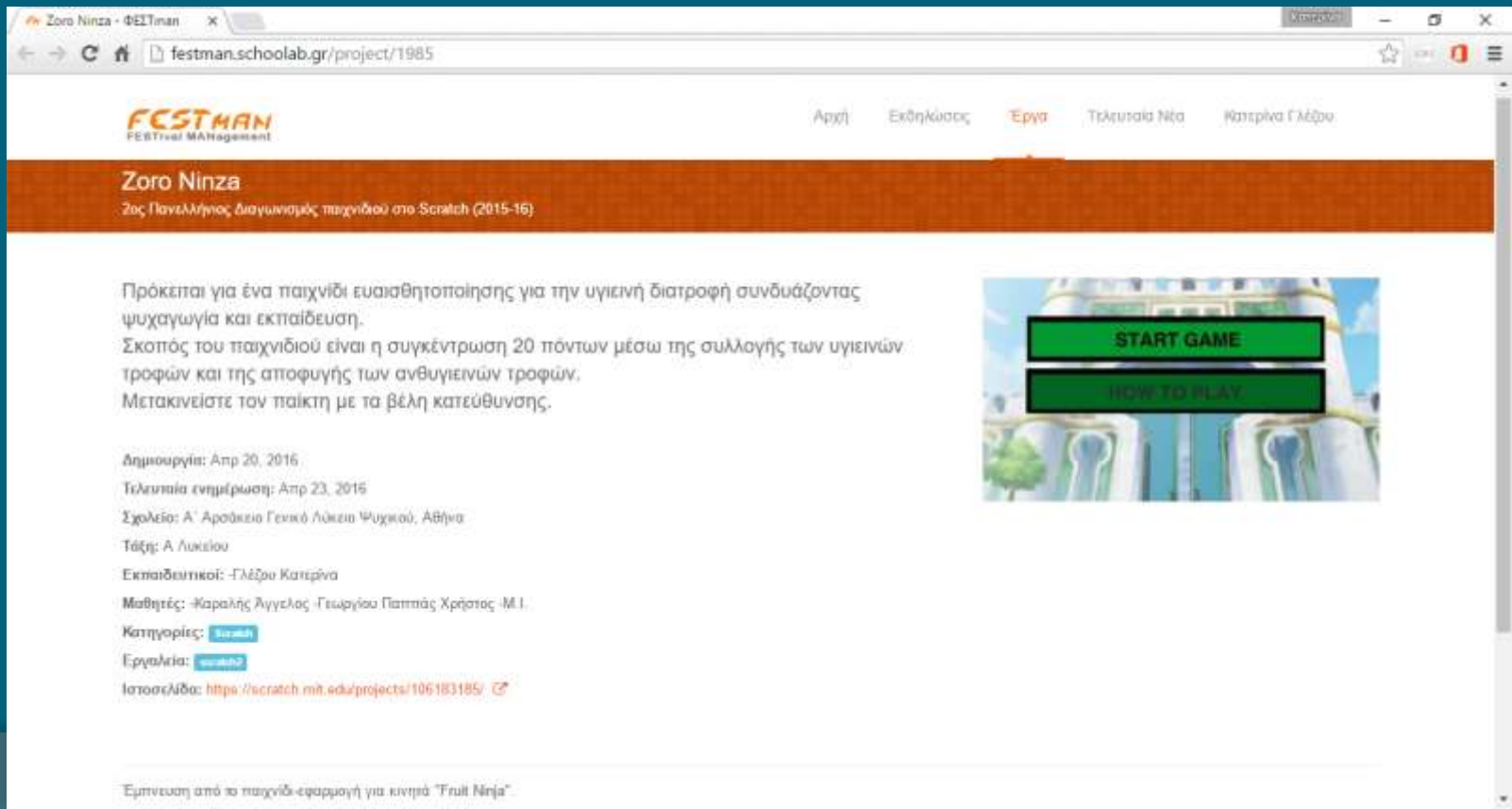
Δημιουργία: Απρ 21, 2016
Τελευταία ενημέρωση: Απρ 24, 2016

2^{ος} Πανελλήνιος Διαγωνισμός ScratchGame (2015 - 2016)

