Interreg
Ελλάδα-Κύπρος
Ευρωπαϊκό Ταμείο Περιφερειακής Ανάπτυξης
ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ
SmartWater2020

Ψηφιακά Παιχνίδια

Παραδοτέο 6.4 **30/11/2020**

**Η Πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΤΠΑ)
και από Εθνικούς Πόρους της Ελλάδας και της Κύπρου**

Πίνακας Περιεχομένων

1 Εισαγωγή 3
2 Περιγραφή Ψηφιακών Παιχνιδιών 3
2.1 5PLACE Game 3
2.2 Puzzle με τα φραγματα της Κύπρου! 4
3 Σύνοψη 6

1 Εισαγωγή

Σκοπός του παραδοτέου είναι ο σχεδιασμός και ανάπτυξη (2) εκπαιδευτικών παιχνιδιών για υπολογιστές γραφείου και φορητές συσκευές, που θα δοθούν στοχευμένα σε συγκεκριμένες κατηγορίες εμπλεκόμενων φορέων για προώθηση της βιωσιμότητας και για έμμεση επίδειξη κινήτρων και ενεργή συμμετοχή με χρήση νέων μεθόδων μεικτής εκπαιδευτικής διαδικασίας.

2 Περιγραφή Ψηφιακών Παιχνιδιών

2.1 5PLACE Game

Σε αυτό το διαδραστικό παιχνίδι (εικόνα 1), ο παίκτης καλείται να φτιάξει ένα δίκτυο έξυπνων αισθητήρων για την παρακολούθηση της ποιότητας του πόσιμου νερού και τον γρήγορο εντοπισμό προβλημάτων, στο δίκτυο υδροδότησης της Λεμεσού. Η αποστολή των παικτών είναι να τοποθετήσουν μέχρι και 5 έξυπνους ηλεκτρονικούς αισθητήρες στο δίκτυο, μέσα σε χρόνο 2 λεπτών. Στόχος τους είναι:

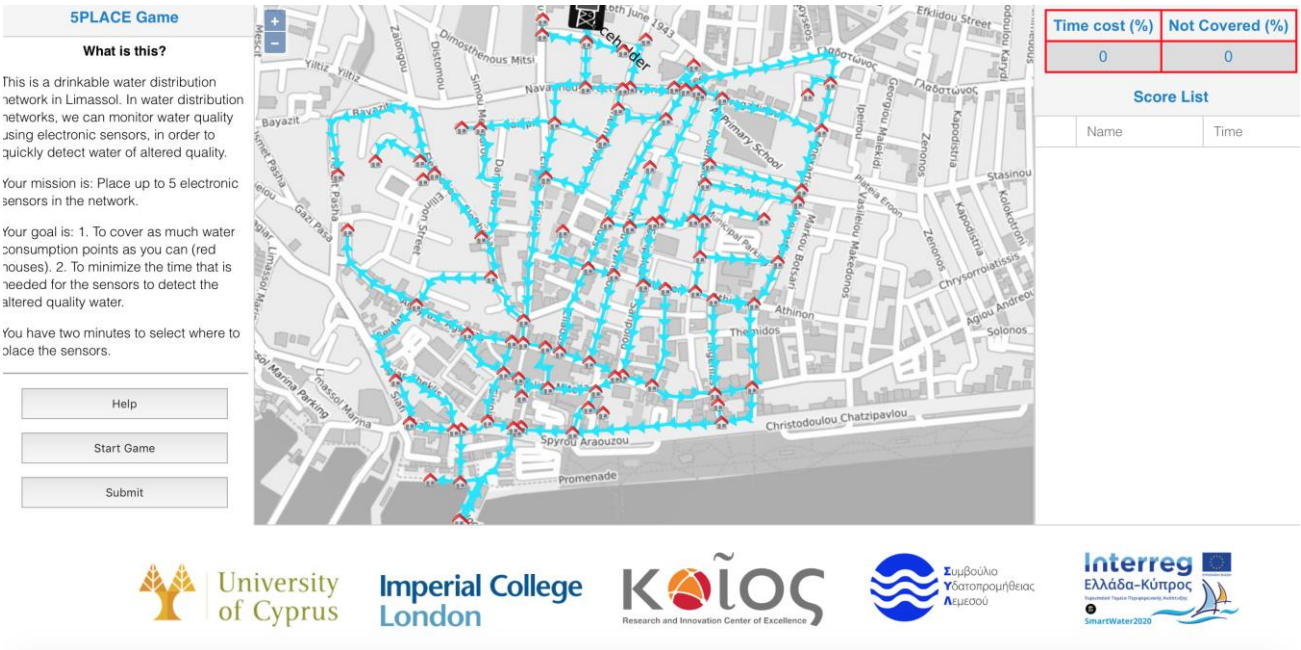
1. Να καλύψουν όσα περισσότερα σημεία παροχής νερού μπορούν.
2. Να μειώσουν το χρόνο που θα χρειαστούν οι αισθητήρες για να εντοπίσουν κάποιο πρόβλημα στην ποιότητα του νερού.

