

Γριφομπότ

Παιχνίδι ασκήσεων μαθητών δημοτικού

Έκδοση 1
Οδηγίες χρήσης

Τι είναι

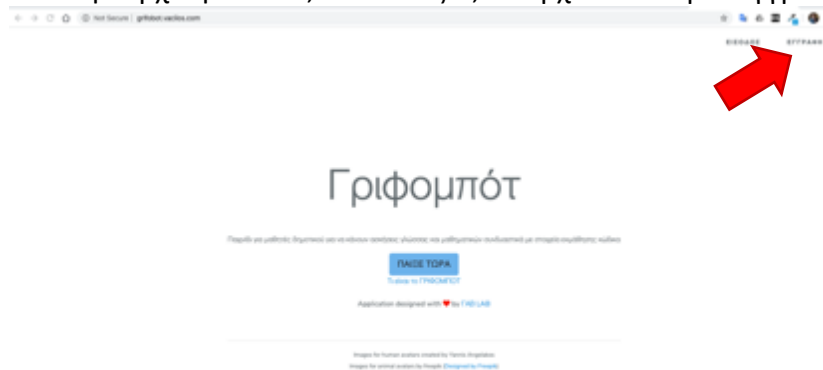
Το ΓΡΙΦΟΜΠΟΤ (<http://grifobot.vacilos.com>) είναι ένα διαδικτυακό παιχνίδι που αναπτύχθηκε από το ΓΑΒ LAB προκειμένου να μπορούν παιδιά δημοτικού να απασχοληθούν δημιουργικά συνδυάζοντας ασκήσεις γλώσσας και μαθηματικών με κώδικα.

Συγκεκριμένα το παιχνίδι παρουσιάζει ένα ταμπλό (πίνακα) μεγέθους 6x6 (36 τετράγωνα) από τα οποία, 6 είναι μπλοκαρισμένα (μαύρα), 9 περιέχουν ασκήσεις (ένδειξη Άσκηση) και σε ένα από τα υπόλοιπα τοποθετείται ο παίκτης. Κάθε παίκτης καλείται να λύσει ασκήσεις ανάλογα με το επίπεδό του (τάξη). Κάθε φορά που λύνεται μία άσκηση, ο παίκτης πρέπει χρησιμοποιώντας τα βελάκια που υπάρχουν στο δεξί μέρος της οθόνης να μετακινήσει τον παίκτη του στο πράσινο τετράγωνο. Σκοπός είναι να λυθούν σωστά όλες οι ασκήσεις του πίνακα με τέτοιο τρόπο ώστε ο παίκτης να κάνει τις λιγότερες δυνατές κινήσεις.

Το παιχνίδι, πέραν από τους μαθηματικούς και γλωσσικούς γρίφους μαθαίνει τις έννοιες του κώδικα (διαδοχικές ενέργειες μετακίνησης) ενώ παράλληλα βάζει και το γρίφο της εύρεσης της πιο σύντομης διαδρομής μεταξύ πολλών σημείων.

Εγγραφή

Από την αρχική σελίδα, πάνω δεξιά, υπάρχει το κουμπί εγγραφής

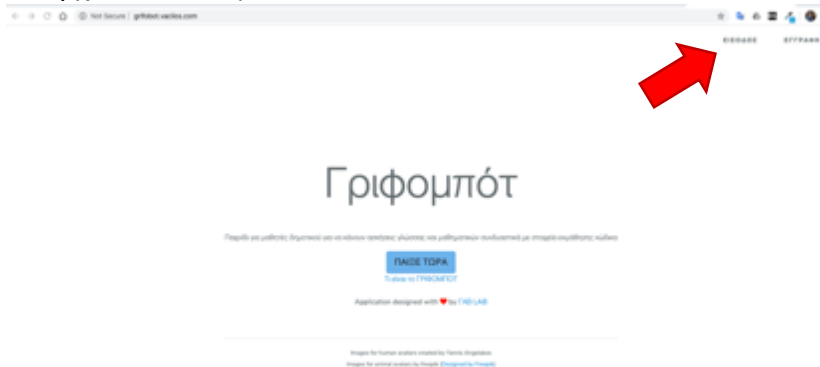


Για την εγγραφή είναι απαραίτητα ένα ψευδώνυμο, ένα email και ένας κωδικός.

