



Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου,
Οπτικοακουστικών Μέσων & Δημιουργίας
Creative Greece



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Υπουργείο Ψηφιακής
Διακυβέρνησης



ΕΘΝΙΚΟ & ΚΑΠΟΔΙΣΤΡΙΑΚΟ
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΘΗΝΩΝ
Σχολή Επιστημών της Αγωγής
Τμήμα Εκπαίδευσης και Αγωγής
στην Προσχολική Ηλικία



ΠΑΝΤΕΙΟΝ
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
Κοινωνικών & Πολιτικών Επιστημών
Τμήμα Επικοινωνίας,
Μέσων & Πολιτισμού



ΕΜΗΠΕΕ
Ένωση Μηχανικών Πληροφορικής
και Τεχνολογίας Ελλάδας

HELGRAMED

ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΑ ΕΝΩΣΗ ΠΤΥΧΙΟΥΧΩΝ
ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΣΩΤΕΡΙΚΩΝ
ΓΕΝΙΚΗ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ
ΑΠΟΘΗΚΟΥ ΕΛΛΗΝΙΣΜΟΥ ΚΑΙ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΔΙΔΑΚΤΑΛΙΑΣ

ΠΡΟΚΗΡΥΞΗ 2024-2025

5ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός Δημιουργίας Εκπαιδευτικού 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, το Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου, Οπτικοακουστικών Μέσων και Δημιουργίας (Ε.Κ.Κ.Ο.ΜΕ.Δ.) - Creative Greece, σε συνεργασία με το Τμήμα Επικοινωνίας, Μέσων και Πολιτισμού του Παντείου Πανεπιστημίου, το Τμήμα Εκπαίδευσης και Αγωγής στην Προσχολική Ηλικία του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών, την Ένωση Μηχανικών Πληροφορικής και Επικοινωνιών, την Πανελλήνια Ένωση Πτυχιούχων Τεχνολογίας Γραφικών Τεχνών και την Ομάδα Εκπαιδευτικών για τον Διαγωνισμό Scratch Game, διοργανώνει τον 5^ο 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** 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 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

Με βάση τις σύγχρονες τάσεις γύρω από την παιχνιδοκεντρική μάθηση και αποσκοπώντας στην αξιοποίησή τους στον χώρο της εκπαίδευσης, ο διαγωνισμός ενθαρρύνει τον σχεδιασμό και τη δημιουργία παιχνιδιού από ομάδα παιδιών, υπό την καθοδήγηση των εκπαιδευτικών.

Επίκεντρο του μαθητικού διαγωνισμού είναι η σύνδεση ανάμεσα σε πρακτικές της παιχνιδοκεντρικής μάθησης με συγκεκριμένους μαθησιακούς στόχους, μέσα από την ενεργητική εμπλοκή των μαθητών/τριών με τα αντικείμενα διδασκαλίας. Ταυτόχρονα, ο διαγωνισμός συνεισφέρει στην ανάπτυξη των ψηφιακών δεξιοτήτων, της κριτικής σκέψης και της δημιουργικότητας των



μαθητών, 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 2024-2025, ο διαγωνισμός διοργανώνεται για πέμπτη 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 το περιεχόμενο και τη θεματική πεδίων του αναλυτικού προγράμματος ή άλλων σχολικών δράσεων.

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/τριών.

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 των δράσεων του σχολείου 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 των Εργαστηρίων Δεξιοτήτων, των ΤΠΕ/Πληροφορικής, των Ερευνητικών Δημιουργικών Δραστηριοτήτων, Πολιτιστικών Προγραμμάτων, Προγραμμάτων Σχολικών δραστηριοτήτων κλπ.) προκειμένου να υποστηρίξουν τη διερεύνηση και τον εμπλουτισμό του προγράμματος σπουδών και να ενισχύσουν την εκπαιδευτική διαδικασία.

