

ΚΡΙΤΗΡΙΑ	ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΗ ΕΠΙΔΟΣΗ 3	ΜΕΤΡΙΑ ΕΠΙΔΟΣΗ 2	ΧΑΜΗΛΗ ΕΠΙΔΟΣΗ 1	ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ
<b>Τροποποίηση και εμπλουτισμός στοιχείων επιτραπέζιων παιχνιδιών</b>	Οι εκπαιδευόμενοι κατανόησαν πλήρως τους κανόνες, την ανατροφοδότηση, το στόχο, τις προκλήσεις και τις βασικές ενέργειες των παικτών των επιτραπέζιων παιχνιδιών μέσω της αλληλεπίδρασής τους με αυτά, σε ποσοστό άνω του 80%.	Οι εκπαιδευόμενοι κατανόησαν μερικώς τους κανόνες, την ανατροφοδότηση, το στόχο, τις προκλήσεις και τις βασικές ενέργειες των παικτών των επιτραπέζιων παιχνιδιών μέσω της αλληλεπίδρασής τους με αυτά, σε ποσοστό μεταξύ του 50-80%.	Σε ποσοστό κάτω του 50%, οι εκπαιδευόμενοι κατανόησαν τους κανόνες, την ανατροφοδότηση, το στόχο, τις προκλήσεις και τις βασικές ενέργειες των παικτών των επιτραπέζιων παιχνιδιών, καθώς χρειάζοντουσαν περισσότερες διευκρινίσεις και υποδείξεις από τον εκπαιδευτικό.	
	Οι εκπαιδευόμενοι τροποποίησαν τα περισσότερα στοιχεία των επιτραπέζιων παιχνιδιών χρησιμοποιώντας τη φαντασία και τη δημιουργική τους σκέψη, σε ποσοστό άνω του 80%.	Οι εκπαιδευόμενοι τροποποίησαν αρκετά στοιχεία των επιτραπέζιων παιχνιδιών χρησιμοποιώντας τη φαντασία και δημιουργική τους σκέψη, σε ποσοστό μεταξύ του 50-80%.	Οι εκπαιδευόμενοι τροποποίησαν ελάχιστα στοιχεία των επιτραπέζιων παιχνιδιών χωρίς να χρησιμοποιήσουν τη φαντασία και δημιουργική τους σκέψη, σε ποσοστό κάτω του 50%.	
	Οι εκπαιδευόμενοι εμπλούτισαν τα επιτραπέζια παιχνίδια με πολλά επιπλέον στοιχεία για τη βελτιστοποίησή τους, σε ποσοστό άνω του 80%.	Οι εκπαιδευόμενοι εμπλούτισαν τα επιτραπέζια παιχνίδια με αρκετά επιπλέον στοιχεία για τη βελτιστοποίησή τους, σε ποσοστό μεταξύ του 50-80%.	Οι εκπαιδευόμενοι εμπλούτισαν τα επιτραπέζια παιχνίδια με ελάχιστα επιπλέον στοιχεία για τη βελτιστοποίησή τους, σε ποσοστό κάτω του 50%.	
<b>Επίλυση προβληματικής κατάστασης</b>	Οι εκπαιδευόμενοι κατανόησαν πλήρως το βασικό πρόβλημα που αντιμετωπίζει ο κεντρικός χαρακτήρας της ιστορίας, καθώς απήντησαν ορθά σε όλες τις ερωτήσεις του εκπαιδευτικού, σε ποσοστό άνω του 80%.	Οι εκπαιδευόμενοι κατανόησαν μερικώς το βασικό πρόβλημα που αντιμετωπίζει ο κεντρικός χαρακτήρας της ιστορίας, καθώς απήντησαν ορθά σε αρκετές ερωτήσεις του εκπαιδευτικού, σε ποσοστό μεταξύ του 50-80%.	Οι εκπαιδευόμενοι κατανόησαν ελάχιστα το βασικό πρόβλημα που αντιμετωπίζει ο κεντρικός χαρακτήρας της ιστορίας, καθώς απήντησαν ορθά σε ελάχιστες ερωτήσεις του εκπαιδευτικού, σε ποσοστό κάτω του 50%.	
