



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑ ΑΤΤΙΚΗΣ



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΞΩΤΕΡΙΚΩΝ
ΓΕΝΙΚΗ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ ΑΠΟΔΗΜΟΥ ΕΛΛΗΝΙΣΜΟΥ ΚΑΙ
ΔΗΜΟΣΙΑΣ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΑΣ



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Υπουργείο Ψηφιακής Διακυβέρνησης
Γενική Γραμματεία Ψηφιακής Διακυβέρνησης
& Απλούστευσης Διαδικασιών



ΕΚΟΜΕ Α.Ε.
Εθνικό Κέντρο
Οπτικοακουστικών Μέσων
και Επικοινωνίας



ΕΜhΠΕΕ
Ένωση Μηχανικών Πληροφορικής
και Επικοινωνιών Ελλάδος

3ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού Αφηγηματικού Παιχνιδιού «Το μάθημα παιχνίδι»

Με την αιγίδα της Περιφέρειας Αττικής και της Γενικής Γραμματείας Αποδήμου Ελληνισμού και Δημόσιας Διπλωματίας, η Γενική Γραμματεία Ψηφιακής Διακυβέρνησης και Απλούστευσης Διαδικασιών του Υπουργείου Ψηφιακής Διακυβέρνησης, το Εθνικό Κέντρο Οπτικοακουστικών Μέσων και Επικοινωνίας (ΕΚΟΜΕ) και η Ένωση Μηχανικών Πληροφορικής και Επικοινωνιών, σε συνεργασία με την Ομάδα Εκπαιδευτικών για τον Διαγωνισμό ScratchGame, διοργανώνουν τον 3ο Διεθνή Μαθητικό Διαγωνισμό Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού Παιχνιδιού «Το μάθημα παιχνίδι» για τους/τις μαθητές/μαθήτριες της Πρωτοβάθμιας (Προσχολικής και Δημοτικής) και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης της χώρας, καθώς και τους/τις μαθητές/μαθήτριες των σχολείων της Ομογένειας και της Κύπρου, με στόχο να εισαχθούν τα οφέλη της παιχνιδοκεντρικής μάθησης και της συνεργατικής δημιουργικής δραστηριότητας σε αυτές τις βαθμίδες.

Παιχνιδοκεντρική μάθηση και εκπαιδευτικά οφέλη

Στις μέρες, μας η τεχνολογική ανάπτυξη έχει αλλάξει ριζικά το περιβάλλον μέσα στο οποίο τα παιδιά αναπτύσσονται, μαθαίνουν, αλληλοεπιδρούν και προσδιορίζονται ως άτομα. Ήδη από την αρχή του βίου τους έρχονται σε επαφή με τον ψηφιακό κόσμο και αρκετά νωρίς εξοικειώνονται με τα ψηφιακά μέσα, τα οποία χειρίζονται με φυσικότητα και άνεση. Οι αλλαγές αυτές που η ψηφιακή εποχή έχει επιφέρει ασκούν επιρροή και στο παιχνίδι, με τη μεγάλη ανάπτυξη τα τελευταία χρόνια του ψηφιακού παιχνιδιού. Αξίζει πάντως να σημειωθεί ότι παρόλο που η ανάπτυξη και η δημοφιλία των ψηφιακών παιχνιδιών (εκπαιδευτικών και μη) έχει παίξει αποφασιστικό ρόλο στη διάδοση της παιχνιδοκεντρικής μάθησης, η παιχνιδοκεντρική μάθηση ως δέσμη πρακτικών και οι σχετιζόμενες με αυτήν δεξιότητες δεν απαιτούν απαραίτητα ψηφιακά περιβάλλοντα για να εφαρμοστούν.

Η διάδοση των ψηφιακών τεχνολογιών σε σχολικά και γενικότερα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα έχει διευκολύνει την εισαγωγή στοιχείων παιχνιδοκεντρικής μάθησης στην εκπαίδευση. Η έρευνα σχετικά με την εκπαιδευτική αποτελεσματικότητα των παιχνιδιών (κλάδος σε άνθηση) έχει ήδη αναδείξει τα ποικίλα οφέλη που προκύπτουν σχετικά με την ανάπτυξη κινήτρων και δεξιοτήτων. Το παιχνίδι μπορεί να περιγραφεί ως μία δομημένη ή ημιδομημένη δραστηριότητα συνεργατικού ή ανταγωνιστικού χαρακτήρα, ατομική ή ομαδική. Η στοχευμένη αξιοποίηση τέτοιων δραστηριοτήτων στην εκπαιδευτική διαδικασία, επομένως, αξιοποιεί την ψυχολογική προδιάθεση των μαθητών για παιχνίδι, μετατρέποντας συγκεκριμένες μαθησιακές δραστηριότητες σε ευχάριστες και εστιάζοντας στην ενδογενή παρακίνηση. Με τον τρόπο αυτόν ενισχύει όχι μόνο την υποστήριξη συγκεκριμένων μαθησιακών στόχων, όπως αυτοί τίθενται από το εκάστοτε αναλυτικό εκπαιδευτικό πρόγραμμα, αλλά και την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης, της συνεργατικής επίλυσης προβλημάτων και της δημιουργικότητας ως προς τη διαδικασία ανάλυσης, σύνθεσης και εύρεσης εναλλακτικών λύσεων.