Ο Εκπαιδευτικός Οδηγός που έχει καταρτίσει το Ε.Κ.Κ.Ο.ΜΕ.Δ. 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 ή μπορούν να αξιοποιηθούν ή προσαρμοστούν με τέτοιο τρόπο ώστε να αποκτήσουν 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»

Ψηφιακό παιχνίδι είναι ένα διαδραστικό παιχνίδι σε ηλεκτρονική μορφή, όπου οι παίκτες αλληλεπιδρούν με ένα ψηφιακό περιβάλλον και μεταξύ τους με τη χρήση συσκευών όπως υπολογιστές, κονσόλες ή κινητά, επιδιώκοντας να επιτύχουν στόχους μέσα από κανόνες και προκλήσεις.

Τα ψηφιακά παιχνίδια μπορεί να εκπαιδευτικά ή να έχουν έμμεσο εκπαιδευτικό χαρακτήρα, καθώς απαιτούν στρατηγική, συνεργασία, συνδυαστική και δημιουργική σκέψη για την ολοκλήρωσή τους. Πολλά ψηφιακά παιχνίδια παρέχουν τη δυνατότητα να αξιοποιηθούν ή να προσαρμοστούν με τέτοιον τρόπο, ώστε να αποκτήσουν πρόσθετη διδακτική αξία.

Μια κατηγορία ψηφιακών παιχνιδιών είναι τα αφηγηματικά εκπαιδευτικά 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 την εξέλιξη της πλοκής και την ικανοποίηση του εκπαιδευτικού στόχου.

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 εκπαιδευτικό χαρακτήρα, που υποστηρίζει συγκεκριμένους μαθησιακούς στόχους, αλλά διαθέτει και έμμεση εκπαιδευτική διάσταση, που αναπτύσσει την κριτική σκέψη, τη συνεργατική επίλυση προβλημάτων και τη δημιουργικότητα.
- ii. Ψηφιακό αφηγηματικό παιχνίδι, που ικανοποιεί εκπαιδευτικούς στόχους συνδυάζοντας την αφήγηση με τη διάδραση.

Προτεινόμενες πλατφόρμες ελεύθερης πρόσβασης για τη δημιουργία του ψηφιακού παιχνιδιού: Twine, Ren'py, Scratch, Unity ή οποιαδήποτε άλλη πλατφόρμα ελεύθερης πρόσβασης.



4. Ειδικότεροι στόχοι του διαγωνισμού

Οι ειδικότεροι στόχοι του διαγωνισμού είναι:

- i. Η εξοικείωση των μαθητών/τριών και εκπαιδευτικών με μεθόδους της παιχνιδοκεντρικής μάθησης και ανάπτυξη των δεξιοτήτων σχεδιασμού παιχνιδιού, στο ευρύτερο πλαίσιο των Τεχνολογιών της Πληροφορικής και της Επικοινωνίας και των Δεξιοτήτων Τεχνολογίας και Επιστήμης.
- ii. Η μαθητοκεντρική προσέγγιση της γνώσης, η προαγωγή ανοικτού περιβάλλοντος για μάθηση μέσω της ανακάλυψης και της δημιουργικής προσέγγισης και επίλυσης προβλημάτων, η απόκτηση ψηφιακών δεξιοτήτων, ο ψηφιακός και τεχνολογικός γραμματισμός, η Παιδεία στα Μέσα.
- iii. 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, ενισχύοντας διαθεματικές και οριζόντιες προσεγγίσεις.
- iv. Η έμπρακτη κατανόηση από τους μαθητές εννοιών μηχανικής, σχεδιασμού, παραγωγής, ανάλυσης αποτελεσμάτων, δοκιμών ελέγχου, σχεδιασμού και υλοποίησης ενός πολύπλευρου έργου (project).
- v. 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.
- vi. Η ανάπτυξη και ενθάρρυνση της μαθητικής πρωτοβουλίας, καλλιέργεια της κριτικής σκέψης, της μηχανικής-σχεδιαστικής και υπολογιστικής σκέψης, καθώς και της δημιουργικότητας των μαθητών.
- vii. 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/FTT1duSaQh>.
- Εγχειρίδιο:** το εγχειρίδιο θα περιλαμβάνει **α)** την περιγραφή του παιχνιδιού (πλοκή, χαρακτήρες, είδος παιχνιδιού), **β)** τις οδηγίες του παιχνιδιού (τρόπος παιξίματος, κανόνες, αριθμός παικτών, σκοπός παιχνιδιού, ηλικίες), **γ)** την εμπειρία που επιδιώκεται να αποκομίσει ο παίκτης/χρήστης, **δ)** τις επιρροές που αξιοποιήθηκαν για την κατασκευή του παιχνιδιού, **ε)** τους μαθησιακούς/διδακτικούς στόχους (για τους παίκτες ή/και τους δημιουργούς) που αυτό εξυπηρετεί **στ)** περιγραφή του τρόπου με τον οποίο ενεπλάκησαν οι μαθητές/τριες στον σχεδιασμό και την κατασκευή του παιχνιδιού. Στο εγχειρίδιο θα πρέπει να αναφέρονται τα στοιχεία των μαθητών/τριών και των εκπαιδευτικών που συντέλεσαν στη δημιουργία του επιτραπέζιου παιχνιδιού. Το εγχειρίδιο θα πρέπει να αποσταλεί στην ηλεκτρονική διεύθυνση gamescontest@ekome.media, σε μορφή word (.doc/.docx) ή .pdf και να συνοδεύει εκτυπωμένο 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 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/τριών που συμμετέχουν στον διαγωνισμό θα πρέπει να αποσταλεί ηλεκτρονικά στο gamescontest@ekome.media και να συνοδεύει την υλική μορφή του παιχνιδιού.
- Συνοδευτικό βίντεο** από δοκιμαστική παρτίδα του παιχνιδιού, όπου παρουσιάζονται οι κανόνες και ο τρόπος παιξίματος. 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 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. 15).