	Οι εκπαιδευόμενοι παρείχαν και περιέγραψαν πάνω από 5 πιθανές λύσεις του προβλήματος του κεντρικού χαρακτήρα της ιστορίας μέσω της τεχνικής του καταγισμού ιδεών.	Οι εκπαιδευόμενοι παρείχαν και περιέγραψαν 2-5 πιθανές λύσεις του προβλήματος του κεντρικού χαρακτήρα της ιστορίας μέσω της τεχνικής του καταγισμού ιδεών.	Οι εκπαιδευόμενοι παρείχαν και περιέγραψαν 0-2 πιθανές λύσεις του προβλήματος του κεντρικού χαρακτήρα της ιστορίας μέσω της τεχνικής του καταγισμού ιδεών.	

	<p>Οι εκπαιδευόμενοι παρείχαν και περιέγραψαν πάνω από 5 πιθανά νέα εμπόδια που θα αντιμετωπίσει ο κεντρικός χαρακτήρας της ιστορίας μέσω της τεχνικής του καταγισμού ιδεών.</p>	<p>Οι εκπαιδευόμενοι παρείχαν και περιέγραψαν 2-5 πιθανά νέα εμπόδια που θα αντιμετωπίσει ο κεντρικός χαρακτήρας της ιστορίας μέσω της τεχνικής του καταγισμού ιδεών.</p>	<p>Οι εκπαιδευόμενοι παρείχαν και περιέγραψαν 0-2 πιθανά νέα εμπόδια που θα αντιμετωπίσει ο κεντρικός χαρακτήρας της ιστορίας μέσω της τεχνικής του καταγισμού ιδεών.</p>	
	<p>Οι εκπαιδευόμενοι εκτέλεσαν με ακρίβεια τους βασικούς ρόλους της ιστορίας, καθώς και το σχέδιο δράσης για την επίτευξη του στόχου του κεντρικού χαρακτήρα της ιστορίας μέσω της δραματικής έκφρασης, σε ποσοστό άνω του 80%.</p>	<p>Οι εκπαιδευόμενοι εκτέλεσαν μερικώς τους βασικούς ρόλους της ιστορίας, καθώς και το σχέδιο δράσης για την επίτευξη του στόχου του κεντρικού χαρακτήρα της ιστορίας μέσω της δραματικής έκφρασης, σε ποσοστό μεταξύ του 50-80%.</p>	<p>Οι εκπαιδευόμενοι εκτέλεσαν ανεπαρκώς τους βασικούς ρόλους της ιστορίας, καθώς και το σχέδιο δράσης για την επίτευξη του στόχου του κεντρικού χαρακτήρα της ιστορίας μέσω της δραματικής έκφρασης, σε ποσοστό κάτω του 50%.</p>	
<b>Δημιουργία storyboards</b>	<p>Οι εκπαιδευόμενοι αποτύπωσαν με ακρίβεια και συνοχή τη νέα τροπή της εξέλιξης της ιστορίας μέσω της σχεδίασης των storyboards με τη χρήση του λογισμικού Storyboard That, σε ποσοστό άνω του 80%.</p>	<p>Οι εκπαιδευόμενοι αποτύπωσαν αρκετά με κάποιες παραλείψεις τη νέα τροπή της εξέλιξης της ιστορίας μέσω της σχεδίασης storyboards με τη χρήση του λογισμικού Storyboard That, σε ποσοστό μεταξύ του 50-80%.</p>	<p>Οι εκπαιδευόμενοι αποτύπωσαν ανεπαρκώς τη νέα τροπή της εξέλιξης της ιστορίας με πολλές παραλείψεις μέσω της σχεδίασης storyboards με τη χρήση του λογισμικού Storyboard That, σε ποσοστό κάτω του 50%.</p>	
