



ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ

Ο)Ι

ΕΜηΠΕΕ
Ένωση Μηχανικών Πληροφορικής
και Επικοινωνιών Ελλάδος

HELGRAMED

ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΑ ΕΝΩΣΗ ΠΤΥΧΙΟΥΧΩΝ
ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑ ΑΤΤΙΚΗΣΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΣΩΤΕΡΙΚΩΝ
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

ΜΕ ΤΗΝ ΑΙΓΙΔΑ

ΠΡΟΚΗΡΥΞΗ 2023-2024

4ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού Παιχνιδιού «Το μάθημα... παιχνίδι»



Υπό την αιγίδα της Περιφέρειας Αττικής και της Γενικής Γραμματείας Αποδήμου Ελληνισμού και Δημόσιας Διπλωματίας του Υπουργείου Εξωτερικών, η Γενική Γραμματεία Ψηφιακής Διακυβέρνησης και Απλούστευσης Διαδικασιών του Υπουργείου Ψηφιακής Διακυβέρνησης, το Εθνικό Κέντρο Οπτικοακουστικών Μέσων και Επικοινωνίας Α.Ε. (ΕΚΟΜΕ Α.Ε.), η Ένωση Μηχανικών Πληροφορικής και Επικοινωνιών και η Πανελλήνια Ένωση Πτυχιούχων Τεχνολογίας Γραφικών Τεχνών (HELGRAMED), σε συνεργασία με την Ομάδα Εκπαιδευτικών για τον Διαγωνισμό ScratchGame, διοργανώνουν τον 4ο Διεθνή Μαθητικό Διαγωνισμό Δημιουργίας Εκπαιδευτικού Επιτραπέζιου και Ψηφιακού Παιχνιδιού «Το μάθημα παιχνίδι». Ο διαγωνισμός απευθύνεται στις σχολικές μονάδες και στους/στις μαθητές/μαθήτριες όλων των τάξεων της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης της χώρας, καθώς και της Ομογένειας και της Κύπρου. Στόχος του διαγωνισμού είναι η προαγωγή της παιχνιδοκεντρικής μάθησης και της συνεργατικής δημιουργικής δραστηριότητας στο σχολικό περιβάλλον.



1. Παιχνιδοκεντρική μάθηση και εκπαιδευτικά οφέλη

Το **παιχνίδι** μπορεί να περιγραφεί ως *μία δομημένη ή ημιδομημένη δραστηριότητα συνεργατικού ή ανταγωνιστικού χαρακτήρα, ατομική ή ομαδική*. Η στοχευμένη αξιοποίηση παιγνιωδών δραστηριοτήτων στην εκπαιδευτική διαδικασία αξιοποιεί τη ψυχολογική προδιάθεση των μαθητών για παιχνίδι, μετατρέποντας συγκεκριμένες μαθησιακές δραστηριότητες σε ευχάριστες εμπειρίες. Με τον τρόπο αυτόν, το παιχνίδι ως εκπαιδευτικό εργαλείο, ενισχύει όχι μόνο την υποστήριξη συγκεκριμένων μαθησιακών στόχων –όπως τίθενται από το εκάστοτε αναλυτικό πρόγραμμα–, αλλά και την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης, της συνεργατικής επίλυσης προβλημάτων και της δημιουργικότητας.

Επομένως, η παιχνιδοκεντρική μάθηση 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 χρόνο την απόκτηση της γνώσης διά της πρακτικής εμπλοκής.

Στις μέρες μας, η τεχνολογική ανάπτυξη έχει αλλάξει ριζικά το περιβάλλον μέσα στο οποίο τα παιδιά αναπτύσσονται, μαθαίνουν, αλληλοεπιδρούν και προσδιορίζονται ως άτομα, καθώς από πολύ νωρίς έρχονται σε επαφή με τον ψηφιακό κόσμο και τα ψηφιακά μέσα, αναπτύσσοντας αντίστοιχες δεξιότητες. Το παιχνίδι, ως αναπόσπαστο στοιχείο της παιδικής –κι όχι μόνο– ηλικίας, έχει προσαρμοστεί στις ανάγκες της ψηφιακής εποχής και η προσαρμογή αυτή αποτυπώνεται στην μεγάλη ανάπτυξη του ψηφιακού παιχνιδιού.

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 έχει ήδη αναδείξει τα ποικίλα οφέλη που προκύπτουν σχετικά με την ανάπτυξη κινήτρων και δεξιοτήτων.

2. Σχεδιασμός του διαγωνισμού

Αναγνωρίζοντας τις σύγχρονες τάσεις γύρω από την παιχνιδοκεντρική μάθηση και αποσκοπώντας στην αξιοποίησή τους στον χώρο της εκπαίδευσης, το ΕΚΟΜΕ Α.Ε. και οι συνδιοργανωτές φορείς σχεδίασαν έναν διαγωνισμό που ενθαρρύνει τον σχεδιασμό παιχνιδιού (game design) στα πλαίσια μιας δημιουργικής διαδικασίας, 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. Ταυτόχρονα, ο διαγωνισμός



συνεισφέρει 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.

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

3. Περιεχόμενο του διαγωνισμού

Το σχολικό έτος 2023-2024, ο διαγωνισμός διοργανώνεται για τέταρτη χρονιά. Οι μαθητές και μαθήτριες καλούνται να δημιουργήσουν, με την υποστήριξη των εκπαιδευτικών τους, ένα πρωτότυπο εκπαιδευτικό επιτραπέζιο ή ψηφιακό παιχνίδι, 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.).

