

5^{ος} Πανελλήνιος Διαγωνισμός SCRATCH

Κατά την υποβολή μιας συμμετοχής, θα πρέπει να δηλώνονται (α) μία από τις ακόλουθες κατηγορίες παιχνιδιών ή Μικτή και θα πρέπει να προσδιορίζονται ποιες συγκεκριμένα, και (β) οι ηλικίες στις οποίες απευθύνεται το παιχνίδι.

Παιχνίδι Λαβυρίνθου: Πρόκειται για παιχνίδια κυρίως διαχείρισης του χώρου. Σε αυτά ο παίκτης καλείται να ταξινομήσει, να διευθετήσει ή να κινήσει εικονικές οντότητες μέσα από περίπλοκες διαδρομές, αντιμετωπίζοντας παράλληλα και ξεπερνώντας κινδύνους και εμπόδια.

Παιχνίδι Ρόλων: Στα παιχνίδια αυτά παρέχεται η δυνατότητα στον παίκτη, να «ταυτιστεί» με έναν χαρακτήρα ή να αναλάβει τον έλεγχο μιας ομάδας χαρακτήρων, έτσι ώστε αποκτώντας σταδιακά εμπειρίες, γνώσεις και δεξιότητες, να μπορεί να αλληλεπιδρά δημιουργικά με ένα συγκεκριμένο εικονικό «κόσμο» στα πλαίσια ενός σεναρίου.

Παιχνίδι Δράσης: Τα παιχνίδια δράσης απαιτούν από το χρήστη να συμμετάσχει σε μια κατάσταση δράσης δοκιμάζοντας την ταχύτητα και τα αντανakλαστικά του. Ένα παιχνίδι δράσης αποτελείται από αποστολές με στόχο την απόκτηση αντικειμένων ή χρημάτων κ.α. και τη διατήρηση της ζωής του χαρακτήρα που ελέγχει ο χρήστης ώστε να προχωράει σε επίπεδα.

Παιχνίδι Περιπέτειας: Τα παιχνίδια αυτά αφορούν σε έναν «κόσμο» που απαρτίζεται από διάφορα συνδεδεμένα δωμάτια ή σκηνές, όπου διαδραματίζονται οι «περιπέτειες» ενός χαρακτήρα ακολουθώντας μια ιστορία, η οποία εξελίσσεται καθώς ο χρήστης προχωρά προοδευτικά στο παιχνίδι. Η πρόοδος στο παιχνίδι πραγματοποιείται μέσω της επίλυσης γρίφων/προβλημάτων.

Παιχνίδι Στρατηγικής: Στα παιχνίδια αυτά στο πλαίσιο ενός σεναρίου επιβίωσης, επικράτησης ή ανάπτυξης (ή και όλων μαζί) ο παίκτης καλείται να σχεδιάσει, να προγραμματίσει και να εφαρμόσει μια επιτυχημένη στρατηγική δράση για την επίτευξη ενός σκοπού που τίθεται από το παιχνίδι ή σε ορισμένες περιπτώσεις και από τον ίδιο. Ιδιαίτερο ρόλο έχουν οι δεξιότητες του χρήστη ως προς τη λήψη αποφάσεων και τη διαχείριση πόρων.

Παιχνίδι Προσομοίωσης: Τα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας απαιτούν γνώσεις και δεξιότητες ώστε οι χρήστες να προσομοιώνουν εμπειρίες ή καταστάσεις ή φαινόμενα. Ο χρήστης παρατηρεί, πειραματίζεται και παίρνει αποφάσεις.

Παιχνίδι Γνώσεων/Δεξιοτήτων: Είναι παιχνίδια με εκπαιδευτικό χαρακτήρα που έχουν ως σκοπό να αναπτύξουν ή να αξιολογήσουν γνώσεις με τρόπο ευχάριστο ή ακόμα να αναπτύξουν και να εξασκήσουν συγκεκριμένες δεξιότητες

(π.χ. παιχνίδια μνήμης, παρατήρησης, γρίφων). Μπορεί να αφορούν ένα συγκεκριμένο γνωστικό αντικείμενο ή να καλύπτουν ευρεία γκάμα θεμάτων.

Άλλη κατηγορία: Θα πρέπει να περιγράφεται ο χαρακτήρας και τα χαρακτηριστικά της κατηγορίας.

Κριτήρια αξιολόγησης

Κλίμακα Αξιολόγησης: 0... 10

1. **Σενάριο:** Η υπόθεση/πλοκή είναι κατανοητή; Είναι ενδιαφέρουσα; Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι σαφής; Συνάδει με τον μύθο/μύθους που αναπαριστά;
2. **Κατάλληλότητα:** Είναι κατάλληλο για τις ηλικίες στις οποίες απευθύνεται; Ανταποκρίνεται στο είδος παιχνιδιού για το οποίο έχει σχεδιαστεί;
3. **Οδηγίες:** Παρέχονται οδηγίες/κανόνες; Είναι σαφείς; Είναι προσβάσιμες κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;
4. **Αισθητικό αποτέλεσμα:** Το οπτικοακουστικό υλικό είναι ποιοτικό; Τα γραφικά είναι ευκρινή; Ταυριάζουν με το σενάριο; Είναι κατάλληλα για τις ηλικίες στις οποίες απευθύνονται; Οι ήχοι ανταποκρίνονται στη ροή του σεναρίου; Οι ήχοι ή και τα χρώματα κουράζουν;
5. **Προσαρμοστικότητα:** Υπάρχει διαβάθμιση δυσκολίας (επίπεδα); Ο χρήστης έχει τη δυνατότητα επιλογής επιπέδου; Υπάρχει δυνατότητα ελέγχου/ρύθμισης του ήχου;
6. **Σταθερότητα / Αποκριτικότητα:** Το παιχνίδι αποκρίνεται σε λανθασμένες ενέργειες του χρήστη; Υπάρχουν περιπτώσεις που το παιχνίδι δεν ανταποκρίνεται σε ενέργειες του χρήστη («κολλάει»);
7. **Ευχρηστία:** Είναι λειτουργικό το περιβάλλον διεπαφής; Τα κουμπιά ελέγχου είναι σύμφωνα με προκαθορισμένες παγκόσμιες ρυθμίσεις; Υπάρχει συνέπεια/συνοχή; Μπορεί ο χρήστης να παύσει το παιχνίδι;
8. **Πρωτοτυπία:** Πρωτοτυπία ως προς το σενάριο και ως προς το οπτικοακουστικό υλικό.
9. **Παικτικότητα / Ενδιαφέρον / Ικανοποίηση που προκαλεί στο χρήστη:** Παιγνιακό βίωμα / Αίσθημα ικανοποίησης που «αφήνει» στον χρήστη.