

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Βιβλίο Μαθητή
Επαρχιακός Δρόμος
Τελική Έκδοση, Απρίλιος 2008



Ανάδοχος Φορέας Έργου	Ένωση Φυσικών προσώπων
Ομάδα Ανάπτυξης του Έργου «Όνομα έργου»	<p>Συντονίστρια έργου: Δρ. Νικολέτα Γιαννούτσου</p> <p>Εκπαιδευτική ομάδα: Δρ. Μιχάλης Αργύρης, Νικολέτα Ξένου, Στασινή Φράγκου, Δρ. Νικολέτα Γιαννούτσου</p> <p>Τεχνική Ομάδα: Δρ. Κρίτων Κυρίμης</p> <p>Επιμέλεια: Δρ. Νικολέτα Γιαννούτσου</p> <p>Υπεύθυνος παρακολούθησης εκ μέρους του ΕΑ.ΙΤΥ: Βασίλης Τσίτσος</p>

Συγγραφέας : Σ. Φράγκου

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Επαρχιακός Δρόμος	1
<i>Φύλλο Εργασίας 1: Εξερεύνηση στον Επαρχιακό Δρόμο</i>	<i>1</i>
<i>Φύλλο Εργασίας 2: Μελέτη παραμέτρων</i>	<i>4</i>
<i>Φύλλο Εργασίας 3: Περισσότερα από ένα ζώα χρειάζονται προσοχή!.....</i>	<i>6</i>

Επαρχιακός Δρόμος

Φύλλο Εργασίας 1: Εξερεύνηση στον Επαρχιακό Δρόμο

ΟΝΟΜΑ _____

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ _____

ΤΑΞΗ _____

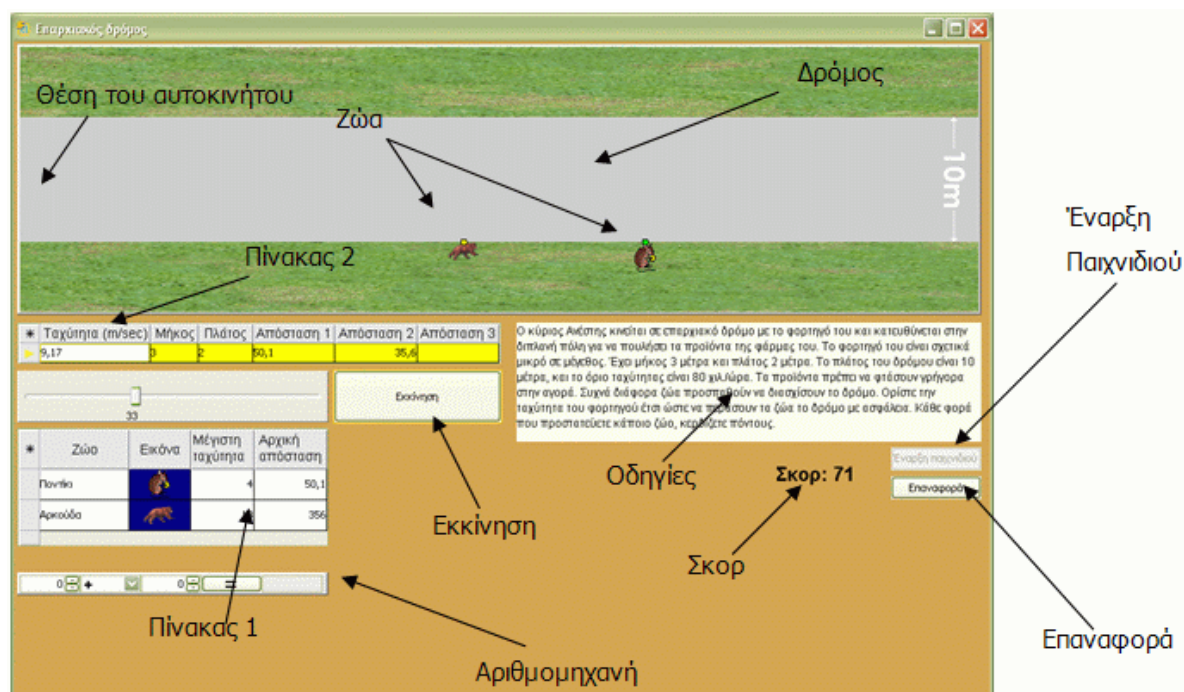
Οδηγίες Παιχνιδιού

Η οθόνη του παιχνιδιού περιλαμβάνει το δρόμο. Πάνω στο δρόμο κινούνται το αυτοκίνητο και κάποια ζώα, τα οποία εμφανίζονται με τυχαίο τρόπο σε διάφορες αποστάσεις από το αυτοκίνητο.