<b>Προσδιορισμός στοιχείων επιτραπέζιου παιχνιδιού</b>	<p>Οι εκπαιδευόμενοι ενσωμάτωσαν πλήρως και με ακρίβεια το θέμα στο περιεχόμενο του επιτραπέζιου παιχνιδιού, σε ποσοστό άνω του 80%.</p>	<p>Οι εκπαιδευόμενοι ενσωμάτωσαν αρκετά το θέμα στο περιεχόμενο του επιτραπέζιου παιχνιδιού με κάποιες παραλείψεις, σε ποσοστό μεταξύ του 50-80%.</p>	<p>Οι εκπαιδευόμενοι ενσωμάτωσαν ανεπαρκώς το θέμα στο περιεχόμενο του επιτραπέζιου παιχνιδιού με πολλές παραλείψεις, σε ποσοστό κάτω του 50%.</p>	
	<p>Οι εκπαιδευόμενοι όρισαν το στόχο του επιτραπέζιου παιχνιδιού με σαφήνεια, ο οποίος είναι άμεσα σχετικός με το στόχο του κεντρικού χαρακτήρα της ιστορίας, σε ποσοστό άνω του 80%.</p>	<p>Οι εκπαιδευόμενοι όρισαν το στόχο του επιτραπέζιου παιχνιδιού με σαφήνεια, ο οποίος σχετίζεται μερικώς με το στόχο του κεντρικού χαρακτήρα της ιστορίας, σε ποσοστό μεταξύ του 50-80%.</p>	<p>Οι εκπαιδευόμενοι όρισαν το στόχο του επιτραπέζιου παιχνιδιού, ο οποίος παρουσιάζει ασάφειες και είναι ελάχιστα σχετικός με το στόχο του κεντρικού χαρακτήρα της ιστορίας, σε ποσοστό κάτω του 50%.</p>	

	<p>Οι εκπαιδευόμενοι όρισαν τους κανόνες του επιτραπέζιου παιχνιδιού, οι οποίοι είναι σαφείς, εύκολα αντιληπτοί και είναι προσαρμοσμένοι στο κατάλληλο επίπεδο δυσκολίας, σε ποσοστό άνω του 80%.</p>	<p>Οι εκπαιδευόμενοι όρισαν τους κανόνες του επιτραπέζιου παιχνιδιού, μερικοί από τους οποίους εμπεριέχουν ασάφειες και δεν είναι άμεσα αντιληπτοί και προσαρμοσμένοι στο κατάλληλο επίπεδο δυσκολίας, σε ποσοστό μεταξύ του 50-80%.</p>	<p>Οι εκπαιδευόμενοι όρισαν τους κανόνες του επιτραπέζιου παιχνιδιού, πολλοί από τους οποίους εμπεριέχουν ασάφειες, είναι δύσκολα αντιληπτοί και είναι είτε πολύ δύσκολοι, είτε πολύ εύκολοι, σε ποσοστό κάτω του 50%.</p>	
	<p>Οι εκπαιδευόμενοι ενσωμάτωσαν πολλές προκλήσεις στο επιτραπέζιο παιχνίδι, οι οποίες παρέχουν στους παίκτες είτε αρνητική, είτε θετική ανατροφοδότηση, ανάλογα με το περιεχόμενό τους, σε ποσοστό άνω του 80%.</p>	<p>Οι εκπαιδευόμενοι ενσωμάτωσαν αρκετές προκλήσεις στο επιτραπέζιο παιχνίδι, οι οποίες παρέχουν στους παίκτες είτε αρνητική, είτε θετική ανατροφοδότηση, ανάλογα με το περιεχόμενό τους, σε ποσοστό μεταξύ του 50-80%.</p>	<p>Οι εκπαιδευόμενοι ενσωμάτωσαν ελάχιστες προκλήσεις στο επιτραπέζιο παιχνίδι, οι οποίες παρουσιάζουν ασάφεια όσον αφορά στην ανατροφοδότηση που παρέχουν στους παίκτες, σε ποσοστό κάτω του 50%.</p>	
<b>Προτυποποίηση επιτραπέζιου παιχνιδιού</b>	<p>Οι εκπαιδευόμενοι δημιούργησαν το πρωτότυπο σχέδιο του επιτραπέζιου παιχνιδιού, μορφοποιώντας με ακρίβεια την κύρια ιδέα τους και το ταμπλό εμπεριέχοντας όλα τα δυναμικά στοιχεία, σε ποσοστό άνω του 80%.</p>	<p>Οι εκπαιδευόμενοι δημιούργησαν το πρωτότυπο σχέδιο του επιτραπέζιου παιχνιδιού, μορφοποιώντας μερικώς την κύρια ιδέα τους και το ταμπλό εμπεριέχοντας μερικά δυναμικά στοιχεία, σε ποσοστό μεταξύ του 50-80%.</p>	<p>Οι εκπαιδευόμενοι δημιούργησαν με αδυναμίες το πρωτότυπο σχέδιο του επιτραπέζιου παιχνιδιού μορφοποιώντας ελάχιστα την κύρια ιδέα τους και το ταμπλό εμπεριέχοντας ελάχιστα δυναμικά στοιχεία, σε ποσοστό κάτω του 50%.</p>	