Zoro Ninza

<http://festman.schoolab.gr/project/1985>

<https://scratch.mit.edu/projects/106183185/>



The screenshot shows a web browser displaying the project page for 'Zoro Ninza' on the FESTMAN website. The browser's address bar shows the URL festman.schoolab.gr/project/1985. The website has a navigation bar with links: Αρχή, Εκδηλώσεις, Έργα, Τελευταία Νέα, and Κατερίνα Γ. Λόζου. The main heading is 'Zoro Ninza' with the subtitle '2ος Πανελλήνιος Διαγωνισμός παιχνιδιού στο Scratch (2015-16)'. The text describes the game as a health awareness tool for healthy eating, aimed at 20 students through a collection of healthy foods and avoidance of unhealthy ones. It includes a 'START GAME' button and a 'HOW TO PLAY' button. Metadata includes creation date (Apr 20, 2016), last update (Apr 23, 2016), school (A' Αρσάκειο Γενικό Λύκειο Ψυχικού, Αθήνα), class (A Λυκείου), teacher (Γιάννης Κατερίνα), and student (Καρόλης Αγγελος, Γεωργία Παπαός Χρήστος -M.I.). The category is 'Scratch' and the language is 'ελληνικά'. The Scratch project link is <https://scratch.mit.edu/projects/106183185/>. A note at the bottom mentions inspiration from the 'Fruit Ninja' game.

FESTMAN
FESTIVAL MANAGEMENT

Αρχή Εκδηλώσεις **Έργα** Τελευταία Νέα Κατερίνα Γ. Λόζου

Zoro Ninza

2ος Πανελλήνιος Διαγωνισμός παιχνιδιού στο Scratch (2015-16)

Πρόκειται για ένα παιχνίδι ευαισθητοποίησης για την υγιεινή διατροφή συνδυάζοντας ψυχαγωγία και εκπαίδευση.
Σκοπός του παιχνιδιού είναι η συγκέντρωση 20 πόντων μέσω της συλλογής των υγιεινών τροφών και της αποφυγής των ανθυγιεινών τροφών.
Μετακινείτε τον παίκτη με τα βέλη κατεύθυνσης.

Δημιουργία: Απρ 20, 2016
Τελευταία ενημέρωση: Απρ 23, 2016
Σχολείο: Α' Αρσάκειο Γενικό Λύκειο Ψυχικού, Αθήνα
Τάξη: Α Λυκείου
Εκπαιδευτικοί: Γιάννης Κατερίνα
Μαθητές: Καρόλης Αγγελος, Γεωργία Παπαός Χρήστος -M.I.
Κατηγορίες: **Scratch**
Εργαλεία: **ελληνικά**
Ιστοσελίδα: <https://scratch.mit.edu/projects/106183185/>