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

Ο διαγωνισμός δύναται να υλοποιηθεί και εντός ωρολογίου προγράμματος, καθώς, σύμφωνα με τους στόχους του (βλ. Κεφ. 4. «Ειδικότεροι στόχοι του διαγωνισμού», σ. 6), ζητούμενο είναι τα εκπαιδευτικά παιχνίδια να σχετίζονται με τα γνωστικά αντικείμενα του ωρολογίου προγράμματος και να προάγουν την αντίστοιχη μαθησιακή διαδικασία. Οι σχετικές δραστηριότητες, λοιπόν, 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 Α.Ε. ειδικά για τις ανάγκες του Διαγωνισμού έχει εγκριθεί από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής (ΙΕΠ) ως εκπαιδευτικό υλικό για εφαρμογή στα Εργαστήρια Δεξιοτήτων 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.



Αναλυτικά, οι κατηγορίες του διαγωνισμού, στις οποίες οι μαθητές/μαθήτριες και οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δηλώσουν συμμετοχή είναι:

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ 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 αυξανόμενη χρήση των νέων τεχνολογιών, είναι επίσης όλο και συχνότερη η μεταφορά σε ψηφιακό περιβάλλον ενός μέρους από τη διάδραση που περιλαμβάνει το επιτραπέζιο παιχνίδι (π.χ. με χρήση οθονών αφής ή φορητών συσκευών). Στο 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:

- i.** Παιχνίδι που παίζεται πάνω στο τραπέζι από ένα ή περισσότερα άτομα.
- ii.** Παιχνίδι με κάρτες.
- iii.** Παιχνίδι που συνδυάζει εξαρτήματα/πιόνια/κομμάτια από διαφορετικά, ήδη υπάρχοντα επιτραπέζια παιχνίδια με στόχο τη δημιουργία ενός νέου.
- iv.** 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, η διάδραση των παικτών με το παιχνίδι θα πρέπει να εξαρτάται από τα φυσικά αντικείμενα και να μην μεταφέρεται εξ ολοκλήρου στο ψηφιακό περιβάλλον.



ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ Β΄: «Ψηφιακό Παιχνίδι»

Πολλά ψηφιακά παιχνίδια έχουν άμεσα εκπαιδευτικό χαρακτήρα, ενώ άλλα μπορεί να έχουν έμμεσο εκπαιδευτικό χαρακτήρα, καθώς απαιτούν στρατηγική, συνεργασία, συνδυαστική και δημιουργική σκέψη 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. Μια άλλη κατηγορία ψηφιακών παιχνιδιών είναι τα αφηγηματικά παιχνίδια. Συνδυάζοντας στοιχεία από τη λογοτεχνική αφήγηση, τα αφηγηματικά παιχνίδια μπορούν να θεωρηθούν κι 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 κι, επομένως, με τη δόμηση του σεναρίου.

Χαρακτηριστικά του ψηφιακού παιχνιδιού είναι:

- 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 αλληλεπίδραση κι ανατροφοδότηση, το περιβάλλον αλλάζει από τις ενέργειες των παικτών,
- παίζεται σε ηλεκτρονικό υπολογιστή, σε φορητές συσκευές που υποστηρίζουν ψηφιακά παιχνίδια (κινητό, ταμπλέτα, κ.ά.) ή σε κονσόλες που συνδέονται με την τηλεόραση.

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

- i. Ψηφιακό παιχνίδι με άμεσο εκπαιδευτικό χαρακτήρα, που υποστηρίζει συγκεκριμένους μαθησιακούς στόχους, όπως τίθενται από το εκάστοτε αναλυτικό πρόγραμμα.
- ii. Ψηφιακό παιχνίδι με έμμεσο εκπαιδευτικό χαρακτήρα, που αναπτύσσει την κριτική σκέψη, τη συνεργατική επίλυση προβλημάτων και τη δημιουργικότητα.
- iii. Ψηφιακό αφηγηματικό παιχνίδι, που συνδυάζει τη λογοτεχνική αφήγηση με τη διάδραση.

Προτεινόμενες πλατφόρμες ελεύθερης πρόσβασης για τη δημιουργία της ψηφιακής εφαρμογής είναι οι: **Twine, Ren'py, Scratch, Unity**.



4. Ειδικότεροι στόχοι του διαγωνισμού

Οι ειδικότεροι στόχοι του διαγωνισμού είναι:

- i. Η εξοικείωση των μαθητών και εκπαιδευτικών με μεθόδους της παιχνοκεντρικής μάθησης και ανάπτυξη των δεξιοτήτων σχεδιασμού παιχνιδιού, στο ευρύτερο πλαίσιο των ΤΠΕ (Τεχνολογιών της Πληροφορικής και της Επικοινωνίας) και των MIT: Δεξιοτήτων 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 και τεχνολογικός γραμματισμός, Παιδεία στα Μέσα.
- ii. Η 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.
- iii. Η έμπρακτη κατανόηση από τους μαθητές εννοιών μηχανικής, σχεδιασμού, παραγωγής, ανάλυσης αποτελεσμάτων, δοκιμών ελέγχου, σχεδιασμού και υλοποίησης ενός πολύπλευρου έργου (project).
- iv. Η 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.
- v. Η ανάπτυξη και ενθάρρυνση της μαθητικής πρωτοβουλίας, καλλιέργεια της κριτικής σκέψης, της μηχανικής-σχεδιαστικής και υπολογιστικής σκέψης, καθώς και της δημιουργικότητας των μαθητών.
- vi. Η 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.