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):

**Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου, Οπτικοακουστικών Μέσων και Δημιουργίας
(Ε.Κ.Κ.Ο.ΜΕ.Δ.) - Creative Greece**

Αλ. Πάντου & Φραγκούδη 11, 176 71, Καλλιθέα

ΑΝΑΓΡΑΦΟΝΤΑΣ ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΩΣ ΣΤΟ ΠΑΚΕΤΟ

ΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΟΥ ΑΠΟΣΤΟΛΕΑ (ΣΧΟΛΙΚΗΣ ΜΟΝΑΔΑΣ) ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΝΔΕΙΞΗ:

«Για τον Μαθητικό Διαγωνισμό Επιτραπέζιου και Ψηφιακού Παιχνιδιού 2024-2025»



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

- Ηλεκτρονική δήλωση συμμετοχής:** οι ομάδες από κάθε σχολική μονάδα –μέσω του/της υπεύθυνου εκπαιδευτικού– θα πρέπει να δηλώσουν συμμετοχή στην ηλεκτρονική φόρμα: <https://forms.office.com/e/FTT1duSaQh>.
- 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, **δ)** τις επιρροές που αξιοποιήθηκαν για την κατασκευή του παιχνιδιού, και **ε)** τους μαθησιακούς/διδασκτικούς στόχους (για τους παίκτες ή/και τους δημιουργούς) που αυτό εξυπηρετεί, **στ)** περιγραφή του τρόπου με τον οποίο ενεπλάκησαν οι μαθητές/τριες στον σχεδιασμό και την κατασκευή του παιχνιδιού. Στο εγχειρίδιο θα πρέπει να αναφέρονται τα στοιχεία των μαθητών/τριών 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, Twine ή οποιαδήποτε άλλη πλατφόρμα ελεύθερης πρόσβασης, 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.*
- 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. 15).