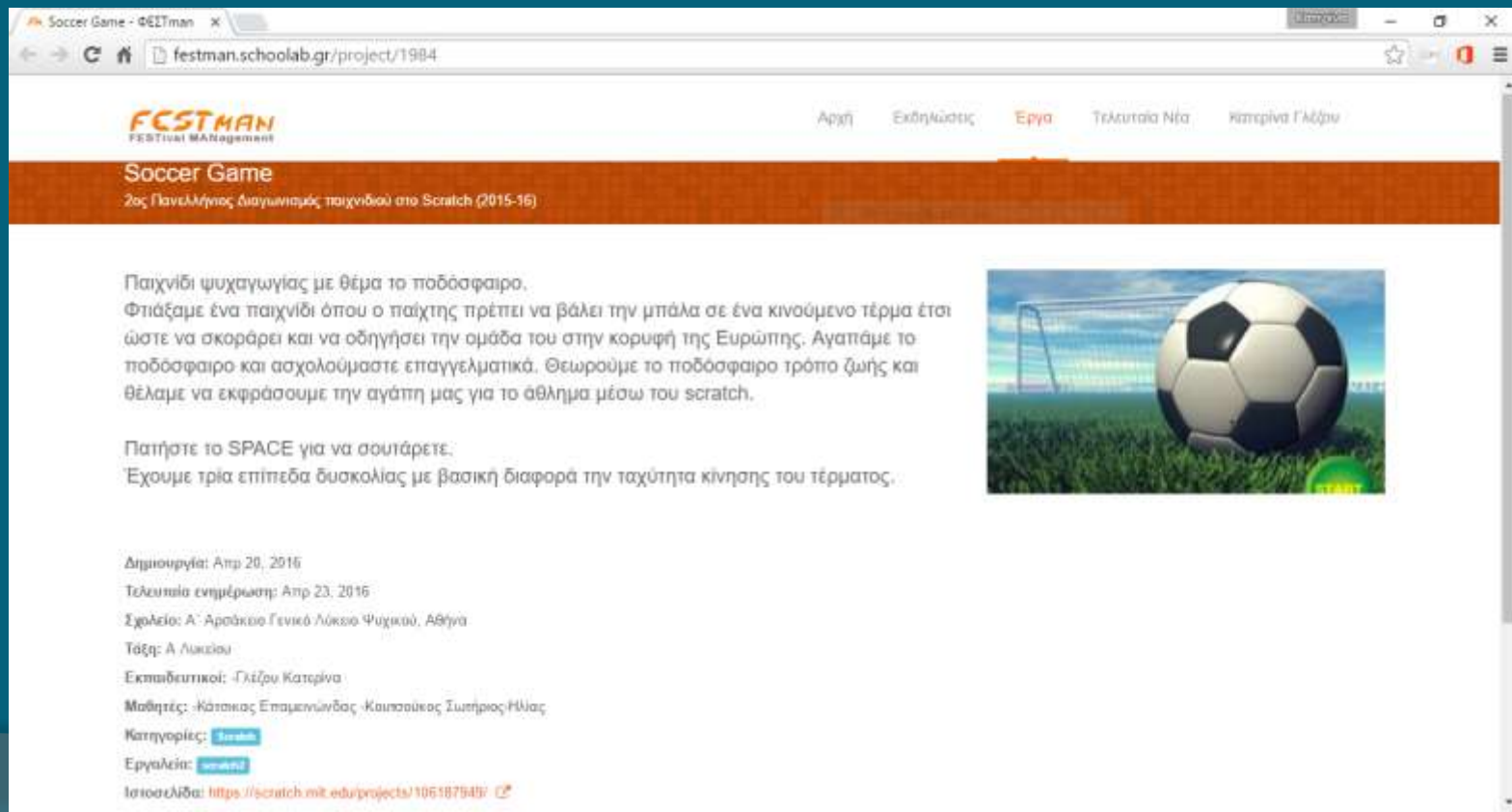
Εμπνευση από το παιχνίδι-εφαρμογή για κινητά "Fruit Ninja"

2^{ος} Πανελλήνιος Διαγωνισμός ScratchGame (2015 - 2016)

Soccer Game

<http://festman.schoolab.gr/project/1984>

<https://scratch.mit.edu/projects/106187949/>



The screenshot shows a web browser window displaying the 'Festman School Management' website. The page is titled 'Soccer Game' and is part of the '2ος Πανελλήνιος Διαγωνισμός παιχνιδιού στο Scratch (2015-16)'. The page content includes a description of the game, a list of navigation links, and a list of project details.

Navigation Links: Αρχή, Εκδηλώσεις, **Εργα**, Τελευταία Νέα, Κάτιarina Γκάρου

Soccer Game
2ος Πανελλήνιος Διαγωνισμός παιχνιδιού στο Scratch (2015-16)

Παιχνίδι ψυχαγωγίας με θέμα το ποδόσφαιρο.
Φτιάξαμε ένα παιχνίδι όπου ο παίχτης πρέπει να βάλει την μπάλα σε ένα κινούμενο τέρμα έτσι ώστε να σκοράρει και να οδηγήσει την ομάδα του στην κορυφή της Ευρώπης. Αγαπάμε το ποδόσφαιρο και ασχολούμαστε επαγγελματικά. Θεωρούμε το ποδόσφαιρο τρόπο ζωής και θέλαμε να εκφράσουμε την αγάπη μας για το άθλημα μέσω του scratch.

Πατήστε το SPACE για να σουτάρετε.
Έχουμε τρία επίπεδα δυσκολίας με βασική διαφορά την ταχύτητα κίνησης του τέρματος.

Image: A soccer ball on a green field with a goal in the background.

Project Details:

- Δημιουργία: Απρ 20, 2016
- Τελευταία ενημέρωση: Απρ 23, 2016
- Σχολείο: Α' Αρσάκειο Γενικό Λύκειο Ψυχικού, Αθήνα
- Τάξη: Α Λυκείου
- Εκπαιδευτικοί: Γκάρου Κατερίνα
- Μαθητές: Κότσικας Επαμεινώνδας, Κουισσάκος Σωτήριος-Πάρις
- Κατηγορίες: [Scratch](#)
- Εργαλεία: [Scratch](#)
- Ιστοσελίδα: <https://scratch.mit.edu/projects/106187949/>

**Ευχαριστούμε για την
προσοχή σας**