Μέσα από αυτό το παιχνίδι, οι παίκτες θα έχουν την δυνατότητα να λύσουν ένα πραγματικό πρόβλημα βελτιστοποίησης με πολλαπλά κριτήρια. **Στόχος είναι να ενημερωθεί το ευρύ κοινό για τα θέματα ποιότητας νερού και τις τεχνολογίες προστασίας τους.**

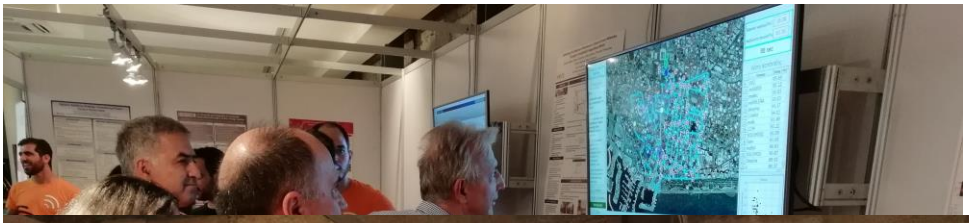
Το παιχνίδι παρουσιάστηκε στην "Βραδια του Ερευνητή" 2018 (Εικόνα 2 και 3) με μεγάλο ενδιαφέρον από παιδιά και μεγάλους. Επιπρόσθετα έχει παρουσιαστεί σε άλλες εκδηλώσεις όπως το IEEE Day 2019 και σε άλλες εκδηλώσεις του "ΚΟΙΟΣ". Το SmartWater2020 θα παρουσιασεί και στη «Βραδιά του Ερευνητή 2020». Πέραν των 300 ατόμων έχουν χρησιμοποιήσει αυτό το παιχνίδι κατά τη διάρκεια της Πράξης.

Έχει δημιουργηθεί σύνδεσμος και είναι διαθέσιμο δωρέαν προς το κοινό με το πιο κάτω λινκ.

- https://smartwater2020.eu/5place/



Εικόνα 1: Παιχνίδι 5PLACE



Εικόνα 2: Παιχνίδι 5PLACE στη βραδιά του Ερευνητή 2018

Εικόνα 3: Παιχνίδι 5PLACE στη βραδιά του Ερευνητή 2019

Βίντεο του παιχνιδιού:

https://www.youtube.com/watch?v=krj70NuVVbY

Sensor Game / Demo "5PLACE" #QGIS #GAME

2.2 Puzzle με τα φραγματα της Κύπρου!

Το δεύτερο ψηφιακό παιχνίδι έχει ως σκοπό την εκπαίδευση και εντοπισμό των φραγμάτων της Κύπρου με διασκεδαστικό τρόπο.