Το παιχνίδι έχει 9 οθόνες. Στην πρώτη οθόνη εμφανίζεται ένα ζώο (3 προσπάθειες), έπειτα δύο ζώα και τέλος τρία ζώα. Στον **Πίνακα 1** της οθόνης εμφανίζονται πληροφορίες για την ταχύτητα, η εικόνα και το όνομα του κάθε ζώου, καθώς και η απόσταση που έχει αρχικά το αυτοκίνητο από το ζώο αυτό.

Ο **Πίνακας 2** σας δίνει πληροφορίες για το αυτοκίνητο. Για να παίξετε το παιχνίδι, θα πρέπει να πατήσετε το κουμπί **Επαναφορά** και το **Έναρξη παιχνιδιού**. Με το **Διαδρομέα** (slider) μπορείτε να καθορίσετε την τιμή της ταχύτητας του αυτοκινήτου σε χιλιόμετρα ανά ώρα (Km/h). Στον πίνακα του αυτοκινήτου τότε εμφανίζεται η ταχύτητά του σε μέτρα ανά δευτερόλεπτο (m/s).

Με το κουμπί **Εκκίνηση** το αυτοκίνητο ξεκινά, καθώς επίσης και τα ζώα. Αν σε κάθε οθόνη η ταχύτητα που επιλέξετε είναι ικανοποιητική και τα ζώα διασχίζουν το δρόμο με ασφάλεια, τότε κερδίζετε πόντους (**Σκορ**) ανάλογα με το πόσο γρήγορα κινείται το αυτοκίνητο.



Εικόνα 1

Αν πραγματοποιηθεί σύγκρουση, τότε το παιχνίδι διακόπτεται και πρέπει να ξεκινήσετε από την αρχή. Κάτω αριστερά στην οθόνη υπάρχει βοηθητική **Αριθμομηχανή** για απλές πράξεις. Πληκτρολογήστε το νούμερο που σας ενδιαφέρει και καταχωρίστε το πατώντας **Enter**. Επιλέξτε από τη λίστα την πράξη που επιθυμείτε και τέλος πληκτρολογήστε και το δεύτερο αριθμό. Πατήστε στο **ίσον** και έχετε το αποτέλεσμα.

Παίξτε το παιχνίδι και καταγράψτε το σκορ σας.

Προσπάθεια	Σκορ/ Οθόνες

Καταγράψτε τεχνικές που χρησιμοποιήσατε για να πετύχετε μεγαλύτερο σκορ;

Πότε συμβαίνει σύγκρουση ζώου αυτοκινήτου;

Τοια συνθήκη πρέπει να ικανοποιείται για να περάσει το ζώο με ασφάλεια το δρόμο;

Φύλλο Εργασίας 2: Μελέτη παραμέτρων

ΟΝΟΜΑ _____

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ _____

ΤΑΞΗ _____

Ξεκινήστε ένα καινούργιο παιχνίδι.

1. Καταγράψτε τα στοιχεία του ζώου στον παρακάτω πίνακα. Χρησιμοποιήστε, όπου χρειάζεται, κατάλληλες μονάδες μέτρησης.

Ζώο	
Ταχύτητα	
Απόσταση από το αυτοκίνητο	

2. Πόσο χρόνο χρειάζεται το ζώο για να διασχίσει το δρόμο;

3. Επιλέξτε μία τιμή ταχύτητας για το αυτοκίνητο. Πού θα βρίσκεται το αυτοκίνητο στο χρόνο που υπολογίσατε στο ερώτημα 2;

4. Ποια είναι η μέγιστη ταχύτητα που μπορεί να έχει το αυτοκίνητο για να περάσει το ζώο με ασφάλεια το δρόμο; Πώς καταλήξατε σε αυτήν την απάντηση;

5. Δοκιμάστε την ταχύτητα που υπολογίσατε στο ερώτημα 4. Τι παρατηρείτε;

6. Εφαρμόστε τη στρατηγική που διατυπώσατε στο ερώτημα 4 και σε άλλες περιπτώσεις του παιχνιδιού. Κάντε τροποποιήσεις στη στρατηγική σας, αν αυτό είναι απαραίτητο. Καταγράψετε τις παρατηρήσεις σας.

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and extend across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Φύλλο Εργασίας 3: Περισσότερα από ένα ζώα χρειάζονται προσοχή!