Η αποστολή των παραπάνω προαπαιτούμενων στοιχείων **2., 3. 4. και 5.**, για συμμετοχή στην Κατηγορία Β' «Ψηφιακό Παιχνίδι», θα γίνεται στην ηλεκτρονική διεύθυνση:

gamescontest@ekome.media

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



ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΛΗΞΗΣ ΠΡΟΘΕΣΜΙΑΣ ΥΠΟΒΟΛΗΣ

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

11 Απριλίου 2025

**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/μαθητριών 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 ΕΚΚΟΜΕΔ ή σε έκθεση/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 παιχνιδιού,
 - έχει διαβάσει κι αποδέχεται τους όρους της προκήρυξης,



- έχει διαβάσει κι αποδέχεται την Πολιτική Προστασίας Δεδομένων που βρίσκεται στον διαδικτυακό τόπο του ΕΚΚΟΜΕΔ,
 - έχει διαβάσει και αποδέχεται την Πολιτική Επεξεργασίας Δεδομένων που σχετίζονται με τη συμμετοχή ανηλίκων σε μαθητικές δράσεις που διοργανώνει το ΕΚΚΟΜΕΔ,
4. Τα έντυπα ενυπόγραφης συγκατάθεσης των γονέων/κηδεμόνων για τη συμμετοχή των μαθητών/μαθητριών θα διατηρηθούν στο αρχείο των σχολείων, τα οποία αποτελούν και τους Υπευθύνους Επεξεργασίας των Προσωπικών Δεδομένων των δεδομένων αυτών.
 5. Τα επιτραπέζια παιχνίδια αποστέλλονται στο ΕΚΚΟΜΕΔ και, εφόσον ζητηθεί, επιστρέφονται με ευθύνη και έξοδα των σχολείων.
 6. Ο διαγωνισμός δεν εμπλέκεται με την προώθηση εμπορικών προϊόντων και δεν θα υπάρξουν έσοδα για τους φορείς που προκηρύσσουν τον διαγωνισμό ή για άλλους, από τα υποβληθέντα έργα (με εμπορία, διαφήμιση, κ.λπ.).
 7. Τα επιτραπέζια παιχνίδια που δεν θα επιστραφούν και όλα τα ψηφιακά παιχνίδια που θα υποβληθούν (καθώς και το οπτικοακουστικό υλικό που τα συνοδεύει και τα μετα-δεδομένα) παραμένουν στη διάθεση του ΕΚΚΟΜΕΔ για διαφύλαξη, τεκμηρίωση και χρήση για εκπαιδευτικούς σκοπούς / υλοποίηση δωρεάν εκπαιδευτικών προγραμμάτων, σύμφωνα και με το άρθρο 42 του ν. 5105/2024 αναφορικά με το Εθνικό Ψηφιακό Αποθετήριο.
 8. Όλα τα υποβληθέντα επιτραπέζια και ψηφιακά παιχνίδια –σύμφωνα και με τη γονική συναίνεση- μπορούν τυχόν να χρήσης από το ΕΚΚΟΜΕΔ για επικοινωνιακούς λόγους (ανάρτηση φωτογραφιών και βίντεο στο διαδίκτυο, την ιστοσελίδα, τα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης κι άλλα ψηφιακά κανάλια, π.χ. youtube/vimeo, ή σε έκθεση/δημόσια εκδήλωση).
 9. Η συμμετοχή στη δράση προϋποθέτει τη ρητή και ανεπιφύλακτη αποδοχή των ανωτέρω 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 καθώς και τον γενικό κανονισμό για την προστασία Δεδομένων (ΕΕ/679/2016).

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 συμμετέχουν στον διαγωνισμό, δύναται να διοργανωθούν επιμορφωτικές ημερίδες, σχετικά με τις θεμελιώδεις αρχές και τεχνικές σχεδιασμού επιτραπέζιου και ψηφιακού παιχνιδιού. Τον ρόλο των επιμορφωτών θα αναλάβουν στελέχη του Ε.Κ.Κ.Ο.ΜΕ.Δ. 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 ΕΚΚΟΜΕΔ. 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. [Βίντεο από διαδικτυακό σεμινάριο επιμόρφωσης για τη δημιουργία ψηφιακού παιχνιδιού](#) (σε συνεργασία με το 2^ο ΠΕΚΕΣ Κ. Μακεδονίας), με θέματα: «Ο σχεδιασμός παιχνιδιού ως εκπαιδευτική δραστηριότητα», «Εισαγωγή στον σχεδιασμό παιχνιδιού με Scratch», «Αδειοδότηση μαθητικών δημιουργιών με Creative Commons-v.4».
5. [Βίντεο από το εργαστήριο για εκπαιδευτικούς](#), στο πλαίσιο του 24^{ου} Διεθνούς Φεστιβάλ Κινηματογράφου Ολυμπίας για Παιδιά και Νέους.
6. [Βίντεο από την διαδικτυακή επιμορφωτική ημερίδα για τον 1^ο Διαγωνισμό.](#) Οι παρουσιάσεις των ομιλητών επικεντρώθηκαν στη δημιουργία ψηφιακού αφηγηματικού παιχνιδιού.
7. [Webinar «Δημιουργία και υλοποίηση σεναρίου για ψηφιακά παιχνίδια και εφαρμογές»](#), στο πλαίσιο του Πανελληνίου 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 ΕΚΚΟΜΕΔ.