Η παιχνιδοκεντρική μάθηση, επομένως, είναι ένα εργαλείο που εμπλουτίζει γόνιμα τις εκπαιδευτικές δραστηριότητες, καθώς βραχυπρόθεσμα στοχεύει στην αυξημένη εμπλοκή των μαθητών με τα αντικείμενα διδασκαλίας, ενώ οι συνθήκες μάθησης που διαμορφώνει ευνοούν σε βάθος χρόνου την απόκτηση της γνώσης, δια της πρακτικής εμπλοκής (learn by doing).

Παιχνιδοκεντρική μάθηση και σχεδιασμός παιχνιδιού

Αναγνωρίζοντας τις σύγχρονες τάσεις γύρω από την παιχνιδοκεντρική μάθηση και αποσκοπώντας στην αξιοποίησή τους στον χώρο της εκπαίδευσης, το ΕΚΟΜΕ και οι συνδιοργανωτές φορείς σχεδίασαν έναν διαγωνισμό που ενθαρρύνει τον συνδυασμό των παραπάνω στοιχείων σε μια δημιουργική διαδικασία: τον σχεδιασμό παιχνιδιού (game design), υπό την καθοδήγηση των εκπαιδευτικών.

Επίκεντρο του προτεινόμενου μαθητικού διαγωνισμού είναι η σύνδεση ανάμεσα σε πρακτικές της παιχνιδοκεντρικής μάθησης με συγκεκριμένους μαθησιακούς στόχους, μέσα από την ενεργητική εμπλοκή των μαθητών με τα αντικείμενα

διδασκαλίας, συνεισφέροντας συγχρόνως στην ανάπτυξη των ψηφιακών δεξιοτήτων, της κριτικής σκέψης και της δημιουργικότητας των μαθητών (soft skills), όπως και στην εξοικείωση των εκπαιδευτικών με παραγωγικούς τρόπους διδασκαλίας μέσα από τη χρήση των ψηφιακών μέσων. Σημαντικό όφελος θα αποτελέσει επίσης η καλλιέργεια κλίματος ομαδοσυνεργατικής μάθησης και συνεργασίας μεταξύ εκπαιδευτικών και μαθητών, στο πλαίσιο μιας πρωτότυπης δημιουργικής διαδικασίας.

Παράλληλα, μαθητές και εκπαιδευτικοί καλούνται να εξοικειωθούν με τη σχεδίαση παιχνιδιού (σενάριο, στάδια υλοποίησης και interface), έναν δυναμικό επαγγελματικό και συγχρόνως ακαδημαϊκό κλάδο, που γνωρίζει αλματώδη ανάπτυξη στη χώρα και διεθνώς.

Περιεχόμενο διαγωνισμού

Ο διαγωνισμός διοργανώνεται για τρίτη χρονιά το σχολικό έτος 2022-23. Οι μαθητές και μαθήτριες καλούνται να δημιουργήσουν, με την υποστήριξη των εκπαιδευτικών τους, ένα πρωτότυπο επιτραπέζιο παιχνίδι ή ένα demo ψηφιακού αφηγηματικού παιχνιδιού, του οποίου το σενάριο ή/και οι στόχοι σχετίζονται με θεματικές που αντλούνται από το περιεχόμενο οποιουδήποτε μαθήματος διδάσκονται με βάση το αναλυτικό πρόγραμμα (π.χ. Ιστορία, Γλώσσα, Βιολογία, Φυσική, κ.ά.).

(α) Επιτραπέζιο Παιχνίδι: Επιτραπέζιο ονομάζεται κάθε παιχνίδι που παίζεται πάνω σε τραπέζι, με συμμετοχή ενός ή περισσότερων ατόμων. Κύριος σκοπός είναι η διασκέδαση και, συχνά, η αποκόμιση γνώσεων και η νοητική άσκηση. Η εξέλιξη του παιχνιδιού μπορεί να βασίζεται είτε στον ανταγωνισμό είτε στη συνεργασία μεταξύ των παικτών.

