

## Παιδαγωγικές Εφαρμογές Η/Υ (Εργ), ΕΠΠΑΙΚ ΑΣΠΑΙΤΕ ΒΟΛΟΥ

Ακαδημαϊκό έτος 2024-25 – Εξάμηνο Β΄

### ΤΕΛΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Ατομικά ή σε ομάδες 2 ατόμων να δημιουργήσετε ένα quiz ερωτήσεων σε ένα από τα περιβάλλοντα οπτικού προγραμματισμού Microbit ή Scratch ή AppInventor.

Οι προδιαγραφές είναι κοινές για όποιο περιβάλλον διαλέξετε και αφήνονται σε εσάς οι λεπτομέρειες κατασκευής.

- Το κουίζ θα πρέπει να έχει ακριβώς **5 ερωτήσεις** τύπου Σωστό – Λάθος, που θα εμφανίζονται στον χρήστη με μορφή κειμένου **(5 μονάδες)**
- Θα πρέπει να υπάρχουν στη διάθεση του χρήστη 2 κουμπιά /πλήκτρα που θα αντιστοιχούν στο Σωστό και Λάθος. **(1 μονάδα)**
- Για κάθε ερώτηση το πρόγραμμα θα πρέπει να λαμβάνει απάντηση από τα διαθέσιμα κουμπιά /πλήκτρα και να την αξιολογεί αναλόγως. **(1 μονάδα)**
- Θα πρέπει να υπάρχει μεταβλητή που θα μετράει τις σωστές απαντήσεις **(1 μονάδα)**
- Στο τέλος θα εμφανίζεται το συνολικό σκορ **(0,5 μονάδα)**
- Να δημιουργήσετε μία συνοπτική περιγραφή του κουίζ και των ερωτήσεων που εμπεριέχει συνδέοντας το με την επιστήμη σας (του ενός μέλους αν δουλεύεται ομαδικά και έχετε επιλέξει ερωτήσεις ενός κλάδου). Επίσης να καταγράψετε τους λόγους που θα χρησιμοποιούσατε κάτι παρόμοιο σε ένα φύλλο εργασίας ενός εκπαιδευτικού σεναρίου (μαθησιακοί στόχοι). **(1.5 μονάδες)**

### Υποβολή εργασίας με μήνυμα στο eClass του μαθήματος

Η κάθε ομάδα θα υποβάλει **ένα έγγραφο σε μορφή pdf** και θα περιλαμβάνονται τα εξής:

1. Ονοματεπώνυμο και τμήμα
2. Η τάξη για την οποία δημιουργήσατε το κουίζ,
3. Το γνωστικό αντικείμενο και η ενότητα μαθήματος που χρησιμοποιείται στο κουίζ.
3. Ο σύνδεσμος της εργασίας.

Παρακαλώ να υποβάλλετε την εργασία σας με μήνυμα από το eClass του μαθήματος.

Η προθεσμία υποβολής της εργασίας είναι: Τετάρτη 21 Μαΐου 2025.

Τυχόν ερωτήσεις θα επιλυθούν κατά τη διάρκεια των εργαστηριακών μαθημάτων.

Ο Διδάσκων

*Κωνσταντίνος Χαρατσής*