A screenshot of the registration form on the Grifobot website. The form is titled 'Εγγραφή' and is contained within a light blue border. It has four input fields: 'Ψευδώνυμο', 'E-mail', 'Κωδικός', and 'Επιβεβαίωση Κωδικού'. Below the input fields is a blue button labeled 'Εγγραφή'. At the bottom of the form, there is a footer with the text 'Application designed with ❤️ by ΓΑΒ LAB' and 'Images for human avatars created by Yannis Angelakos' and 'Images for animal avatars by freepik (Designed by Freepik)'. The background of the form is white.

Είσοδος στο σύστημα

Για όσους έχουν ήδη κάνει εγγραφή στο σύστημα, ζητείται κωδικός εισόδου προκειμένου να αναγνωρίζονται. Η είσοδος γίνεται από την αρχική σελίδα, με το σύνδεσμο είσοδος που υπάρχει πάνω δεξιά.



Για την είσοδο είναι απαραίτητο το ψευδώνυμο και ο κωδικός που χρησιμοποιήθηκαν στην εγγραφή.

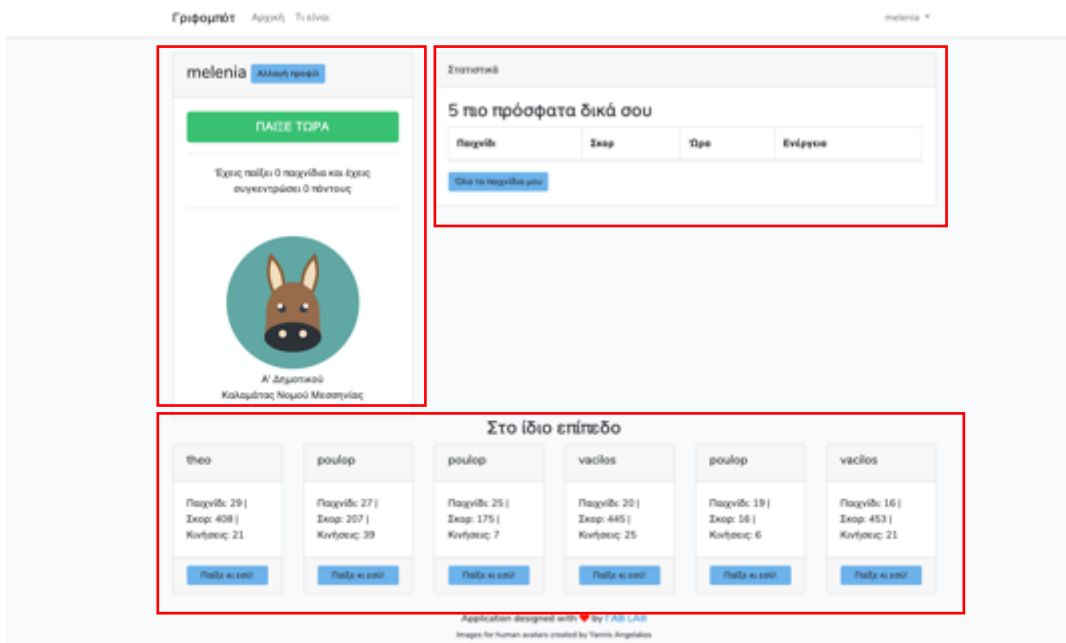
Μετά την πρώτη είσοδο στο σύστημα το κάθε παιδί καλείται να συμπληρώσει στοιχεία για το προφίλ του. Αυτά είναι η τάξη που πηγαίνει, η περιοχή που βρίσκεται το σχολείο του καθώς και ένα Avatar. Αντίστοιχα αν πρόκειται για δασκάλα/ο μπορεί να χρησιμοποιηθεί η τάξη στην οποία διδάσκει.



Τα στοιχεία για την τάξη καθορίζουν το επίπεδο δυσκολίας του παιχνιδιού και ο δήμος του σχολείου βοηθά στην παρουσίαση στατιστικών στοιχείων.