Πολλά επιτραπέζια παιχνίδια έχουν καθαρά εκπαιδευτικό χαρακτήρα, όπως τα παιχνίδια γνώσεων. Σε άλλες περιπτώσεις, τα επιτραπέζια παιχνίδια μπορεί να έχουν έμμεσο εκπαιδευτικό χαρακτήρα, καθώς απαιτούν στρατηγική, συνεργασία και συνδυαστική σκέψη για την ολοκλήρωση μιας παρτίδας. Πολλά επιτραπέζια παιχνίδια παρέχουν στους εκπαιδευτικούς τη δυνατότητα να τα αξιοποιήσουν ή να τα προσαρμόσουν με τέτοιο τρόπο, ώστε να αποκτούν πρόσθετη διδακτική αξία.

Με την αυξητική τάση προς τη χρήση τεχνολογιών, είναι επίσης όλο και συχνότερη η μεταφορά σε ψηφιακό περιβάλλον ενός μέρους από την διάδραση που περιλαμβάνει το επιτραπέζιο παιχνίδι (π.χ. με χρήση οθονών αφής ή φορητών συσκευών). Στον βαθμό που διατηρείται η πραγματική φυσική και κοινωνική διάδραση γύρω από το τραπέζι, αλλά και η απτή διάδραση με φυσικά αντικείμενα του παιχνιδιού, το παιχνίδι μπορεί να θεωρηθεί επαυξημένο επιτραπέζιο.

Για τις ανάγκες του διαγωνισμού, πρωτότυπο επιτραπέζιο παιχνίδι μπορεί να θεωρηθεί οποιοδήποτε από τα παρακάτω:

- Παιχνίδι που παίζεται πάνω στο τραπέζι από ένα ή περισσότερα άτομα,
- Παιχνίδι με κάρτες,
- Παιχνίδι που συνδυάζει εξαρτήματα/πιόνια/κομμάτια από διαφορετικά, ήδη υπάρχοντα επιτραπέζια παιχνίδια, με στόχο τη δημιουργία ενός νέου.
- Επαυξημένο παιχνίδι, που συνδυάζει φυσικά (χάρτινα, πλαστικά κ.ά.) αντικείμενα με ψηφιακές εφαρμογές (π.χ. χρήση εφαρμογής τύπου Quizlet αντί χάρτινων καρτών ερωτήσεων). Σε αυτήν την περίπτωση, τα φυσικά αντικείμενα θα πρέπει να εξακολουθούν να αποτελούν σημαντικό τμήμα της διάδρασης των παικτών με το παιχνίδι και να μην περνά εξολοκλήρου το gameplay σε κάποια ηλεκτρονική μορφή.

(β) Ψηφιακό Αφηγηματικό παιχνίδι: Πολλά ψηφιακά παιχνίδια έχουν άμεσα εκπαιδευτικό χαρακτήρα, ενώ άλλα μπορεί να έχουν έμμεσο εκπαιδευτικό χαρακτήρα, καθώς απαιτούν στρατηγική, συνεργασία, συνδυαστική και δημιουργική σκέψη (“out of the box”) για την ολοκλήρωσή τους. Πολλά ψηφιακά παιχνίδια παρέχουν στους εκπαιδευτικούς τη δυνατότητα να τα αξιοποιήσουν ή να τα προσαρμόσουν με τέτοιο τρόπο, ώστε να αποκτούν πρόσθετη διδακτική αξία.

Χαρακτηριστικά του ψηφιακού παιχνιδιού είναι ότι:

- επιτρέπει στους παίκτες να εισάγουν δεδομένα,
- διαχειρίζεται τα δεδομένα αυτά με βάση προγραμματισμένους κανόνες,
- παρέχει σε έναν ή περισσότερους παίκτες οπτικά ερεθίσματα και πληροφορίες,
- υπάρχει διαρκώς αλληλεπίδραση και ανατροφοδότηση, το περιβάλλον αλλάζει από τις ενέργειες των παικτών,

- παίζεται σε ηλεκτρονικό υπολογιστή, σε φορητές συσκευές που υποστηρίζουν ψηφιακά παιχνίδια (κινητό, ταμπλέτα, GameBoy κ.ά.), ή σε κονσόλες που συνδέονται με την τηλεόραση (PlayStation, Xbox κ.ά.).

Τα αφηγηματικά παιχνίδια αποτελούν μια ξεχωριστή κατηγορία ψηφιακών παιχνιδιών. Συνδυάζοντας στοιχεία από τη λογοτεχνική αφήγηση, τα αφηγηματικά παιχνίδια μπορούν να θεωρηθούν και ως διαδραστικά ψηφιακά βιβλία, στα οποία ο παίκτης-αναγνώστης καθορίζει σε μεγάλο ή μικρό βαθμό την εξέλιξη της ιστορίας. Η διάδραση του παίκτη με το παιχνίδι είναι αλληλένδετη με τη δυναμικότητα στην εξέλιξη της πλοκής, και άρα με τη δόμηση του σεναρίου.

