

«Εκατομμυριούχος της Γνώσης» Εφαρμογή Σε PowerPoint

Γκρέκο Δήμητρα¹, Γεωργακούδης Γεώργιος², Γιαννούδη Αθηνά³, Καλτσόγλου Δέσποινα⁴, Παπαδόπουλος Γεώργιος⁵, Χρυσού Ζέρβα Βάια⁶, Παναγιωτίδου Μαρία⁷, Σαντακίδου Αλβίνα⁸, Τάσιος Αιμίλιος⁹, Παπαδοπούλου Λιάνα¹⁰.

¹ Μαθήτρια Β΄ Τάξης, 2^ο Γυμνάσιο Ευόσμου
dimitraelag@gmail.com

² Μαθητής Β΄ Τάξης, 2^ο Γυμνάσιο Ευόσμου
giwrg21@hotmail.com

³ Μαθήτρια Β΄ Τάξης, 2^ο Γυμνάσιο Ευόσμου
giannoudi.athina@gmail.com

⁴ Μαθήτρια Β΄ Τάξης, 2^ο Γυμνάσιο Ευόσμου
deppy_97@hotmail.com

⁵ Μαθητής Β΄ Τάξης, 2^ο Γυμνάσιο Ευόσμου
magovali@windowslive.com

⁶ Μαθήτρια Β΄ Τάξης, 2^ο Γυμνάσιο Ευόσμου
vagia.zerva@hotmail.com

⁷ Μαθήτρια Β΄ Τάξης, 2^ο Γυμνάσιο Ευόσμου
maraki_paok97@hotmail.com

⁸ Μαθήτρια Β΄ Τάξης, 2^ο Γυμνάσιο Ευόσμου
junior.baby_santa@hotmail.com

⁹ Μαθητής Β΄ Τάξης, 2^ο Γυμνάσιο Ευόσμου
emitasthes@hotmail.com

¹⁰ Μαθήτρια Β΄ Τάξης, 2^ο Γυμνάσιο Ευόσμου
liana@hotmail.gr

Αμοιρίδης Στέφανος – ΠΕ04.01
amoiridis@sch.gr

Περίληψη

Η εφαρμογή παρουσιάζει στην οθόνη του υπολογιστή μια σειρά ερωτήσεων πολλαπλής επιλογής τις οποίες καλείται ο χρήστης να απαντήσει επιλέγοντας μία σωστή απάντηση. Σε κάθε ερώτηση ο χρήστης μπορεί να ζητήσει μια από τις τρεις βοήθειες. 1) 50-50, 2) βοήθεια ενός συμμαθητή, 3) βοήθεια της τάξης. Σε κάθε σωστή απάντηση χωρίς βοήθεια παίρνει 2 βαθμούς, σε κάθε σωστή απάντηση με βοήθεια παίρνει 1 βαθμό και σε κάθε λάθος απάντηση παίρνει 0 βαθμούς. Ο χρήστης μπορεί να επιλέξει το θέμα των ερωτήσεων (όπως Γεωγραφία, Πληροφορική, Αθλητισμός, Κινηματογράφος κλπ). Η εφαρμογή θα αναπτυχθεί σε PowerPoint.

Λέξεις κλειδιά: Εκατομμυριούχος, Ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής, PowerPoint.

1. Εισαγωγή

Η εφαρμογή αποτελείται από δέκα ενότητες (θέματα) ερωτήσεων. Τα θέματα έχουν σχέση τόσο με μαθήματα της β΄ τάξης Γυμνασίου όσο και με θέματα γενικών γνώσεων όπως ο Αθλητισμός και ο κινηματογράφος.

1. ΙΣΤΟΡΙΑ
2. ΓΕΩΓΡΑΦΙΑ
3. ΦΥΣΙΚΗ
4. ΝΕΟΕΛΛΗΝΙΚΗ ΓΛΩΣΣΑ
5. ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ
6. ΑΓΓΛΙΚΑ

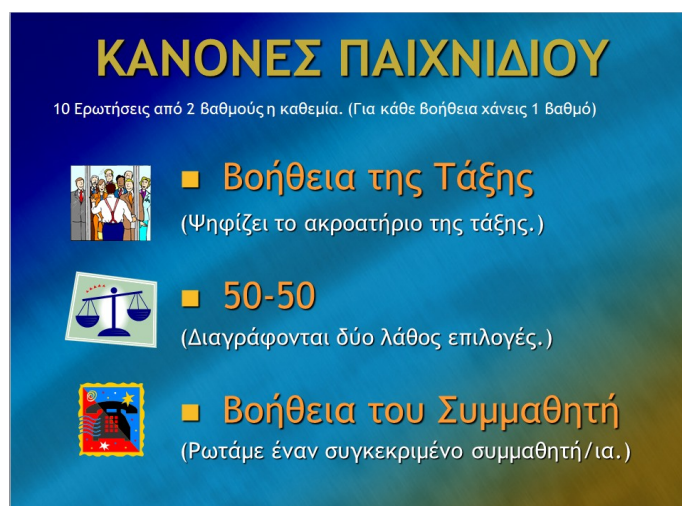
- 7. ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΣ
- 8. EUROVISION
- 9. ΜΟΥΣΙΚΗ
- 10. ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ



Εικόνα 1: Η διαφάνεια επιλογής θέματος (Menu)

2. Κανόνες Παιχνιδιού

Κάθε θεματική ενότητα αποτελείται από 10 ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής (3 λανθασμένες και 1 σωστή απάντηση). Σε κάθε ερώτηση ο χρήστης καλείται να επιλέξει τη σωστή απάντηση. Έχει τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσει 3 βοήθειες: α) 50-50, β) βοήθεια του κοινού (τάξης), γ) βοήθεια από κάποιο συμμαθητή. Για κάθε σωστή απάντηση χωρίς βοήθεια παίρνει 2 βαθμούς, Για κάθε σωστή απάντηση με βοήθεια παίρνει 1 βαθμό.



Εικόνα 2: Η Διαφάνεια με τους κανόνες του παιχνιδιού

4η Ερώτηση
Πόσες ακμές έχει ένα παραλληλεπίπεδο;

- α) 4
- β) 8
- γ) 10
- δ) 12

ΣΩΣΤΗ
ΑΠΑΝΤΗΣΗ

Εικόνα 3: Ενδεικτική Διαφάνεια Ερώτησης

3. Τρόπος Υλοποίησης Εργασίας

Οι μαθητές χωρίστηκαν σε ομάδες 2-3 ατόμων και ανέλαβαν να δημιουργήσουν τις ερωτήσεις κάθε θέματος. Μετά την ολοκλήρωση της διαδικασίας κάθε ομάδα ανέλαβε να ελέγξει πιθανά λάθη σε άλλη θεματική ενότητα που έκανε διαφορετική ομάδα μαθητών.

Βιβλιογραφία

Βιβλία ΟΕΔΒ Β' Γυμνασίου στα αντίστοιχα μαθήματα.