Η αρχική οθόνη

Η αρχική οθόνη του παιχνιδιού είναι χωρισμένη σε τρεις ενότητες. Αυτή που αναφέρει στοιχεία για τον παίκτη, αυτή που αναφέρει στοιχεία για τα παιχνίδια που έχει παίξει ο παίκτης και αυτή που αναφέρει παιχνίδια που παίζουν άλλοι παίκτες.

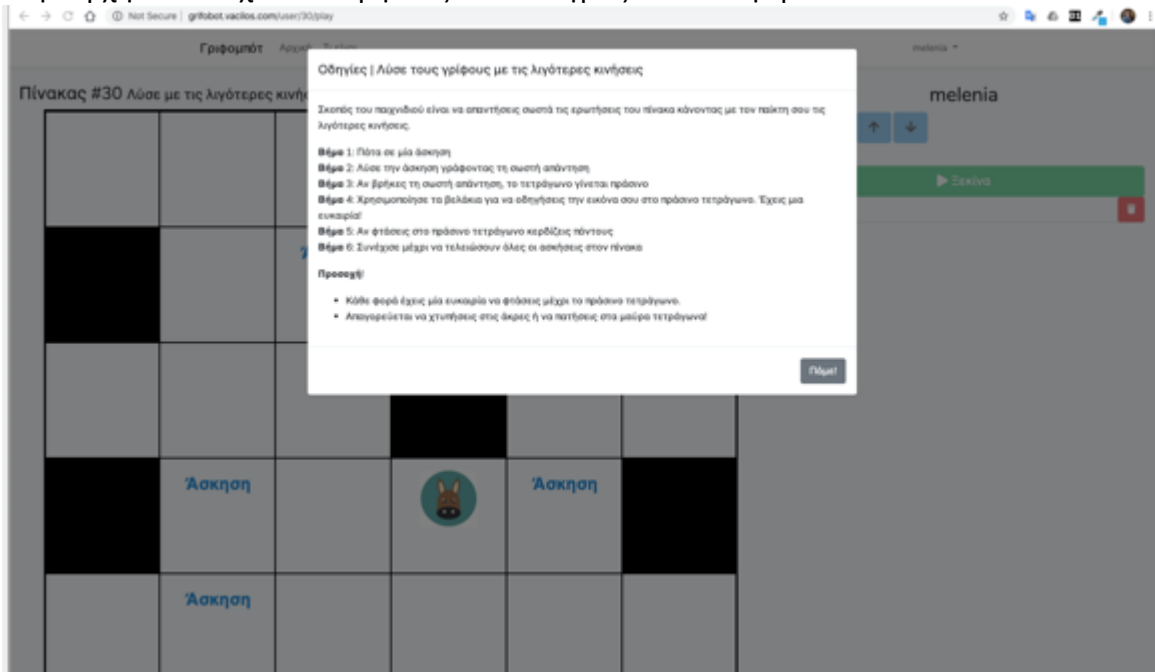


Το παιχνίδι

Πατώντας το πράσινο κουμπί με την ένδειξη: «ΠΑΙΞΕ ΤΩΡΑ», τα παιδιά μπορούν να αρχίσουν το παιχνίδι.

Οδηγίες

Στην αρχή του παιχνιδιού εμφανίζονται οδηγίες που αναφέρουν:



Σκοπός του παιχνιδιού είναι να απαντήσεις σωστά τις ερωτήσεις του πίνακα κάνοντας με τον παίκτη σου τις λιγότερες κινήσεις.

- Βήμα 1: Πάτα σε μία άσκηση
- Βήμα 2: Λύσε την άσκηση γράφοντας τη σωστή απάντηση
- Βήμα 3: Αν βρήκες τη σωστή απάντηση, το τετράγωνο γίνεται πράσινο
- Βήμα 4: Χρησιμοποίησε τα βελάκια για να οδηγήσεις την εικόνα σου στο πράσινο τετράγωνο. Έχεις μια ευκαιρία!
- Βήμα 5: Αν φτάσεις στο πράσινο τετράγωνο κερδίζεις πόντους
- Βήμα 6: Συνέχισε μέχρι να τελειώσουν όλες οι ασκήσεις στον πίνακα

Προσοχή!