Για τις ανάγκες του διαγωνισμού, ψηφιακό αφηγηματικό παιχνίδι μπορεί να θεωρηθεί η εφαρμογή που βασίζεται στη διαδραστική αφήγηση, απαιτεί την εισαγωγή πληροφοριών από τον τελικό χρήστη για την εξέλιξη της υπόθεσης, έχει ξεκάθαρο σκοπό, κανόνες και όρους νίκης/ήττας/ολοκλήρωσης. Προτεινόμενες πλατφόρμες για τη δημιουργία της διαδραστικής εφαρμογής με αυτά τα χαρακτηριστικά είναι οι: Twine, Ren'py, Scratch, Unity.

Ειδικότεροι στόχοι του Διαγωνισμού

- Εξοικείωση των μαθητών και εκπαιδευτικών με μεθόδους της παιχνιδοκεντρικής μάθησης (game-based learning) και ανάπτυξη των δεξιοτήτων σχεδιασμού παιχνιδιού (game design), στο ευρύτερο πλαίσιο των ΤΠΕ και των MIT Δεξιότητες Τεχνολογίας και Επιστήμης. Μαθητοκεντρική προσέγγιση της γνώσης, προαγωγή ανοικτού περιβάλλοντος για μάθηση μέσω της ανακάλυψης και της δημιουργικής προσέγγισης και επίλυσης προβλημάτων, απόκτηση ψηφιακών δεξιοτήτων, ψηφιακός & τεχνολογικός γραμματισμός, γραμματισμός στα Μέσα (media literacy).
- Εξοικείωση εκπαιδευτικών και μαθητών με σύγχρονα μοντέλα και εργαλεία εκπαίδευσης, που βασίζονται στη διευρυμένη προσέγγιση S.T.E.A.M. (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics), και παράλληλα σύνδεση των μοντέλων αυτών με ευρύτερες θεματικές και μαθησιακά περιεχόμενα (π.χ. ιστορία), ενισχύοντας διαθεματικές και οριζόντιες προσεγγίσεις.
- Έμπρακτη κατανόηση από τους μαθητές εννοιών μηχανικής, σχεδιασμού, παραγωγής, ανάλυσης αποτελεσμάτων, δοκιμών ελέγχου, σχεδιασμού και υλοποίησης ενός πολύπλευρου έργου (project).
- Καλλιέργεια της διαθεματικότητας και της διεπιστημονικότητας, μέσα από τον σχεδιασμό και την ανάπτυξη πρωτότυπων μαθητικών προσεγγίσεων σε θέματα που προκύπτουν από τη διδασκόμενη ύλη, με σκοπό τη δημιουργία παιχνιδιών, επιτραπέζιων και ψηφιακών.
- Ανάπτυξη και ενθάρρυνση της μαθητικής πρωτοβουλίας, καλλιέργεια της κριτικής σκέψης, της μηχανικής-σχεδιαστικής και υπολογιστικής σκέψης, καθώς και της δημιουργικότητας των μαθητών.
- Προώθηση του ομαδοσυνεργατικού πνεύματος μέσα από την εφαρμογή καινοτόμων εκπαιδευτικών ιδεών και πρακτικών διδασκαλίας, για την ανάπτυξη της προσωπικότητας, της αυτοεκτίμησης και της αυτοπεποίθησης των μαθητών, μέσα από δεξιότητες όπως η επικοινωνία, η συνεργασία, η οργάνωση του χρόνου και κατανομή δραστηριοτήτων.

Συμμετοχή στον διαγωνισμό

Οι ομάδες από κάθε σχολική μονάδα (μέσω του υπεύθυνου εκπαιδευτικού) θα χρειαστεί αρχικά να δηλώσουν συμμετοχή στην ηλεκτρονική φόρμα: <https://bit.ly/3BvPCYM>.



Μετά την ολοκλήρωση των έργων:

Για συμμετοχή στην κατηγορία «Επιτραπέζιο παιχνίδι» υποβάλλονται:

1. Εγχειρίδιο με: α) την περιγραφή του παιχνιδιού (πλοκή, χαρακτήρες, είδος παιχνιδιού), β) τις οδηγίες του παιχνιδιού (τρόπος παιχνιδιού, κανόνες, αριθμός παικτών, σκοπός παιχνιδιού, ηλικίες), γ) την εμπειρία που επιδιώκεται να αποκομίσει ο παίκτης/χρήστης (Player Experience Goals), δ) τις επιρροές που αξιοποιήθηκαν για την κατασκευή του παιχνιδιού, και ε) τους μαθησιακούς/διδακτικούς στόχους που αυτό εξυπηρετεί. Το εγχειρίδιο μπορεί να υποβληθεί σε μορφή word ή pdf.

2. Συνοδευτικό βίντεο από δοκιμαστική παρτίδα του παιχνιδιού, όπου θα πρέπει να παρουσιάζονται με σαφήνεια οι κανόνες και το gameplay. Το συνοδευτικό βίντεο μπορεί να σταλεί σε μορφή .avi, .mp4, .mov, κ.λπ. μέσω Wettransfer ή Dropbox.