5. Οδηγίες συμμετοχής στον διαγωνισμό

5.1. Στην Κατηγορία Α' «Επιτραπέζιο Παιχνίδι», υποβάλλονται ανά συμμετοχή:

- Ηλεκτρονική δήλωση συμμετοχής:** οι ομάδες από κάθε σχολική μονάδα –μέσω του/της υπεύθυνου/υπεύθυνης εκπαιδευτικού– θα πρέπει να δηλώσουν συμμετοχή στην ηλεκτρονική φόρμα: <https://forms.office.com/e/hS7uS0jH5K>.
- Εγχειρίδιο:** το εγχειρίδιο θα περιλαμβάνει **α)** την περιγραφή του παιχνιδιού (πλοκή, χαρακτηριστές, 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. **Στο εγχειρίδιο θα πρέπει να αναφέρονται τα στοιχεία των μαθητών και των εκπαιδευτικών που συντέλεσαν στη δημιουργία του επιτραπέζιου παιχνιδιού.** Το εγχειρίδιο θα πρέπει να εκτυπωθεί και να συνοδεύει την υλική μορφή του παιχνιδιού.
- Πρωτότυπο επιτραπέζιο παιχνίδι:** το πρωτότυπο του επιτραπέζιου παιχνιδιού που δημιουργήσαν οι μαθητές και οι μαθήτριες, σε οποιαδήποτε απλή μορφή (π.χ. χειρόγραφο ή τυπωμένο ταμπλό, με πιόνια και ζάρια από άλλα παιχνίδια, κ.λπ.).
- Βεβαίωση εκπαιδευτικού:** η αποστολή κάθε συμμετοχής θα πρέπει να συνοδεύεται από **βεβαίωση του/της υπεύθυνου/-ης εκπαιδευτικού** για τη συλλογή και διατήρηση στο αρχείο της σχολικής μονάδας των **Εντύπων Ενυπόγραφης Συγκατάθεσης των γονέων/κηδεμόνων** όλων των μαθητών/μαθητριών που συμμετέχουν στον διαγωνισμό.
- Προαιρετικά,** συνοδευτικό βίντεο από δοκιμαστική παρτίδα του παιχνιδιού, όπου παρουσιάζονται οι κανόνες και ο τρόπος παιχνιδιού (gameplay). Το βίντεο μπορεί να σταλεί σε μορφή .avi, .mp4, .mov, κ.λπ. μέσω Wettransfer ή Dropbox, στην ηλεκτρονική διεύθυνση gamescontest@ekome.media. Σε περίπτωση που στο βίντεο συμμετέχουν παιδιά, η συμμετοχή τους πραγματοποιείται με την ενυπόγραφη συγκατάθεση των γονέων/κηδεμόνων τους.

Υποδείγματα Εντύπου Ενυπόγραφης Συγκατάθεσης Γονέων/Κηδεμόνων και Βεβαίωσης Υπεύθυνου/-ης Εκπαιδευτικού περιλαμβάνονται στο Παράρτημα της παρούσας προκήρυξης (σ. 16).

Η αποστολή των παραπάνω προαπαιτούμενων στοιχείων **2., 3. και 4.**, για συμμετοχή στην Κατηγορία Α' «Επιτραπέζιο Παιχνίδι», θα γίνεται στη διεύθυνση (ταχυδρομικώς ή με αυτοπρόσωπη παράδοση):

**Εθνικό Κέντρο Οπτικοακουστικών Μέσων και Επικοινωνίας – ΕΚΟΜΕ Α.Ε.
Λεωφόρος Συγγρού 320 (2ος όροφος), Τ.Κ. 17673, Καλλιθέα Αττικής**

**ΑΝΑΓΡΑΦΟΝΤΑΣ ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΩΣ ΣΤΟ ΠΑΚΕΤΟ
ΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΟΥ ΑΠΟΣΤΟΛΕΑ (ΣΧΟΛΙΚΗΣ ΜΟΝΑΔΑΣ) ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΝΔΕΙΞΗ:
«Για τον Διαγωνισμό Επιτραπέζιου και Ψηφιακού Παιχνιδιού 2023-2024»**



5.2. Στην Κατηγορία Β' «Ψηφιακό Παιχνίδι», υποβάλλονται ανά συμμετοχή:

- Ηλεκτρονική δήλωση συμμετοχής:** οι ομάδες από κάθε σχολική μονάδα –μέσω του υπεύθυνου εκπαιδευτικού– θα πρέπει να δηλώσουν συμμετοχή στην ηλεκτρονική φόρμα: <https://forms.office.com/e/hS7uS0jH5K>.
- Εγχειρίδιο:** το εγχειρίδιο θα περιλαμβάνει **α)** την περιγραφή του παιχνιδιού (πλοκή, χαρακτηριστές, 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/διδασκτικούς στόχους που αυτό εξυπηρετεί. **Στο εγχειρίδιο θα πρέπει να αναφέρονται τα στοιχεία των μαθητών και των εκπαιδευτικών που συντέλεσαν στη δημιουργία του ψηφιακού παιχνιδιού.** Το εγχειρίδιο θα πρέπει να αποσταλεί στην ηλεκτρονική διεύθυνση gamescontest@ekome.media, σε μορφή word (.doc/.docx) ή .pdf.
- Ψηφιακό παιχνίδι ή Playable demo:** που θα έχει δημιουργηθεί σε περιβάλλον **Unity, Scratch, Ren'py** ή **Twine**, για λειτουργικό Windows ή/και Macintosh. Εφόσον το παιχνίδι είναι προσβάσιμο μόνο διαδικτυακά, υποβάλλεται ο σύνδεσμος του παιχνιδιού.
- Βεβαίωση εκπαιδευτικού:** η αποστολή κάθε συμμετοχής θα πρέπει να συνοδεύεται από **βεβαίωση του/της υπεύθυνου-ης εκπαιδευτικού** για τη συλλογή και διατήρηση στο αρχείο της σχολικής μονάδας των **Εντύπων Ενυπόγραφης Συγκατάθεσης των γονέων/κηδεμόνων** όλων των μαθητών/μαθητριών που συμμετέχουν στον διαγωνισμό.
- Προαιρετικά,** συνοδευτικό βίντεο όπου παρουσιάζεται ο τρόπος παιχνιδιού (gameplay). Το βίντεο μπορεί να σταλεί σε μορφή .avi, .mp4, .mov, κ.λπ. μέσω WeTransfer ή Dropbox στην ηλεκτρονική διεύθυνση gamescontest@ekome.media. Σε περίπτωση που στο βίντεο συμμετέχουν παιδιά, η συμμετοχή τους πραγματοποιείται με ενυπόγραφη συγκατάθεση των γονέων/κηδεμόνων τους.

Υποδείγματα Εντύπου Ενυπόγραφης Συγκατάθεσης Γονέων/Κηδεμόνων και Βεβαίωσης Υπεύθυνου/-ης Εκπαιδευτικού περιλαμβάνονται στο Παράρτημα της παρούσας προκήρυξης (σ. 16).

Η αποστολή των παραπάνω προαπαιτούμενων στοιχείων **2.**, **3.** και **4.**, για συμμετοχή στην Κατηγορία Β' «Ψηφιακό Παιχνίδι», θα γίνεται στην ηλεκτρονική διεύθυνση:

gamescontest@ekome.media

**ΑΝΑΓΡΑΦΟΝΤΑΣ ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΩΣ ΩΣ ΘΕΜΑ ΤΟΥ Ε-MAIL
ΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΟΥ ΑΠΟΣΤΟΛΕΑ (ΣΧΟΛΙΚΗΣ ΜΟΝΑΔΑΣ)**



ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΕΝΑΡΞΗΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

και δυνατότητας υποβολής ηλεκτρονικής δήλωσης συμμετοχής:

από 2 Οκτωβρίου 2023

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΛΗΞΗΣ ΠΡΟΘΕΣΜΙΑΣ

υποβολής ηλεκτρονικής δήλωσης συμμετοχής, αποστολής επιτραπέζιου
ή/και ψηφιακού παιχνιδιού και του συνόλου των προαπαιτούμενων:

έως 8 Απριλίου 2024

**Επισημαίνεται ότι, μετά το πέρας της άνω προθεσμίας,
καμία συμμετοχή δε θα γίνεται δεκτή, ακόμη κι αν έχει παραδοθεί
εμπρόθεσμα ένα μέρος των προαπαιτούμενων.**

Οι ομάδες από κάθε σχολική μονάδα δύνανται να υποβάλουν περισσότερες
από μία συμμετοχές, τόσο στην Κατηγορία Α' «Επιτραπέζιο παιχνίδι» όσο και
στην Κατηγορία Β' «Ψηφιακό παιχνίδι», με την προϋπόθεση της εμπρόθεσμης
υποβολής όλων των προαπαιτούμενων για κάθε συμμετοχή.

6. Όροι συμμετοχής στον διαγωνισμό

1. Η συμμετοχή των μαθητών/μαθητριών σε όλες τις φάσεις του διαγωνισμού είναι προαιρετική και δωρεάν.
2. Στον διαγωνισμό μπορούν να συμμετάσχουν: ένα τμήμα σχολικής μονάδας· μια τάξη σχολικής μονάδας· μια ομάδα μαθητών από περισσότερα τμήματα ή τάξεις μιας σχολικής μονάδας· σχολικά τμήματα από διαφορετικές σχολικές μονάδες (συνεργασία περισσότερων σχολείων).
3. Απαραίτητη προϋπόθεση συμμετοχής στον διαγωνισμό, για κάθε μαθητή/μαθήτρια που επιθυμεί να συμμετέχει, αποτελεί η προσκόμιση προς το σχολείο του εντύπου ενυπόγραφης συγκατάθεσης από τον ασκούντα την επιμέλειά του/της ότι:
 - δέχεται ο μαθητής/η μαθήτρια να συμμετέχει στον διαγωνισμό,
 - δέχεται να παρουσιαστεί/δημοσιοποιηθεί το έργο που θα παραχθεί με τη συμμετοχή του μαθητή/της μαθήτριας, με ανάρτηση στο διαδίκτυο, την ιστοσελίδα, τα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης κι άλλα ψηφιακά κανάλια (π.χ. youtube/vimeo) του ΕΚΟΜΕ Α.Ε. ή σε έκδοση/δημόσια εκδήλωση,



