

NEPO

Water

eau

no



«το παιχνίδι είναι
αρχαιότερο από τον πολιτισμό»

Huizinga, 1989

Ψηφιακό Εκπαιδευτικό Παιχνίδι



Διασκέδαση

Προβληματισμός

Συνεργασία

Έκπληξη

Ψηφιακό Παιχνίδι εργαλείο μάθησης



Θεωρία της επεξεργασίας της πληροφορίας

(R. Gagne, A. Newell και H. Simon)

- βραχυπρόθεσμη μνήμη - χώρος επεξεργασίας των πληροφοριών
- μακροπρόθεσμη μνήμη - ανάκλησης των πληροφοριών και ύστερα η εξωτερίκευσή τους

Η επανάληψη διατηρεί τη παλιά πληροφορία στη βραχυπρόθεσμη μνήμη για περισσότερο καιρό.

Κύκλος του νερού



Κύκλος του νερού με το ΛΟ



Θάλασσα



Υπέδαφος



Φυτά

Καθημερινή ζωή

Η δομή του ΛΟ



- Μη γραμμική κίνηση στις εφαρμογές του
- Απουσία μετρητή χρόνου
- Ελεύθερος αριθμός επαναλήψεων

Οι στόχοι του ΛΟ για τον παίκτη



Κύκλος του νερού

Με ποιο τρόπο φτιάχνονται
τα ψηφιακά παιχνίδια;

Αναλογικό

Ψηφιακό



Ψηφιακή κατασκευή ΛΟ

Ψηφιοποίηση
φωτογραφιών και
επεξεργασία τους

Adobe Photoshop

Adobe Flash

Προγραμματισμός σε
actionscript2

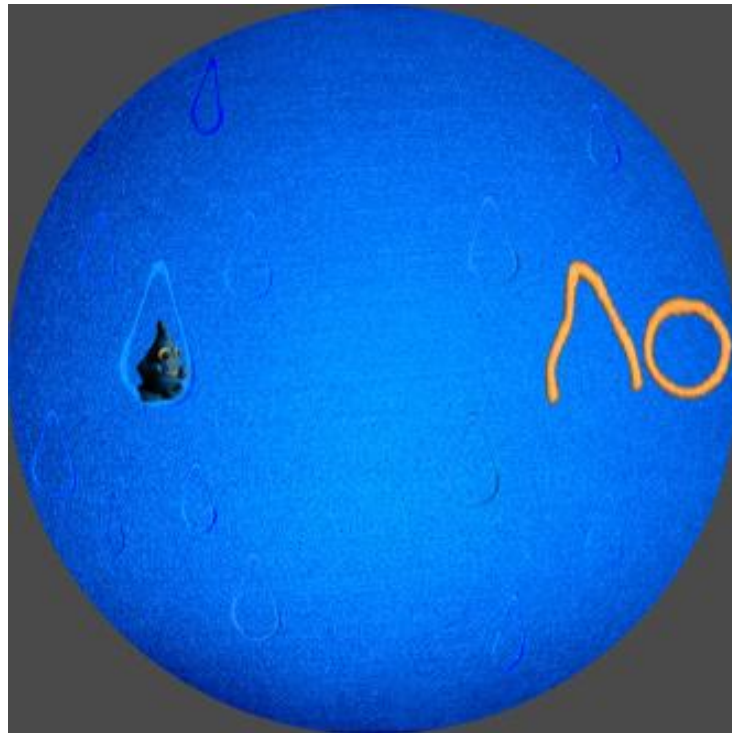
Επεξεργασία ήχου

Adobe Soundbooth

Adobe Flash

Δημιουργία animation

Ας παίξουμε





Εκπαιδευτικό ψηφιακό παιχνίδι για παιδιά
προσχολικής πρώτης σχολικής ηλικίας με θέμα τον
κύκλο του νερού

διπλωματική εργασία της Χάρις Μαυρουδή
στο μεταπτυχιακό πρόγραμμα σπουδών
«Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας για την Εκπαίδευση»

με επιβλέποντες καθηγητές τον κ. Μ. Μειμάρη και τον κ. Δ. Γκούσκο

έτος κατάθεσης 2012