3. Το πρωτότυπο επιτραπέζιου παιχνιδιού που δημιούργησαν οι μαθητές και οι μαθήτριες, σε οσοδήποτε απλή μορφή (π.χ. χειρόγραφο ή φωτοτυπωμένο ταμπλό, με πιόνια και ζάρια από άλλα παιχνίδια, κλπ).

Στο εγχειρίδιο θα πρέπει να αναφέρονται τα στοιχεία των εκπαιδευτικών και των μαθητών που συντέλεσαν στη δημιουργία τους.

Για συμμετοχή στην κατηγορία «Ψηφιακό αφηγηματικό παιχνίδι» υποβάλλονται:

1. Εγχειρίδιο με: α) την περιγραφή του παιχνιδιού (πλοκή, χαρακτήρες, είδος παιχνιδιού), β) τις οδηγίες του παιχνιδιού (τρόπος παιχνιδιού, κανόνες, αριθμός παικτών, σκοπός παιχνιδιού, ηλικίες), γ) την εμπειρία που επιδιώκεται να αποκομίσει ο παίκτης/χρήστης (Player Experience Goals), δ) τις επιρροές που αξιοποιήθηκαν για την κατασκευή του παιχνιδιού, και ε) τους μαθησιακούς/διδακτικούς στόχους που αυτό εξυπηρετεί. Το εγχειρίδιο μπορεί να κατατεθεί σε μορφή word ή pdf.

2. Playable demo για λειτουργικό Windows και Macintosh που θα έχει δημιουργηθεί σε περιβάλλον Unity, Scratch, Ren'py ή Twine (εφόσον είναι online, υποβάλλεται ο σύνδεσμος του παιχνιδιού).

3. Συνοδευτικό βίντεο 5 λεπτών κατ' ελάχιστον όπου θα πρέπει να παρουσιάζεται το gameplay. Το συνοδευτικό βίντεο μπορεί να σταλεί σε μορφή .avi, .mp4, .mov, κ.λπ., μέσω Wettransfer ή Dropbox.

Στο εγχειρίδιο θα πρέπει να αναφέρονται τα στοιχεία των εκπαιδευτικών και των μαθητών που συντέλεσαν στη δημιουργία τους.

Η υποβολή των έργων θα γίνεται ηλεκτρονικά στη διεύθυνση gamescontest@ekome.media.

Ειδικά για το επιτραπέζιο παιχνίδι, η αποστολή του πρωτότυπου του παιχνιδιού που δημιουργήθηκε στη φυσική του μορφή θα γίνεται στη δ/ση: Εθνικό Κέντρο Οπτικοακουστικών Μέσων και Επικοινωνίας – EKOME A.E., Αλ. Πάντου & Φραγκούδη 11, 17671, Καλλιθέα, με την ένδειξη «Για τον Διαγωνισμό Επιτραπέζιου και Ψηφιακού Αφηγηματικού Παιχνιδιού».

Λήξη προθεσμίας υποβολής: 5 Μαΐου 2023

Όροι και οδηγίες συμμετοχής – Προσωπικά Δεδομένα

Απαραίτητη προϋπόθεση για τη συμμετοχή είναι ένας/μία εκπαιδευτικός της σχολικής μονάδας να οριστεί ως επικεφαλής και, με τη δυνατότητα συνεργασίας με άλλον/ή ένα/μία εκπαιδευτικό, να αναλάβουν την παιδαγωγική υποστήριξη και καθοδήγηση των συμμετεχόντων μαθητών.

Ο Διαγωνισμός λαμβάνει χώρα σύμφωνα με τους περιορισμούς για την προστασία των Προσωπικών Δεδομένων των Φυσικών Προσώπων του Ν. 4624/2019.

Η συμμετοχή των μαθητών και μαθητριών είναι προαιρετική. Απαραίτητη προϋπόθεση αποτελεί η προσκόμιση στο σχολείο Υπεύθυνης Δήλωσης από τον ασκούντα την επιμέλεια του μαθητή/της μαθήτριας ότι:

- δέχεται ο μαθητής/η μαθήτρια να συμμετάσχει στον διαγωνισμό,
- δέχεται ο μαθητής/η μαθήτρια να λάβει μέρος σε τυχόν βιντεοσκόπηση της διαδικασίας δοκιμαστικού παιχνιδιού και να δημοσιευτεί το βίντεο σε ηλεκτρονικό μέσο, νοουμένου ότι θα γίνεται χρήση του έργου μόνο για εκπαιδευτικούς σκοπούς,
- συμφωνεί με τους όρους της προκήρυξης,
- δέχεται ο μαθητής/η μαθήτρια να φωτογραφηθεί/μαγνητοσκοπηθεί σε εκδηλώσεις παρουσίασης και βράβευσης των έργων,
- δέχεται το έργο στο οποίο συμμετέχει ο μαθητής/η μαθήτρια να εκτεθεί σε εκδηλώσεις ή/και παρουσιάσεις που θα οργανώσουν οι συνδιοργανωτές του Διαγωνισμού για την έκθεση όλων των μαθητικών δημιουργιών που θα έχουν ολοκληρωθεί στο πλαίσιο του Διαγωνισμού.