<b>Σχεδίαση αντικειμένων επιτραπέζιου παιχνιδιού</b>	<p>Οι εκπαιδευόμενοι δημιούργησαν το ταμπλό του επιτραπέζιου παιχνιδιού συμπεριλαμβάνοντας όλα τα επίσημα και δραματικά στοιχεία και όλες οι κατευθύνσεις σε αυτό ήταν σαφείς και οδηγούσαν στον τελικό στόχο.</p>	<p>Οι εκπαιδευόμενοι δημιούργησαν το ταμπλό του επιτραπέζιου παιχνιδιού παραλείποντας 2-3 στοιχεία και οι κατευθύνσεις σε αυτό ήταν αρκετά ευδιάκριτες και οι περισσότερες οδηγούσαν στον τελικό στόχο.</p>	<p>Οι εκπαιδευόμενοι δημιούργησαν το ταμπλό του επιτραπέζιου παιχνιδιού παραλείποντας πάνω από 5 στοιχεία και οι κατευθύνσεις σε αυτό ήταν δυσδιάκριτες και δεν οδηγούσαν στον τελικό στόχο.</p>	
	<p>Οι εκπαιδευόμενοι δημιούργησαν το ταμπλό ολοκληρωμένο με πολλά χρώματα, σχέδια, εικόνες, αναπαραστάσεις σχετικές με το</p>	<p>Οι εκπαιδευόμενοι δημιούργησαν το ταμπλό με αρκετά χρώματα, σχέδια, εικόνες, αναπαραστάσεις, οι περισσότερες από τις</p>	<p>Οι εκπαιδευόμενοι δημιούργησαν το ταμπλό με ελάχιστα χρώματα, σχέδια, εικόνες και αναπαραστάσεις, οι οποίες δεν ήταν άμεσα</p>	

	περιεχόμενο χρησιμοποιώντας στοιχεία φαντασίας και δημιουργικότητας.	οποίες ήταν σχετικές με το περιεχόμενο, αφήνοντας κενά μερικά σημεία του χρησιμοποιώντας αρκετά στοιχεία φαντασίας και δημιουργικότητας.	συνυφασμένες με το περιεχόμενο χωρίς να χρησιμοποιήσουν στοιχεία φαντασίας και δημιουργικότητας.	
<b>Αξιολόγηση τελικού αποτελέσματος</b>	Οι εκπαιδευόμενοι αξιολόγησαν το τελικό αποτέλεσμα με ορθά κριτήρια παρατηρώντας αν το σύστημα του επιτραπέζιου παιχνιδιού λειτουργεί και εξέφρασαν την επιθυμία να ξαναπαίξουν πάνω από 3 φορές το επιτραπέζιο παιχνίδι.	Οι εκπαιδευόμενοι αξιολόγησαν το τελικό αποτέλεσμα βάσει κριτηρίων, αρκετά από τα οποία ήταν ορθά παρατηρώντας αν το σύστημα του επιτραπέζιου παιχνιδιού λειτουργεί και εξέφρασαν την επιθυμία να ξαναπαίξουν 1-2 φορές το επιτραπέζιο παιχνίδι.	Οι εκπαιδευόμενοι αξιολόγησαν το τελικό αποτέλεσμα με μη ορθά κριτήρια και δεν εξέφρασαν την επιθυμία να ξαναπαίξουν το επιτραπέζιο παιχνίδι.	
<b>Αξιοποίηση των Νέων Τεχνολογιών</b>	Οι εκπαιδευόμενοι αξιοποίησαν πλήρως τις δυνατότητες που παρέχει το λογισμικό Storyboard That.	Οι εκπαιδευόμενοι αξιοποίησαν αρκετά τις δυνατότητες που παρέχει το λογισμικό Storyboard That.	Οι εκπαιδευόμενοι αξιοποίησαν ανεπαρκώς τις δυνατότητες που παρέχει το λογισμικό Storyboard That.	