ONOMA _____

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ _____

TAEH _____

Με βάση την εμπειρία που έχετε αποκτήσει, προσπαθήστε να διατυπώσετε μία μεθοδολογία / στρατηγική για την επιλογή της κατάλληλης ταχύτητας στην περίπτωση που δύο ή περισσότερα ζώα προσπαθούν να διασχίσουν το δρόμο. Καταγράψτε τη στρατηγική σας.

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

**Το εκπαιδευτικό πακέτο
«ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ»**

αναπτύχθηκε στο παρακάτω πλαίσιο:

Πράξη:	ΠΛΕΙΑΔΕΣ: Ανάπτυξη Εκπαιδευτικού Λογισμικού και Ολοκληρωμένων Εκπαιδευτικών Πακέτων για τα Ελληνικά Σχολεία της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης & Διάθεση Προϊόντων Εκπαιδευτικού Λογισμικού στα Σχολεία. (2003-2007) http://pleiades.cti.gr
Ενότητα:	ΝΗΡΗΙΔΕΣ: Ανάπτυξη ολοκληρωμένων εκπαιδευτικών πακέτων
Τελικός Δικαιούχος (Φορέας Υλοποίησης & Επιστημονικής Παρακολούθησης του έργου):	Ερευνητικό Ακαδημαϊκό Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών (ΕΑ.ΙΤΥ) (http://www.cti.gr/)
Φορέας Χρηματοδότησης και Λειτουργίας:	Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων (Υπ.Ε.Π.Θ.)
Χρηματοδότηση:	Επιχειρησιακό Πρόγραμμα: "Κοινωνία της Πληροφορίας", Μέτρο 1.2, Γ' ΚΠΣ
Ανάδοχος Φορέας Έργου	ΕΝΩΣΗ ΦΥΣΙΚΩΝ ΠΡΟΣΩΠΩΝ
Ομάδα Ανάπτυξης του Έργου «Όνομα έργου»	Συντονίστρια έργου: Δρ. Νικολέτα Γιαννούτσου Εκπαιδευτική ομάδα: Δρ. Μιχάλης Αργύρης, Νικολέτα Ξένου, Στασινή Φράγκου, Δρ. Νικολέτα Γιαννούτσου Τεχνική ομάδα: Δρ. Κρίτων Κυρίμης Επιμέλεια: Δρ. Νικολέτα Γιαννούτσου
Υπεύθυνος/οι παρακολούθησης εκ μέρους του ΕΑ.ΙΤΥ:	Βασίλης Τσίτσος
Τρέχουσα Έκδοση Εκπαιδευτικού Πακέτου	Τελική Έκδοση, Απρίλιος 2008

Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό αναπτύχθηκε στο παρακάτω πλαίσιο:

Πράξη:	ΠΛΕΙΑΔΕΣ: Ανάπτυξη Εκπαιδευτικού Λογισμικού και Ολοκληρωμένων Εκπαιδευτικών Πακέτων για τα Ελληνικά Σχολεία της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης & Διάθεση Προϊόντων Εκπαιδευτικού Λογισμικού στα Σχολεία. (2003-2007) http://pleiades.cti.gr
Ενότητα:	ΝΗΡΗΙΔΕΣ: Ανάπτυξη ολοκληρωμένων εκπαιδευτικών πακέτων
Τελικός Δικαιούχος (Φορέας Υλοποίησης & Επιστημονικής Παρακολούθησης του έργου):	Ερευνητικό Ακαδημαϊκό Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών (ΕΑ.ΙΤΥ) (http://www.cti.gr/)
Φορέας Χρηματοδότησης και Λειτουργίας:	Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων (Υπ.Ε.Π.Θ.)
Χρηματοδότηση:	Επιχειρησιακό Πρόγραμμα: "Κοινωνία της Πληροφορίας", Μέτρο 1.2, Γ' ΚΠΣ

 ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ  ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ	ΤΟ ΠΑΡΟΝ ΕΡΓΟ ΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΕΙΤΑΙ ΚΑΤΑ 75% ΑΠΟ ΤΟ ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ	 Γ' ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΣΤΗΡΙΞΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ "ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ" ΥΠ. ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ & ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΩΝ ΥΠ. ΕΣΩΤΕΡΙΚΩΝ ΔΗΜΟΣΙΑΣ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ & ΑΠΟΚΕΝΤΡΩΣΗΣ	ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ ΓΡΑΦΕΙΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ	 ΕΑ.ΙΤΥ	 Νηρηίδες Παιδιάδες
--	---	---	---	--	--