Τα έντυπα της έγγραφης συγκατάθεσης των γονέων/κηδεμόνων για την συμμετοχή των μαθητών/τριών θα διατηρηθούν στο αρχείο των σχολείων, τα οποία αποτελούν και τους Υπευθύνους Επεξεργασίας των Προσωπικών Δεδομένων των δεδομένων αυτών.

Η αποστολή των έργων από τον/την υπεύθυνο/υπεύθυνη εκπαιδευτικό θα πρέπει να συνοδεύεται από βεβαίωση συλλογής των εντύπων συγκατάθεσης για όλους τους/τις μαθητές/μαθήτριες που συμμετέχουν στον διαγωνισμό.

Η υποβολή των παραδοτέων θα είναι δυνατή σε όλη τη διάρκεια του διαγωνισμού, με καταληκτική ημερομηνία στις **5 Μαΐου 2023**.

Μία σχολική μονάδα δύναται να υποβάλει περισσότερες από μία συμμετοχές, τόσο για το επιτραπέζιο, όσο και για το ψηφιακό παιχνίδι.

Οι σχετικές δραστηριότητες δύναται να υλοποιηθούν στο πλαίσιο επιμέρους γνωστικών αντικειμένων, σε ενότητες που προσφέρονται για ανάλογες προεκτάσεις (όπως, στη διάρκεια της ευέλικτης ζώνης, των Εργαστηρίων Δεξιοτήτων, των ΤΠΕ/Πληροφορικής, των Ερευνητικών Δημιουργικών Δραστηριοτήτων) ή κατά τη διάρκεια Πολιτιστικών Προγραμμάτων, προκειμένου να υποστηρίξουν τη διερεύνηση και τον εμπλουτισμό του προγράμματος σπουδών και να μην παρεμποδίσουν την εκπαιδευτική διαδικασία. Ο Εκπαιδευτικός Οδηγός που έχει καταρτίσει το ΕΚΟΜΕ ειδικώς για τις ανάγκες του Διαγωνισμού έχει εγκριθεί από το ΙΕΠ και βρίσκεται αναρτημένος στα προτεινόμενα εκπαιδευτικά υλικά για τον [Θεματικό Άξονα: Δημιουργώ και Καινοτομώ – Δημιουργική Σκέψη και Πρωτοβουλία](#). Ο τρόπος ενασχόλησης των εμπλεκόμενων μαθητών/τριών είναι στη διακριτική ευχέρεια των εκπαιδευτικών που θα συντονίσουν τις εν λόγω δραστηριότητες.

Η δράση δεν εμπλέκεται με την προώθηση εμπορικών προϊόντων, δεν θα υπάρξουν έσοδα για τους φορείς που προκηρύσσουν τον διαγωνισμό ή για άλλους, από τα υποβληθέντα έργα (με εμπορία, διαφήμιση, κ.λπ.) και η συμμετοχή των μαθητών/μαθητριών σε όλες τις φάσεις του διαγωνισμού είναι δωρεάν.

Η συμμετοχή στη δράση προϋποθέτει τη ρητή και ανεπιφύλακτη αποδοχή των όρων του διαγωνισμού.

Όσον αφορά τα πνευματικά δικαιώματα, ισχύουν τα αναφερόμενα στον Ν. 2121/1993 «Πνευματική ιδιοκτησία, συγγενικά δικαιώματα και πολιτιστικά θέματα» [ΦΕΚ 25/Α/04-03-1993], όπως ισχύει. Συγκεκριμένα:

[Άρθρο 1 «Πνευματική ιδιοκτησία»,](#)



[Άρθρο 3 «περιουσιακό δικαίωμα»,](#)



[Άρθρο 4 «ηθικό δικαίωμα»,](#)



[Άρθρο 12 «μεταβίβαση».](#)



Υποστήριξη εκπαιδευτικών και επιμορφωτική ημερίδα

Για την καλύτερη ενημέρωση και υποστήριξη των εκπαιδευτικών, των οποίων μαθητές/μαθήτριες θα δηλώσουν συμμετοχή στον διαγωνισμό, θα διοργανωθούν **επιμορφωτικές ημερίδες** σχετικά με τις θεμελιώδεις αρχές και τεχνικές σχεδιασμού επιτραπέζιου και ψηφιακού παιχνιδιού. Τον ρόλο των επιμορφωτών θα αναλάβουν στελέχη του ΕΚΟΜΕ και μέλη της Επιστημονικής Επιτροπής με γνώση του αντικειμένου.

