

	Κριτήρια Αξιολόγησης	
Θεματολογία:		
	Συνδέεται με τον πραγματικό κόσμο και με προβλήματα ή θέματα που συναντούν οι μαθητές στην καθημερινότητά τους;	Αρκετά. Ξεκινάει από σύνδεση με την καθημερινότητα (παιχνίδια) και προχωράει μετά με ένα πιο αφηρημένο παράδειγμα.
	Είναι διαθεματική ή διεπιστημονική;	Ναι. Καλύπτει και Γεωμετρία και Λογική
	Δίνει την ευκαιρία να θιχτούν και να συζητηθούν επιστημονικά, ιστορικά ή κοινωνικά ζητήματα;	Ναι, πως κατασκευάζονται τα παιχνίδια. Εξαιρετικό θέμα συζήτησης.
	Είναι πρωτότυπη; Διαφοροποιείται από τις τυπικές μικρές προγραμματιστικές ασκήσεις που επικεντρώνονται σε συγκεκριμένες έννοιες και είναι πιθανό οι μαθητές να συναντήσουν και αλλού;	Πάρα πολύ. Ειδικά η πρώτη δραστηριότητα ξεφεύγει από τις καθιερωμένες ασκήσεις
	Θα μπορούσε να τραβήξει το ενδιαφέρον ή να είναι διασκεδαστική για πολλούς από τους αναγνώστες;	Εννοείται.
Ευελιξία:		
	Λύνεται με διαφορετικούς τρόπους;	Ναι.
	Επιδέχεται επεκτάσεις και παραλλαγές;	Ναι, το έχουν προβλέψει και προσφέρουν και άσκηση ίδια με πιο αυξημένο δείκτη δυσκολίας.
Προγραμματιστικές έννοιες:		
	(Για παραδείγματα) Εμβαθύνει σε προηγούμενες έννοιες; Εισάγει ομαλά νέες έννοιες; Συνδυάζει ομαλά τις έννοιες που πραγματεύεται;	Ναι. Θα μπορούσε ίσως να χρησιμοποιηθεί και για την εισαγωγή στους μιγαδικούς και για την επιλογή και την επανάληψη.
	(Για ασκήσεις) Η λύση της απαιτεί αποκλειστικά τη χρήση εννοιών που έχουν ήδη παρουσιαστεί σε παραδείγματα;	Ναι είναι αυτόνομη άσκηση

Δραστηριότητα 1: Ωραίο παράδειγμα, με κατανοητή εκφώνηση και επεκτάσεις. Με κατανοητά σχήματα και μία υποδειγματική λύση. Δεν είμαστε σίγουροι ότι θα τραβούσε το ενδιαφέρον των μαθητών, αν έλειπε η σύνδεση με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Δραστηριότητα 2: Απλή, κατανοητή και με καλή κλιμάκωση δυσκολίας.

Πρόκειται για ένα πάρα πολύ καλό παράδειγμα πάνω στις πρώτες έννοιες που δίνει βάση για ακόμα περισσότερα ενδιαφέροντα παραδείγματα σε νέες έννοιες αργότερα.