Η ομάδα μας, αποτελούμενη από τους Χαρίτο Μάριο, Παπαδόπουλο Γιώργο, Μπουζούκη Γιάννη και Ντούκα Λέντιο, ανέλαβε να φτιάξει ένα παιχνίδι γνώσεων Μαθηματικών και Πληροφορικής.

Τα μαθηματικά, η επιστήμη που συνδυάζει την επιστήμη της Άλγεβρας και την επιστήμη της Γεωμετρίας, δύο επιστήμες που ανακαλύφθηκαν και ένιωσαν την ακμή τους στην χώρα μας πολλά χρόνια πριν.

Η πληροφορική, σε αντίθεση με τα μαθηματικά, αναπτύχτηκε ελάχιστες δεκαετίες πριν και ακόμα αναπτύσσεται παγκοσμίως. Κυρίως μελετά την δομή και την επίλυση προβλημάτων μέσο του ηλεκτρονικού υπολογιστή.

Κατά την διάρκεια του τετραμήνου, μέσο της συνεργασίας μας, κάναμε κάποιες παρατηρήσεις. Αρχικά, παρατηρήσαμε πώς η γνώση μπορεί να μετατραπεί σε παιχνίδι. Βέβαια, υπάρχουν και κάποιες συγκεκριμένες προϋποθέσεις να υπάρχει κάποιο βασικό υπόβαθρο στο ανάλογο μάθημα εννοώντας κάποιες ουσιώδεις γνώσεις έτσι ώστε σταδιακά μέσω του παιχνιδιού να μπορέσουμε να βελτιώσουμε το επίπεδό μας.

Όσον αναφορά το λογισμικό, βασική προυπόθεση είναι να υπάρχει καθοδήγηση από κάποιον που ξέρει να χειρίζεται το αντ΄΄ιστοιχο λογισμικό, ετσι ώστε στην συνέχεια να εμβαθύνουμε σε πιο πολύπλοκους χειρισμούς του λογισμικού.

Οι ερωτήσεις που πρέπει να ΄γινουν σε κάποιον για να μπορέσει να αξιολογηθέι σωστά είναι πολλες. Ανάλογα με το επίπεδο του ατόμου που πάιζει το παιχνίδι πρέπει να γίνονται και οι αντίστοιχες ερωτήσεις. Οι ερωτήσεις που χρησιμοποίησε η ομάδα μας ήταν επιλογής. Αυτού του είδους ερωτήσεις μπορεί να φαίνονται απλές όμως στην πραγματικότητα είναι πολύ δύσκολες με τους σωστούς χειρισμούς.(πχ σε μια ερώτηση μαθηματικών της οποίας απάντηση είναι ένας αριθμός, μπορούμε να την κάνουμε αρκετά δύσκολη κάνοντας τις πιθανές απαντήσεις όμοιες μεταξύ τους, εκτός όμως από τις ερωτήσεις κλειστού τύπου υπάρχουν και ανοιχτού τύπου). Προτιμήσαμε όμως να μην συμπεριλάβουμε στο παιχνίδι μας τις ανοιχτού τύπου ερωτήσεις, καθώς είναι για παίχτες υψηλού επιπέδου και επιδέχεται πολλές πιθανές λύσεις.

Οι ερωτήσεις που συμπεριλάβαμε επιλέχθηκαν μετά από συνέλευση και των τεσσάρων μελών της ομάδας και κατατάχθηκαν στο ανάλογο επίπεδο. Κατά την διάρκεια του τετραμήνου, αυτό που απασχόλησε κυρίως την ομάδα μας ήταν η επιδέξια χρήση των προγραμμάτων των GIMP και Game maker®.

* Άλγεβρα : Γ Γυμνασίου, Α-Β Λυκείου
* Εφαρμοσμένα μαθηματικά
* Γεωμετρία : Γ Γυμνασίου, Α Λυκείου
* Πληροφορική Γ Γυμνάσιου
* Τεχνολογία επικοινωνιών Β λυκείου
* Αρχιτεκτονική πληροφορική