Εκπαιδευτικό υλικό και πληροφορίες αναφορικά με τη δημιουργία παιχνιδιού, επιτραπέζιου ή ψηφιακού, είναι διαθέσιμα στον δικτυακό τόπο του ΕΚΟΜΕ. Ειδικότερα:

(α) [«Το μάθημα... παιχνίδι!» - Εκπαιδευτικός Οδηγός για τον Διεθνή Μαθητικό Διαγωνισμό Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού Αφηγηματικού Παιχνιδιού](#)

(β) [Οδηγός \(video tutorials\) για τη δημιουργία ψηφιακού αφηγηματικού παιχνιδιού με τη χρήση της πλατφόρμας Ren'py](#)

(γ) [Οδηγός \(video tutorials\) για τη δημιουργία ψηφιακού αφηγηματικού παιχνιδιού με τη χρήση της πλατφόρμας Twine](#).

(δ) [Το μάθημα...παιχνίδι! 2ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός: Διαδικτυακό σεμινάριο επιμόρφωσης](#) με εκτεταμένη ενότητα για τον σχεδιασμό παιχνιδιού με Scratch, από τον επιμορφωτή κ. Τάσο Λαδιά.

Διαδικασία αξιολόγησης-Βράβευση

Η Επιτροπή Αξιολόγησης αποτελείται από μέλη της Επιστημονικής Επιτροπής, της Οργανωτικής Επιτροπής, καθώς και στελέχη του ΕΚΟΜΕ.

Σε κάθε γενική κατηγορία (α. Επιτραπέζιο παιχνίδι· β. Ψηφιακό αφηγηματικό παιχνίδι) θα απονεμηθούν έπαθλα στις ομάδες που θα διακριθούν ανά εκπαιδευτική βαθμίδα: Βραβείο Νηπιαγωγείου· Βραβείο Δημοτικού· Βραβείο Γυμνασίου· Βραβείο Λυκείου.

Βασικά κριτήρια αξιολόγησης θα είναι: α) η πρωτοτυπία της ιδέας του παιχνιδιού, β) η αρτιότητα στον σχεδιασμό, γ) ο συνδυασμός «διασκέδασης» και «μάθησης», όπως προκύπτει από το παιχνίδι, δ) η συμβατότητα με το μαθησιακό περιεχόμενο που έχει οριστεί από την ομάδα σύμφωνα με τη δήλωσή της, ε) η πλοκή.

Το ΕΚΟΜΕ θα χορηγήσει έπαθλα για τις ομάδες μαθητών/μαθητριών που θα πάρουν το βραβείο σε κάθε κατηγορία. Εφόσον οι συνθήκες το επιτρέψουν, θα διοργανωθεί τελετή απονομής για τις βραβευμένες ομάδες.

Επιστημονική Επιτροπή:

Βούλγαρη Ηρώ (ΕΔΙΠ ΕΚΠΑ, Τμήμα Εκπαίδευσης και Αγωγής στην Προσχολική Ηλικία, Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών).

Γιαννακάκης Γεώργιος (Καθηγητής / Διευθυντής Institute of Digital Games, Μάλτα).

Καρπούζης Κωσταντίνος (Επίκουρος Καθηγητής, Τμήμα Επικοινωνίας, Μέσων και Πολιτισμού - Εργαστήριο Πολιτισμικής Πληροφορικής, Δεδομένων & Ψηφιακών Πολιτισμικών Σπουδών, Πάντειο Πανεπιστήμιο).

Παπαδόπουλος Σπυριδών (Καθηγητής, Τμήμα Αρχιτεκτονικής, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας).

Σιάκας Σπυριδών (Σκηνοθέτης /Αναπληρωτής Καθηγητής, Τμήμα Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας, Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής).

Τσιαβός Πρόδρομος (Διευθυντής Ψηφιακής Ανάπτυξης και Καινοτομίας, Όμιλος Ωνάση / Διευθυντής Ινστιτούτου για τη Διανοητική Ιδιοκτησία και την Καινοτομία, Ευρωπαϊκός Οργανισμός Δημοσίου Δικαίου (EPLO)).

Οργανωτική Επιτροπή:

Αναστασοβίτης Ελευθέριος (VR-games lab / Pyrseia Informatics / Ερευνητής Ινστιτούτο Τεχνολογιών Πληροφορικής και Επικοινωνίας/Υποψήφιος Διδάκτωρ ΠΑΜΑΚ).

Ανδριοπούλου Ειρήνη (Προϊσταμένη, Τμήμα Έρευνας, Μελετών & Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων, ΔΑΔΨΠ, ΕΚΟΜΕ).