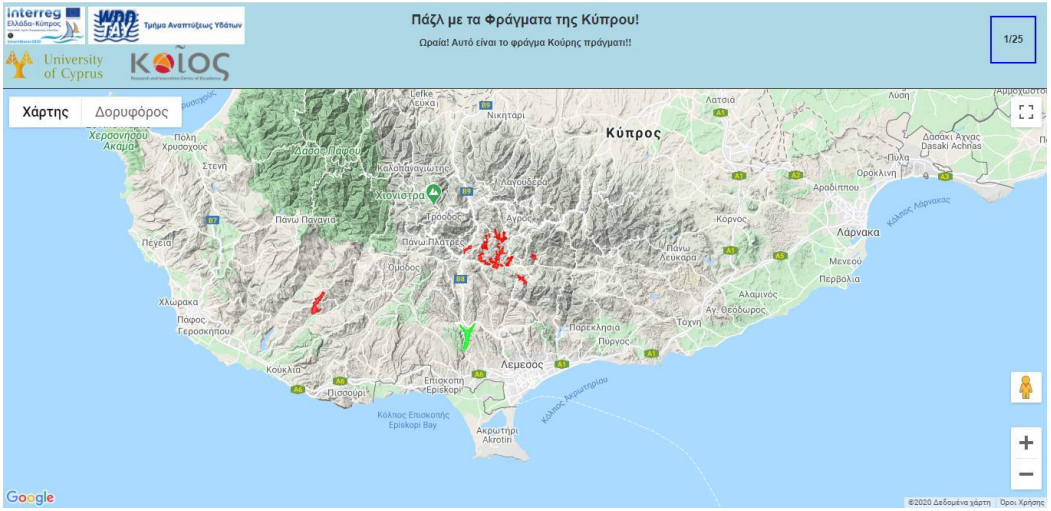
Συγκεκριμένα όπως φαίνεται και στην Εικόνες 4-5 με κόκκινο χρώμα ο παίκτης θα βρεί 25 από τα φράγματα της Κύπρου.

Σκοπός του παιχνιδιού είναι να σύρετε τα φράγματα στη σωστή τους θέση. Εάν ο παίκτης δεν την γνωρίζει, κάνει διπλό κλικ και αφήνει τον υπολογιστή να το τοποθετήσει. Κάνοντας refresh το παιχνίδι ξαναρχίζει.

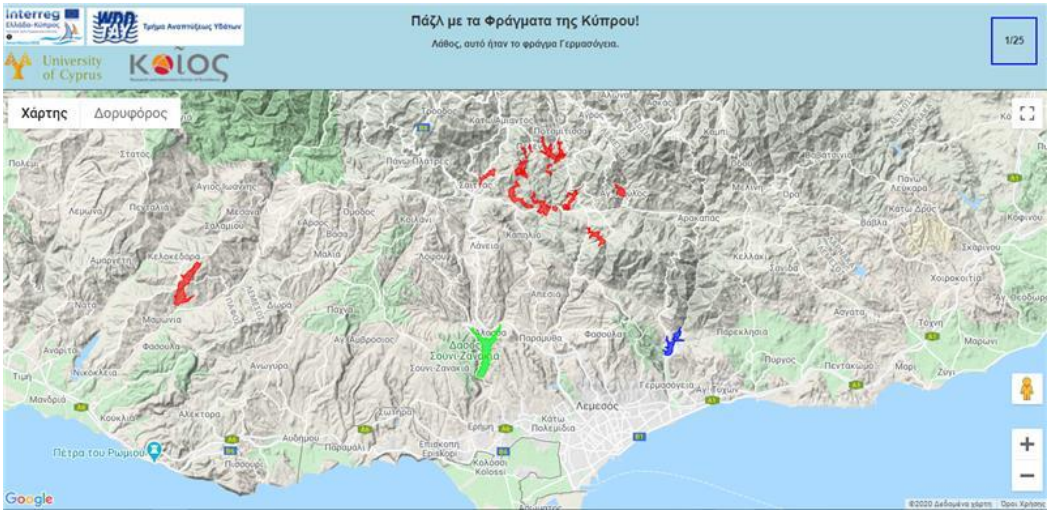
Στόχος είναι να καλλιεργηθεί η υδατική συνείδηση στο ευρύ κοινό και να ενημερωθούν για τα υδατικά έργα αποθήκευσης νερού.

Έχει δημιουργηθεί σύνδεσμος και είναι διαθέσιμο δωρέαν προς το κοινό με το πιο κάτω λινκ.

- https://smartwater2020.eu/puzzledamscy/



Εικόνα 4: Παιχνίδι Puzzle με τα φραγματα της Κύπρου!



Εικόνα 5: Παιχνίδι Puzzle με τα φραγματα της Κύπρου!

3 Σύνοψη

Επιτευχθηκε με επιτυχία ο σχεδιασμός και ανάπτυξη (2) εκπαιδευτικών παιχνιδιών για υπολογιστές γραφείου και φορητές συσκευές, που θα δοθούν στοχευμένα σε συγκεκριμένες κατηγορίες εμπλεκόμενων φορέων για προώθηση της βιωσιμότητας και για έμμεση επίδειξη κινήτρων και ενεργή συμμετοχή με χρήση νέων μεθόδων μεικτής εκπαιδευτικής διαδικασίας. Έγινε δημόσια παρουσίαση