- Κάθε φορά έχεις μία ευκαιρία να φτάσεις μέχρι το πράσινο τετράγωνο.
- Απαγορεύεται να χτυπήσεις στις άκρες ή να πατήσεις στα μαύρα τετράγωνα!

Ταμπλό

Το ταμπλό είναι χωρισμένο σε δύο ενότητες. Η μία είναι ο πίνακας με τα άσπρα και μαύρα τετράγωνα και η άλλη είναι τα κουμπιά μετακίνησης του παίκτη πάνω στο ταμπλό.

Πίνακας #30 Λύσε με τις λιγότερες κινήσεις

			Άσκηση		
■		Άσκηση	Άσκηση		■
			■		Άσκηση
■	Άσκηση			Άσκηση	■
	Άσκηση				
	Άσκηση		Άσκηση	■	

melenia

← → ↑ ↓
Κινήσεις
▶ Ξεκίνα
ΣΚΟΡ: 0

Η διαδικασία

Το κάθε παιδί πρέπει να πατάει κάθε άσκηση που εμφανίζεται στον πίνακα και εφόσον δίνει τη σωστή απάντηση πρέπει να μετακινεί το «πιόνι» του σε αυτό το τετράγωνο. Πατώντας πάνω σε μία «Άσκηση» εμφανίζεται το παράθυρο ερώτησης/απάντησης.

Γριφομπότ Αρχή Τελος melenia

Πίνακας #30 Λύσε με τις λιγότερες κινήσεις


Άσκηση

$12 + 7$

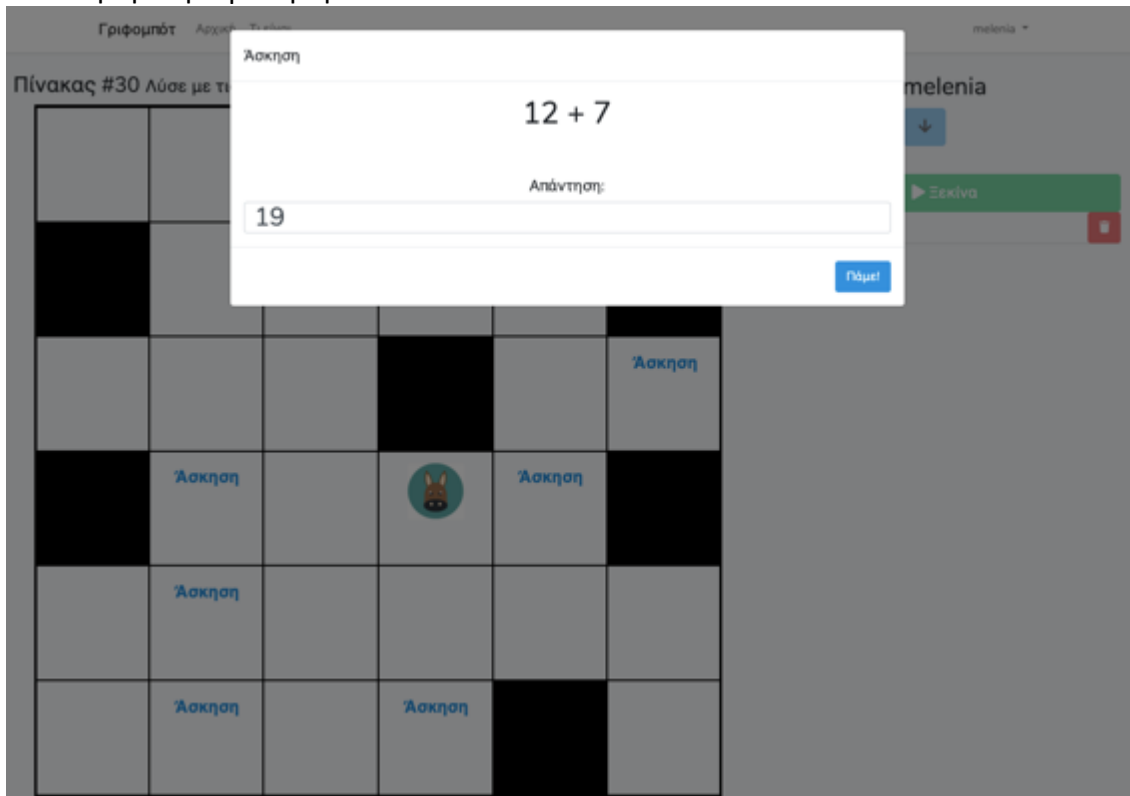
Απάντηση:

Γράψε την απάντησή σου

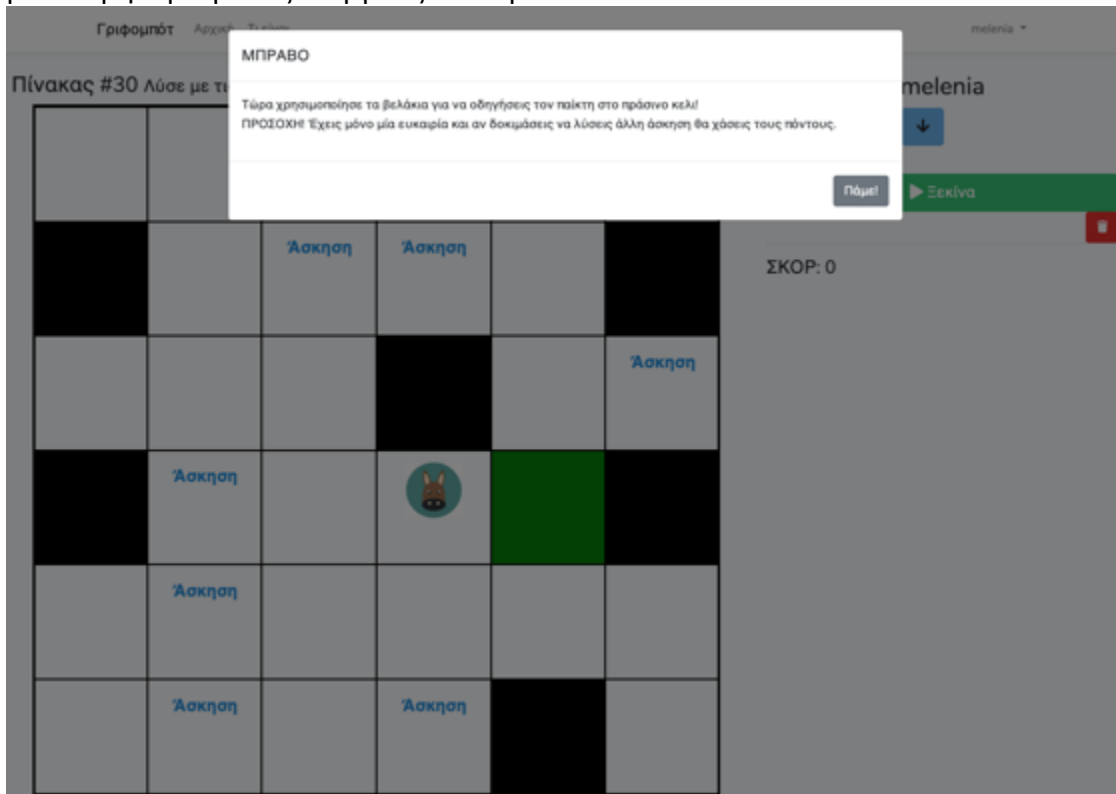
Πάμε!

			Άσκηση		
■		Άσκηση	Άσκηση		■
			■		Άσκηση
■	Άσκηση			Άσκηση	■
	Άσκηση				
	Άσκηση		Άσκηση	■	

Το παιδί πρέπει να γράψει μέσα στο πεδίο που αναφέρει «Γράψε την απάντησή σου» την απάντηση στην ερώτηση.



Αφού γράψει την απάντησή του πατάει το κουμπί «Πάμε!» και εμφανίζεται το αποτέλεσμα με ένα μήνυμα για τις ενέργειες που πρέπει να κάνει.