Διαγουμά Βασιλική (Προϊσταμένη, Τμήμα Δημοσίων Σχέσεων & Επικοινωνίας, ΕΚΟΜΕ).

Ζαχαριάδης Ευτύχιος (Συντονιστής προγραμμάτων, Games Programming ΣΑΕ).

Θεοδώρου Αθανάσιος (Τμήμα Ανάπτυξης, Πρόσβασης και Διάχυσης Περιεχομένου, ΔΑΔΨΠ, ΕΚΟΜΕ).

Καρασίμος Αθανάσιος (Ερευνητής / Διδάσκων ΠΔ407/80, Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας).

Λαδιάς Τάσος (Ερευνητής WRO-Hellas / Ομάδα Εκπαιδευτικών για τον Διαγωνισμό ScratchGame).

Δέσποινα Λαμπαδά (Σύμβουλος Διαχείρισης Ψηφιακής Πολιτιστικής Κληρονομιάς).

Στέλιος Κυμιωνής, (Προϊστάμενος, Διεύθυνση Ανάπτυξης & Διαχείρισης Ψηφιακού Περιεχομένου, ΕΚΟΜΕ).

Μπαγιαρτάκης Ευάγγελος (Φυσικός, Δημιουργός και Σύμβουλος Ανάπτυξης Επιτραπέζιων Παιχνιδιών).

Παπαδοπούλου Ειρήνη (Αυτοτελές Τμήμα Επικοινωνίας και Οπτικοακουστικών Έργων, Γενική Γραμματεία Ψηφιακής Διακυβέρνησης και Απλούστευσης Διαδικασιών, Υπουργείο Ψηφιακής Διακυβέρνησης).

Στουραϊτης Ηλίας (Εκπαιδευτικός Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης / Δρ. Ιονίου Πανεπιστημίου).

Χατζηθεοδώρου Θοδωρής (Τμήμα Έρευνας, Μελετών & Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων, ΔΑΔΨΠ, ΕΚΟΜΕ).

Τσίτα Χριστίνα (Βοηθός Έρευνας Ινστιτούτο Τεχνολογιών Πληροφορικής και Επικοινωνιών (ΕΚΕΤΑ) / Υποψήφια Διδάκτωρ ΠΑΜΑΚ).

Επιτροπή Αξιολόγησης:

Αναστασοβίτης Ελευθέριος (VR-games lab / Pyrseia Informatics, Ερευνητής Ινστιτούτο Τεχνολογιών Πληροφορικής και Επικοινωνίας / Υποψήφιος Διδάκτωρ ΠΑΜΑΚ).

Ανδριοπούλου Ειρήνη (Προϊσταμένη, Τμήμα Έρευνας, Μελετών & Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων, ΔΑΔΨΠ, ΕΚΟΜΕ).

Βούλγαρη Ηρώ (ΕΔΙΠ ΕΚΠΑ, Τμήμα Εκπαίδευσης και Αγωγής στην Προσχολική Ηλικία, Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών).

Γώγουλος Γιώργος (Εκπαιδευτικός / Ομάδα Εκπαιδευτικών για τον Διαγωνισμό ScratchGame).

Θεοδώρου Αθανάσιος (Τμήμα Ανάπτυξης, Πρόσβασης και Διάχυσης Περιεχομένου, ΔΑΔΨΠ, ΕΚΟΜΕ).

Καϊμακάμης Αθανάσιος (Πληροφορικός, πρώην εκπαιδευτικός ΠΕ Πληροφορικής).

Καρασίμος Αθανάσιος (Ερευνητής / Διδάσκων ΠΔ407/80, Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας).

Καρπούζης Κωσταντίνος (Επίκουρος Καθηγητής, Τμήμα Επικοινωνίας, Μέσων και Πολιτισμού - Εργαστήριο Πολιτισμικής Πληροφορικής, Δεδομένων & Ψηφιακών Πολιτισμικών Σπουδών, Πάντειο Πανεπιστήμιο).

Στέλιος Κυμιωνής, (Προϊστάμενος, Διεύθυνση Ανάπτυξης & Διαχείρισης Ψηφιακού Περιεχομένου, ΕΚΟΜΕ)

Λαδιάς Τάσος (Ερευνητής WRO-Hellas / Ομάδα Εκπαιδευτικών για τον Διαγωνισμό ScratchGame).

Δέσποινα Λαμπαδά (Σύμβουλος Διαχείρισης Ψηφιακής Πολιτιστικής Κληρονομιάς).

Μπαγιαρτάκης Ευάγγελος (Φυσικός, Δημιουργός και Σύμβουλος Ανάπτυξης Επιτραπέζιων Παιχνιδιών).

Στουραϊτης Ηλίας (Εκπαιδευτικός Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης / Δρ. Ιονίου Πανεπιστημίου).

Επικοινωνία:

Τηλ.: 214 4022711, 214 4022522 - Email: gamescontest@ekome.media