Βασικά κριτήρια αξιολόγησης είναι: α) η αρτιότητα στον σχεδιασμό και την υλοποίηση, β) η εκπαιδευτική διάσταση και η συμβατότητα με το μαθησιακό περιεχόμενο που έχει οριστεί από την ομάδα, γ) η πρωτοτυπία της ιδέας του παιχνιδιού, δ) ο συνδυασμός διασκέδασης και μάθησης και ε) η αποδεδειγμένη 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*, στην Ελλάδα, την Ομογένεια και την Κύπρο. 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 2025. Εφόσον οι συνθήκες το επιτρέψουν, θα διοργανωθεί τελετή απονομής για τις βραβευμένες ομάδες.

Το ΕΚΚΟΜΕΔ 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 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

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 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)

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

Οργανωτική Επιτροπή

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

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

Λαμπαδά Δέσποινα, Σύμβουλος Διαχείρισης Ψηφιακής Πολιτιστικής Κληρονομιάς

Μπαγιαρτάκης Ευάγγελος, Φυσικός, Δημιουργός και Σύμβουλος Ανάπτυξης Επιτραπέζιων Παιχνιδιών

Παπαδημητρίου Ματούλα, Αν. Προϊσταμένη, Τμήμα Οπτικοακουστικής Παιδείας & Ερευνών, ΕΚΚΟΜΕΔ

Παπαχαραλάμπους Δημήτρης, Προϊστάμενος, Τμήμα Οπτικοακουστικής Παιδείας & Ερευνών, ΕΚΚΟΜΕΔ

Στουραϊτης Ηλίας, Εκπαιδευτικός Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης / Δρ. Ιονίου Πανεπιστημίου



Επιτροπή Αξιολόγησης

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

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

Κλαδά Σοφία, Τμήμα Ψηφιακού Αποθετηρίου, ΕΚΚΟΜΕΔ

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

Λαμπαδά Δέσποινα, Σύμβουλος Διαχείρισης Ψηφιακής Πολιτιστικής Κληρονομιάς

Μπαγιαρτάκης Ευάγγελος, Φυσικός, Δημιουργός και Σύμβουλος Ανάπτυξης Επιτραπέζιων Παιχνιδιών

Παπαδημητρίου Ματούλα, Αν. Προϊσταμένη, Τμήμα Οπτικοακουστικής Παιδείας & Ερευνών, ΕΚΚΟΜΕΔ

Παπαχαλαράμπους Δημήτρης, Προϊστάμενος, Τμήμα Οπτικοακουστικής Παιδείας & Ερευνών, ΕΚΚΟΜΕΔ

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 φορέα διοργάνωσης

**Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου, Οπτικοακουστικών Μέσων και Δημιουργίας
(Ε.Κ.Κ.Ο.ΜΕ.Δ.) - Creative Greece**

Τμήμα Οπτικοακουστικής Παιδείας και Ερευνών

Αλ. Πάντου & Φραγκούδη 11, ΤΚ 176 71, Καλλιθέα, Αθήνα

Υπεύθυνοι επικοινωνίας για τον Διαγωνισμό:

Δημήτρης Παπαχαλαράμπους, Ματούλα Παπαδημητρίου

τηλ. 214 4027533, 214 4027534

gamescontest@ekome.media

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

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΠΡΟΚΗΡΥΞΗΣ

ΕΝΤΥΠΟ ΕΝΥΠΟΓΡΑΦΗΣ ΣΥΓΚΑΤΑΘΕΣΗΣ ΓΟΝΕΑ/ΚΗΔΕΜΟΝΑ

ΣΤΑ ΠΛΑΙΣΙΑ ΤΟΥ 5^{ου} ΔΙΕΘΝΟΥΣ ΜΑΘΗΤΙΚΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟΥ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ «ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ»

Σχολικό έτος 2024-2025

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 **5ο Διεθνή Μαθητικό Διαγωνισμό Δημιουργίας Εκπαιδευτικού Επιτραπέζιου και Ψηφιακού Παιχνιδιού «Το μάθημα παιχνίδι»** που διοργανώνει το Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου, Οπτικοακουστικών Μέσων και Δημιουργίας (Ε.Κ.Κ.Ο.ΜΕ.Δ.) - Creative Greece.
- 2. Δέχομαι** ο μαθητής/η μαθήτρια, εφόσον το επιθυμεί, να φωτογραφηθεί/μαγνητοσκοπηθεί σε περίπτωση παρουσίας του/της σε εκδηλώσεις παρουσίασης / βράβευσης των έργων για επικοινωνιακούς σκοπούς (αναρτήσεις στο διαδίκτυο, τα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης κι άλλα ψηφιακά κανάλια).
- 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 παιχνιδιού ψηφιακού παιχνιδιού, τα οποία μπορούν να δημοσιοποιηθούν για εκπαιδευτικούς και επικοινωνιακούς σκοπούς.
- 5. Δέχομαι** να αναγραφεί το ονοματεπώνυμο του μαθητή/της μαθήτριας στο συνοδευτικό φυλλάδιο κανόνων (εγχειρίδιο) του επιτραπέζιου παιχνιδιού ή/και στους τίτλους του ψηφιακού παιχνιδιού.
- 6. Αποδέχομαι** τους όρους της προκήρυξης του διαγωνισμού που βρίσκεται στον διαδικτυακό τόπο του ΕΚΚΟΜΕΔ.
- 7. Αποδέχομαι** την Πολιτική Προστασίας Δεδομένων που βρίσκεται στον διαδικτυακό τόπο του ΕΚΚΟΜΕΔ <https://www.ekome.media/el/politiki-prostasias-dedomenon/>.
- 8. Αποδέχομαι** την Πολιτική Επεξεργασίας Δεδομένων που σχετίζονται με τη συμμετοχή ανηλίκων σε μαθητικές δράσεις που διοργανώνει το ΕΚΚΟΜΕΔ <https://t.ly/6WYtG>.

Ημερομηνία

Ο Δηλών / Η Δηλούσα

(Υπογραφή)

ΒΕΒΑΙΩΣΗ
ΥΠΕΥΘΥΝΟΥ / ΥΠΕΥΘΥΝΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ

ΣΤΑ ΠΛΑΙΣΙΑ ΤΟΥ
5^{ου} ΔΙΕΘΝΟΥΣ ΜΑΘΗΤΙΚΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ
ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟΥ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ
«ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ»

Σχολικό έτος 2024-2025

Προς:	ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ, ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΜΕΣΩΝ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ (Ε.Κ.Κ.Ο.ΜΕ.Δ.) - CREATIVE GREECE		
Όνοματεπώνυμο εκπαιδευτικού:			
Σχολική μονάδα:			
Κατηγορία παιχνιδιού:	Επιτραπέζιο <input type="checkbox"/>	Ψηφιακό <input type="checkbox"/>	
Τίτλος παιχνιδιού:			
E-mail:		Τηλ.:	

Με ατομική μου ευθύνη, βεβαιώνω ότι:

- Έχω αναλάβει την παιδαγωγική υποστήριξη και καθοδήγηση των μαθητών που συμμετέχουν στον Διεθνή Μαθητικό Διαγωνισμό Εκπαιδευτικού Επιτραπέζιου και Ψηφιακού 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.

Ημερομηνία

Ο Υπεύθυνος / Η Υπεύθυνη
Εκπαιδευτικός

(Υπογραφή)