

## Ερευνητική Εργασία Β΄ Λυκείου

Σχ. Έτος: 2014-2015

**ΣΧΟΛΙΚΗ ΜΟΝΑΔΑ** Ζάννειο Πρότυπο Πειραματικό Γενικό Λύκειο Πειραιά

**Ο ΤΙΤΛΟΣ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ:**

«Δημιουργία διαδραστικού παιχνιδιού σε ηλεκτρονικό υπολογιστή»

### ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΥΠΕΥΘΥΝΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ	ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ (ΠΕ)	ΔΙΑΤΙΘΕΜΕΝΕΣ ΩΡΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ	ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΩΝ ΕΡΓΑΣΙΩΝ ΣΕ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΑ ΕΤΗ (ΝΑΙ/ΟΧΙ)	ΣΧΕΤΙΚΗ ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ (ΦΟΡΕΑΣ ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗΣ)
ΤΕΓΚΕΡΗ ΕΥΑ	ΠΕ19	1	ΝΑΙ	ΝΑΙ

### ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

Α. ΣΚΟΠΟΣ ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΑ ΕΡΩΤΗΜΑΤΑ:

Να δοθεί η δυνατότητα στους μαθητές να δημιουργήσουν τις δικές τους εφαρμογές εισάγοντας τους στον κόσμο του προγραμματισμού. Σε ένα κόσμο που θα τους επιτρέψει να δημιουργήσουν εύκολα και γρήγορα συναρπαστικά παιχνίδια με ένα διασκεδαστικό και δημιουργικό τρόπο προσδιορίζοντας τη συμπεριφορά των ηρώων τους.  
Εκμάθηση της εφαρμογής προγραμματισμού MSKodu, ενός περιβάλλοντος προγραμματισμού που προσφέρει δωρεάν από τα ερευνητικά εργαστήρια της Microsoft για τη δημιουργία εύκολα και γρήγορα συναρπαστικών παιχνιδιών.