- δέχεται ο μαθητής/η μαθήτρια να φωτογραφηθεί/μαγνητοσκοπηθεί σε περίπτωση παρουσίας του/της σε εκδηλώσεις παρουσίασης και βράβευσης των έργων,
 - δέχεται να αναγραφεί το ονοματεπώνυμο του μαθητή/της μαθήτριας στο συνοδευτικό φυλλάδιο κανόνων (εγχειρίδιο) του επιτραπέζιου παιχνιδιού ή/και στους τίτλους του ψηφιακού αφηγηματικού παιχνιδιού,
 - έχει διαβάσει κι αποδέχεται τους όρους της προκήρυξης,
 - έχει διαβάσει κι αποδέχεται την Πολιτική Προστασίας Δεδομένων που βρίσκεται στον διαδικτυακό τόπο του ΕΚΟΜΕ Α.Ε.
 - έχει διαβάσει και αποδέχεται την Πολιτική Επεξεργασίας Δεδομένων που σχετίζονται με τη συμμετοχή ανηλίκων σε μαθητικές δράσεις που διοργανώνει το ΕΚΟΜΕ Α.Ε.
4. Τα έντυπα ενυπόγραφης συγκατάθεσης των γονέων/κηδεμόνων για τη συμμετοχή των μαθητών/-τριών θα διατηρηθούν στο αρχείο των σχολείων, τα οποία αποτελούν και τους Υπευθύνους Επεξεργασίας των Προσωπικών Δεδομένων των δεδομένων αυτών.
5. Ο διαγωνισμός δεν εμπλέκεται με την προώθηση εμπορικών προϊόντων.
6. Δεν θα υπάρξουν έσοδα για τους φορείς που προκηρύσσουν τον διαγωνισμό ή για άλλους, από τα υποβληθέντα έργα (με εμπορία, διαφήμιση, κ.λπ.). Ενδεχόμενη χρήση των έργων (σε περίπτωση παρουσίασης/δημοσίευσής τους και εφόσον ο/η ασκών/-ούσα την επιμέλεια έχει συναινέσει σχετικά) θα γίνει μόνο για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Υπογραμμίζεται ότι η πιθανότητα δημοσιοποίησης/δημοσίευσής αφορά όλα τα υποβληθέντα έργα.
7. Η συμμετοχή στη δράση προϋποθέτει τη ρητή και ανεπιφύλακτη αποδοχή των όρων του διαγωνισμού.

7. Προσωπικά Δεδομένα

Οι φορείς διοργάνωσης αναλαμβάνουν όλη τη διαδικασία υλοποίησης του Διαγωνισμού και διασφαλίζουν τα προσωπικά δεδομένα και τα πνευματικά δικαιώματα των δημιουργών, σύμφωνα με την κείμενη νομοθεσία.

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

Όσον αφορά στα πνευματικά δικαιώματα, ισχύουν τα αναφερόμενα στον Ν. 2121/1993 «Πνευματική ιδιοκτησία, συγγενικά δικαιώματα και πολιτιστικά θέματα» [ΦΕΚ 25/τ.Α'/04-03-1993], όπως ισχύει. Συγκεκριμένα: [Άρθρο 1 «Πνευματική ιδιοκτησία»](#), [Άρθρο 3 «περιουσιακό δικαίωμα»](#), [Άρθρο 4 «ηθικό δικαίωμα»](#), [Άρθρο 12 «μεταβίβαση»](#).



8. Υποστήριξη εκπαιδευτικών και επιμορφωτική ημερίδα

Για την καλύτερη ενημέρωση και υποστήριξη των εκπαιδευτικών, των οποίων μαθητές/μαθήτριες θα δηλώσουν συμμετοχή στον διαγωνισμό, δύναται να διοργανωθούν **επιμορφωτικές ημερίδες**, σχετικά με τις θεμελιώδεις αρχές και τεχνικές σχεδιασμού επιτραπέζιου και ψηφιακού αφηγηματικού παιχνιδιού. Τον ρόλο των επιμορφωτών θα αναλάβουν στελέχη του ΕΚΟΜΕ Α.Ε. 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 Α.Ε. Ειδικότερα:

1. [«Το μάθημα... παιχνίδι!» - Εκπαιδευτικός Οδηγός για τον Διεθνή Μαθητικό Διαγωνισμό Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού Αφηγηματικού Παιχνιδιού](#)
2. [Οδηγός \(video tutorials\) για τη δημιουργία ψηφιακού αφηγηματικού παιχνιδιού με τη χρήση της πλατφόρμας Ren'py](#)
3. [Οδηγός \(video tutorials\) για τη δημιουργία ψηφιακού αφηγηματικού παιχνιδιού με τη χρήση της πλατφόρμας Twine](#)
4. [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.
5. [Βίντεο από διαδικτυακό σεμινάριο επιμόρφωσης](#) για τη δημιουργία ψηφιακού παιχνιδιού (σε συνεργασία με το 2^ο ΠΕΚΕΣ Κ. Μακεδονίας).
6. [Βίντεο από το εργαστήριο για εκπαιδευτικούς](#), στο πλαίσιο του 24^{ου} Διεθνούς Φεστιβάλ Κινηματογράφου Ολυμπίας για Παιδιά και Νέους.
7. [Βίντεο από την διαδικτυακή επιμορφωτική ημερίδα για τον 1^ο Διαγωνισμό](#). Οι παρουσιάσεις των ομιλητών επικεντρώθηκαν στη δημιουργία ψηφιακού αφηγηματικού παιχνιδιού.
8. [Webinar «Δημιουργία και υλοποίηση σεναρίου για ψηφιακά παιχνίδια και εφαρμογές»](#), στο πλαίσιο του Πανελλήνιου ψηφιακού μαθητικού διαγωνισμού «Hack The Art: Γιαννούλης Χαλεπάς» του Ιδρύματος Ωνάση. Εισηγητής: Κωνσταντίνος Καρπούζης, Επίκουρος Καθηγητής Τμήματος Επικοινωνίας, Μέσων και Πολιτισμού, Πάντειο Πανεπιστήμιο.