Όταν δώσει μια σωστή απάντηση το κουτί που βρισκόταν η απάντηση γίνεται πράσινο και ενεργοποιούνται τα βελάκια που υπάρχουν στην ενότητα 2 της οθόνης (δεξιά μεριά).

Το παιδί καλείται να σχεδιάσει με τα βελάκια τις κινήσεις που πρέπει να κάνει για να φτάσει μέχρι το πράσινο κουτί. Προσοχή, δεν πρέπει να χτυπήσει στα μαύρα κουτιά, ούτε να ξεπεράσει τα όρια του πίνακα.

Γριφομπότ Αρχική Τι είναι melenia

Πίνακας #30 Λύσε με τις λιγότερες κινήσεις

			Άσκηση		
■		Άσκηση	Άσκηση		■
			■		Άσκηση
■	Άσκηση			■	■
	Άσκηση				
	Άσκηση		Άσκηση	■	

melenia

← → ↑ ↓
Κινήσεις
1. → #Δ


▶ Ξεκίνα

ΣΚΟΡ: 0

Αφού καταγράψει όλες τις κινήσεις που χρειάζεται να γίνουν, πατά το κουμπί «Ξεκίνα» και βλέπει αν ο παίκτης κινήθηκε σωστά προς το πράσινο κουτί.

Γριφομπότ Αρχική Τι είναι melenia

Πίνακας #30 Λύσε με τις λιγότερες κινήσεις

			Άσκηση		
■		Άσκηση	Άσκηση		■
			■		Άσκηση
■	Άσκηση				■
	Άσκηση				
	Άσκηση		Άσκηση	■	

ΜΠΡΑΒΟ

Έφτασες στο σωστό τετράγωνο με 1 κινήσεις!
Πήρες 100 πάντους!

▶ Ξεκίνα

ΣΚΟΡ: 100

Αν κινήθηκε σωστά λαμβάνει το αντίστοιχο μήνυμα και κερδίζει πόντους. Αν δεν κινήθει σωστά, δεν κερδίζει πόντους. Σε κάθε περίπτωση το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι να απαντηθούν όλες οι ερωτήσεις του πίνακα.

Γριφομπότ Αρχική Τι είναι melenia

Πίνακας #30 Λύσε με τις λιγότερες κινήσεις

			Άσκηση		
■		Άσκηση	Άσκηση		■
			■		Άσκηση
■	Άσκηση				■
	■				
	Άσκηση		Άσκηση	■	

melenia

← → ↑ ↓

Κινήσεις

- ← #A
- ↓ #K
- ← #A
- ← #A

▶ Εκκίνηση

ΣΚΟΡ: 100

Όταν τελειώσουν όλες οι ασκήσεις του πίνακα το παιχνίδι τελειώνει και το παιδί μπορεί, είτε να ξεκινήσει ένα νέο από την αρχή ή να ξαναπαίξει το ίδιο παιχνίδι για να βελτιώσει το σκορ του.

Γριφομπότ Αρχική Τι είναι melenia

Πίνακας #30 Λύσε με τις λιγότερες κινήσεις

Τέλος παιχνιδιού

ΜΠΡΑΒΟ

Τελος σκορ 125

▶ Παιξα οτι ▶ Παιξα το ιδιο ▶ Αρχική

melenia

↓

▶ Εκκίνηση

Σκοπός / Μάθηση

Οι ερωτήσεις που εμφανίζονται σε κάθε πίνακα σχετίζονται με το επίπεδο του παίκτη και αποτελούνται και από εύκολες ερωτήσεις και από πιο δύσκολες. Σκοπός είναι η μάθηση μέσα από τις ερωτήσεις/ασκήσεις που εμφανίζονται.

Πέραν από αυτό όμως το σκορ καθορίζεται και από τις κινήσεις που θα κάνει το παιδί για να λύσει όλες τις ασκήσεις στο ταμπλό. Έτσι κερδίζει μεγαλύτερο σκορ αν οι κινήσεις που θα κάνει για να μεταβεί σε όλες τις ασκήσεις είναι οι λιγότερες δυνατές.