9. Κριτήρια και διαδικασία αξιολόγησης - Βράβευση

Η αξιολόγηση των συμμετοχών πραγματοποιείται από Επιτροπή αποτελούμενη από μέλη της Επιστημονικής Επιτροπής, της Οργανωτικής Επιτροπής, καθώς και στελέχη του ΕΚΟΜΕ Α.Ε.

Βασικά κριτήρια αξιολόγησης είναι: **α)** η πρωτοτυπία της ιδέας του παιχνιδιού, **β)** η αρτιότητα στον σχεδιασμό και την υλοποίηση, **γ)** η εκπαιδευτική διάσταση και η συμβατότητα με το μαθησιακό περιεχόμενο που έχει οριστεί από την ομάδα, **δ)** ο συνδυασμός «διασκέδασης» και «μάθησης» και **ε)** η ενεργή συμμετοχή των μαθητών/τριών σε όλα τα στάδια δημιουργίας ανάλογα με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά τους και τη βαθμίδα εκπαίδευσης.

Βράβευση: Σε κάθε γενική κατηγορία (α. «Επιτραπέζιο παιχνίδι», β. «Ψηφιακό παιχνίδι») δύναται να απονεμηθούν –ανάλογα με την κρίση της Επιτροπής Αξιολόγησης και σε σχέση με τον αριθμό και την ποιότητα των συμμετοχών– **1ο, 2ο, 3ο βραβείο** ή/και **έπαινοι** ανά εκπαιδευτική βαθμίδα: *Νηπιαγωγείο, Δημοτικό, Γυμνάσιο, Λύκειο, Ειδική Εκπαίδευση, Ομογένεια/Κύπρος*. Δύναται επίσης, στην κατηγορία «Επιτραπέζιο παιχνίδι», η βράβευση *Επαυξημένου παιχνιδιού*, ανάλογα με τον αριθμό και την ποιότητα των συμμετοχών.

Τα αποτελέσματα του Διαγωνισμού θα ανακοινωθούν τον Ιούνιο του 2024. Εφόσον οι συνθήκες το επιτρέψουν, θα διοργανωθεί τελετή απονομής για τις βραβευμένες ομάδες.

Το ΕΚΟΜΕ Α.Ε. θα χορηγήσει το βραβείο για τις ομάδες μαθητών/μαθητριών που θα το λάβουν σε κάθε κατηγορία.

10. Διαδικασίες αποτίμησης

Μετά το πέρας του Διαγωνισμού, προβλέπεται διαδικασία αποτίμησης της υλοποίησής του και των αποτελεσμάτων του. Η αξιολόγηση έχει τη μορφή ερωτηματολογίων που απευθύνονται τόσο στους/στις εκπαιδευτικούς όλων των εκπαιδευτικών βαθμίδων όσο και στους μαθητές/στις μαθήτριες της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης. Η αξιολόγηση γίνεται ανώνυμα και τα δεδομένα που συλλέγονται χρησιμοποιούνται για την αποτίμηση του Διαγωνισμού, αλλά και τη βελτίωση της διεξαγωγής του στο μέλλον.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ ΑΠΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥΣ: Το ερωτηματολόγιο αξιολόγησης του 4ου Μαθητικού Διαγωνισμού Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού Παιχνιδιού «Το μάθημα... παιχνίδι», που συμπληρώνεται από τους/τις εκπαιδευτικούς, διατίθεται [εδώ](#).

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ ΑΠΟ ΜΑΘΗΤΕΣ/ΜΑΘΗΤΡΙΕΣ: Το ερωτηματολόγιο αξιολόγησης του 4ου Μαθητικού Διαγωνισμού Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού Παιχνιδιού «Το μάθημα... παιχνίδι», που συμπληρώνεται από τους μαθητές/τις μαθήτριες της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης, διατίθεται [εδώ](#).



Επιστημονική Επιτροπή

Ανδρούσου Αλεξάνδρα, Καθηγήτρια Διδακτικής Μεθοδολογίας και Ανάπτυξης Εκπαιδευτικού Υλικού,
Τμήμα Εκπαίδευσης και Αγωγής στην Προσχολική Ηλικία, Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο
Αθηνών

Βούλγαρη Ηρώ, ΕΔΙΠ ΕΚΠΑ, Τμήμα Εκπαίδευσης και Αγωγής στην Προσχολική Ηλικία, Εθνικό και Καπο-
διστριακό 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

Πολίτης Αναστάσιος, Καθηγητής, Τμήμα Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας, Πανεπιστήμιο Δυτικής
Αττικής / Πρόεδρος του IC-International Circle of Educational Institutes for Graphic Arts:
Technology and Management

Σιάκας Σπυρίδων, Σκηνοθέτης / Αναπληρωτής Καθηγητής, Τμήμα Γραφιστικής και Οπτικής Επικoinw-
νίας, 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

Θεοδώρου Αθανάσιος, Τμήμα Ανάπτυξης, Πρόσβασης και Διάχυσης Περιεχομένου, ΔΑΔΨΠ, ΕΚΟΜΕ

Καρασίμος Αθανάσιος, Ερευνητής / Διδάσκων ΠΔ407/80, Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας

Λαδάκη Μαρία, Αν. Προϊσταμένη, Αυτοτελές Τμήμα Επικοινωνίας και Οπτικοακουστικών Έργων, Υπουρ-
γείο Ψηφιακής Διακυβέρνησης

Λαδιάς Τάσος, Ερευνητής WRO-Hellas / Ομάδα Εκπαιδευτικών για τον Διαγωνισμό ScratchGame

Λαμπαδά Δέσποινα, Σύμβουλος Διαχείρισης Ψηφιακής Πολιτιστικής Κληρονομιάς

Μπαγιαρτάκης Ευάγγελος, Φυσικός, Δημιουργός και Σύμβουλος Ανάπτυξης Επιτραπέζιων Παιχνιδιών

Παγάνη Ευγενία, Στέλεχος, Τμήμα Έρευνας, Μελετών και Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων,
ΔΑΔΨΠ, ΕΚΟΜΕ

Παπαδημητρίου Ματούλα, Αν. Προϊσταμένη, Τμήμα Έρευνας, Μελετών και Εκπαιδευτικών Προγραμμά-
των, ΔΑΔΨΠ, ΕΚΟΜΕ

Παπαχαράλαμπος Δημήτρης, Προϊστάμενος, Τμήμα Έρευνας, Μελετών και Εκπαιδευτικών
Προγραμμάτων, ΔΑΔΨΠ, ΕΚΟΜΕ

Στουραϊτης Ηλίας, Εκπαιδευτικός Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης / Δρ. Ιονίου Πανεπιστημίου

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

Χαρωνίτης Γιώργος, Αναπληρωτής Προϊστάμενος, Διεύθυνση Ανάπτυξης και Διαχείρισης Ψηφιακού
Περιεχομένου, ΕΚΟΜΕ.



Επιτροπή Αξιολόγησης

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

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

Κλαδά Σοφία, Τμήμα Ανάπτυξης, Πρόσβασης και Διάχυσης Περιεχομένου, ΔΑΔΨΠ, ΕΚΟΜΕ

Λαδιάς Τάσος, Ερευνητής WRO-Hellas / Ομάδα Εκπαιδευτικών για τον Διαγωνισμό ScratchGame

Λαμπαδά Δέσποινα, Σύμβουλος Διαχείρισης Ψηφιακής Πολιτιστικής Κληρονομιάς

Μπαγιαρτάκης Ευάγγελος, Φυσικός, Δημιουργός και Σύμβουλος Ανάπτυξης Επιτραπέζιων Παιχνιδιών

Παγάνη Ευγενία, Στέλεχος, Τμήμα Έρευνας, Μελετών και Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων, ΔΑΔΨΠ, ΕΚΟΜΕ

Παπαδημητρίου Ματούλα, Αν. Προϊσταμένη, Τμήμα Έρευνας, Μελετών και Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων, ΔΑΔΨΠ, ΕΚΟΜΕ

Παπαχαραλάμπους Δημήτρης, Προϊστάμενος, Τμήμα Έρευνας, Μελετών και Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων, ΔΑΔΨΠ, ΕΚΟΜΕ

Στουραϊτης Ηλίας, Εκπαιδευτικός Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης / Δρ. Ιονίου Πανεπιστημίου.

Τσιγώνιας Μάριος, Επίκουρος Καθηγητής, Τμήμα Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας, Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής / Διευθυντής του Πανεπιστημιακού Εργαστηρίου Τεχνολογίας Γραφικών Τεχνών και Μέσων Οπτικής Επικοινωνίας (GRAPHMEDLAB).



Στοιχεία φορέων διοργάνωσης

Εθνικό Κέντρο Οπτικοακουστικών Μέσων και Επικοινωνίας - ΕΚΟΜΕ Α.Ε.

Διεύθυνση Ανάπτυξης και Διαχείρισης Ψηφιακού Περιεχομένου

Τμήμα Έρευνας, Μελετών και Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων

Λεωφόρος Συγγρού 320 (2ος όροφος), Τ.Κ. 17673, Καλλιθέα, Αθήνα

Υπεύθυνος επικοινωνίας για τον Διαγωνισμό: Δημήτρης Παπαχαραλάμπους

Τηλ. 214 4027533, τηλ. 214 4027534, τηλ. 214 4028730

gamescontest@ekome.media

<https://www.ekome.media/el/>

Γενική Γραμματεία Επικοινωνίας και Ενημέρωσης

Φραγκούδη 11 και Αλεξάνδρου Πάντου, Τ.Κ. 10163, Καλλιθέα, Αθήνα

Υπεύθυνη Επικοινωνίας: Μαρία Λαδάκη

Τηλ. 210 90 98 000

information@minpress.gr

<https://www.media.gov.gr/>

Ένωση Μηχανικών Πληροφορικής και Επικοινωνιών Ελλάδας

info@computerengineers.gr

<http://www.computerengineers.gr/>

Πανελλήνια Ένωση Πτυχιούχων Τεχνολογίας Γραφικών Τεχνών

Ερμού 27, ΤΚ 16233, Βύρωνα, Αττική

Υπεύθυνη Επικοινωνίας: Πηνελόπη Γκουντάρα

helgramed@gmail.com

<http://www.helgramed.gr>

**ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ
ΠΡΟΚΗΡΥΞΗΣ**

ΕΝΤΥΠΟ ΕΝΥΠΟΓΡΑΦΗΣ ΣΥΓΚΑΤΑΘΕΣΗΣ ΓΟΝΕΑ/ΚΗΔΕΜΟΝΑ

ΣΤΑ ΠΛΑΙΣΙΑ ΤΟΥ 4ου ΔΙΕΘΝΗ ΜΑΘΗΤΙΚΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟΥ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ «ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ»

Σχολικό έτος 2023-2024

Ο/Η κάτωθι υπογεγραμμένος/-η ,
γονέας/κηδεμόνας του/της ,
μαθητή/μαθήτριας της τάξης του

Δ η λ ώ ν ω ό τ ι :

- 1. Δέχομαι** ο μαθητής/η μαθήτρια, του οποίου/της οποίας ασκώ την επιμέλεια, να συμμετέχει στον **Διεθνή Μαθητικό Διαγωνισμό Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού Αφηγηματικού Παιχνιδιού «Το μάθημα παιχνίδι»** που διοργανώνει το **Εθνικό Κέντρο Οπτικοακουστικών Μέσων και Επικοινωνίας Α.Ε. (ΕΚΟΜΕ Α.Ε.)**.
- 2. Δέχομαι να παρουσιαστεί/δημοσιοποιηθεί** το έργο που θα παραχθεί με τη συμμετοχή του μαθητή/της μαθήτριας, με ανάρτηση στο διαδίκτυο, την ιστοσελίδα, τα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης κι άλλα ψηφιακά κανάλια (π.χ. youtube/vimeo) του ΕΚΟΜΕ Α.Ε. ή σε έκθεση/δημόσια εκδήλωση.
- 3. Δέχομαι** ο μαθητής/η μαθήτρια, εφόσον το επιθυμεί, να φωτογραφηθεί/μαγνητοσκοπηθεί σε περίπτωση παρουσίας του/της σε εκδηλώσεις παρουσίασης και βράβευσης των έργων.
- 4. Δέχομαι** ο μαθητής/η μαθήτρια, εφόσον το επιθυμεί, να συμμετάσχει στη βιντεοσκόπηση μιας δοκιμαστικής παρτίδας επιτραπέζιου παιχνιδιού ή βίντεο για την παρουσίαση του τρόπου παιξίματος ψηφιακού παιχνιδιού.
- 5. Δέχομαι** να αναγραφεί το ονοματεπώνυμο του μαθητή/της μαθήτριας στο συνοδευτικό φυλλάδιο κανόνων (εγχειρίδιο) του επιτραπέζιου παιχνιδιού ή/και στους τίτλους του ψηφιακού αφηγηματικού παιχνιδιού.
- 6. Έχω διαβάσει κι αποδέχομαι** τους όρους της **προκήρυξης του διαγωνισμού** https://www.ekome.media/wp-content/uploads/Σχέδιο_Προκήρυξης_2023-24-Gr.pdf
- 7. Έχω διαβάσει κι αποδέχομαι** την **Πολιτική Προστασίας Δεδομένων** που βρίσκεται στον διαδικτυακό τόπο του ΕΚΟΜΕ Α.Ε. www.ekome.media/el/politiki-prostasias-dedomenon/
- 8. Έχω διαβάσει κι αποδέχομαι** την **Πολιτική Επεξεργασίας Δεδομένων** που σχετίζονται με τη συμμετοχή ανηλίκων σε μαθητικές δράσεις που διοργανώνει το ΕΚΟΜΕ Α.Ε. www.ekome.media/wp-content/uploads/ΠΟΛΙΤΙΚΗ-ΠΡΟΣΤΑΣΙΑΣ-ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ-ΑΝΗΛΙΚΩΝ.pdf

Ημερομηνία

Ο Δηλών/Η Δηλούσα

(Υπογραφή)

ΒΕΒΑΙΩΣΗ
ΥΠΕΥΘΥΝΟΥ/ΥΠΕΥΘΥΝΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ

ΣΤΑ ΠΛΑΙΣΙΑ ΤΟΥ
4ου ΔΙΕΘΝΗ ΜΑΘΗΤΙΚΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟΥ
ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ
«ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ»

Σχολικό έτος 2023-2024

Προς:	ΕΘΝΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΜΕΣΩΝ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ Α.Ε.		
Όνοματεπώνυμο εκπαιδευτικού:			
Σχολική μονάδα:			
Κατηγορία παιχνιδιού:	Επιτραπέζιο <input type="checkbox"/>	Ψηφιακό <input type="checkbox"/>	
Τίτλος παιχνιδιού:			
Email:		Τηλ.:	

Με ατομική μου ευθύνη, βεβαιώνω ότι:

- Έχω αναλάβει την παιδαγωγική υποστήριξη και καθοδήγηση των μαθητών που συμμετέχουν στον Διεθνή Μαθητικό Διαγωνισμό Επιτραπέζιου και Ψηφιακού Αφηγηματικού Παιχνιδιού «Το μάθημα παιχνίδι», ως επικεφαλής - υπεύθυνος/υπεύθυνη εκπαιδευτικός.
- Τα έντυπα ενυπόγραφης συγκατάθεσης των γονέων/κηδεμόνων των μαθητών/μαθητριών που συμμετέχουν στον διαγωνισμό έχουν συλλεχθεί στο σύνολό τους και διατηρούνται στο αρχείο του σχολείου.
- Μετά το πέρας του διαγωνισμού, επιθυμώ την επιστροφή του πρωτότυπου επιτραπέζιου παιχνιδιού:

ΕΠΙΘΥΜΩ ΔΕΝ ΕΠΙΘΥΜΩ ΔΕΝ ΜΕ ΑΦΟΡΑ

Συμπληρώνεται μόνο
σε περίπτωση συμμετοχής
με ψηφιακό παιχνίδι

Ημερομηνία

Ο Υπεύθυνος/Η Υπεύθυνη
Εκπαιδευτικός

(Υπογραφή)