



## 11<sup>ος</sup> Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός

### Δημιουργώντας τα δικά μας παιχνίδια: Από το χθες στο σήμερα

Το Μουσείο Σχολικής Ζωής και Εκπαίδευσης του Εθνικού Κέντρου Έρευνας και Διάσωσης Σχολικού Υλικού (ΕΚΕΔΙΣΥ) και το Τμήμα Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης και Ψηφιακών Μέσων του Υπουργείου Παιδείας, Θρησκευμάτων και Αθλητισμού συνδιοργανώνουν τον 11ο Διεθνή Μαθητικό Διαγωνισμό με τίτλο:

#### «Δημιουργώντας τα δικά μας παιχνίδια: Από το χθες στο σήμερα»

Ο διαγωνισμός απευθύνεται σε μαθητές Νηπιαγωγείων, Δημοτικών σχολείων, Γυμνασίων και Λυκείων της Ελλάδας και της Ομογένειας, δημόσιων και ιδιωτικών.

Μετά την επιτυχία του 10<sup>ου</sup> Μαθητικού Διαγωνισμού ο 11<sup>ος</sup> Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός κρατά την ίδια θεματική με στόχο να αναδείξει την ιστορία του παιχνιδιού και να δώσει την ευκαιρία στη δημιουργικότητα των παιδιών να κατασκευάσουν παλιά αλλά και σύγχρονα παιχνίδια με τη βοήθεια της ψηφιακής τεχνολογίας. Εντάσσοντας το παιχνίδι στην εκπαιδευτική διαδικασία.

#### ΘΕΜΑΤΙΚΟ ΠΕΔΙΟ

Οι μαθητές/τριες καλούνται να εργαστούν δημιουργικά και μπορούν να επιλέξουν ανάμεσα σε δύο θεματικές:

##### A. ΖΩΝΤΑΝΕΥΟΝΤΑΣ ΤΑ ΠΑΛΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Στην κατηγορία αυτή οι μαθητές/τριες μπορούν να δημιουργήσουν:

- Παλιά παιχνίδια χρησιμοποιώντας απλά υλικά όπως τα παιδιά στα παλιά χρόνια (κούκλες, τόπια, σφεντόνες, χαρταετούς κλπ.).
- Βίντεο με θέμα παλιά και παραδοσιακά παιχνίδια
- Animation μέσω της εφαρμογής scratch στο οποίο θα αναπαριστούν ένα ή περισσότερα παιχνίδια των παλαιότερων χρόνων.

##### B. ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝΤΑΣ ΝΕΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Στην κατηγορία αυτή οι μαθητές/τριες μπορούν να κατασκευάσουν δικά τους παιχνίδια:

#### Επιτραπέζια



**Μηχανικά** (π.χ. φιδάκι με την beebot, σκυταλοδρομία με ρομπότ, ζωγραφική με ρομπότ, κλπ)

**Ψηφιακά** (π.χ. рас-ман κλπ).

.Το θέμα των παιχνιδιών μπορεί να αντλεί έμπνευση από την:

1. Ιστορία εκπαίδευσης
2. Ιστορία και Τοπική Ιστορία

Όλα τα παραπάνω μπορούν να αποτελέσουν θέματα μικρών ερευνητικών δραστηριοτήτων από τα παιδιά σε ελεύθερο χρόνο έξω από το σχολείο, με την επεξεργασία των στοιχείων μέσα στην τάξη (συνεντεύξεις, βιβλιογραφικές αναζητήσεις, επισκέψεις).

#### ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΚΡΙΣΗΣ

Τιμητική Επιτροπή Κρίσης

Παντελής Βούλγαρης, Σκηνοθέτης

---

**Σοφία Παπαδημητρίου**, Προϊσταμένη Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης και Ψηφιακών Μέσων, ΥΠΑΙΘ

**Ευαγγελία Κανταρτζή**, Διευθύντρια Μουσείου Σχολικής Ζωής και Εκπαίδευσης Κώστας Στοφόρος, Συγγραφέας – Δημοσιογράφος – Συνεργάτης Μουσείου Σχολικής Ζωής και Εκπαίδευσης

**Άννα Βασιλειάδη**, Πρόεδρος Γυναικείας Λογοτεχνικής Συντροφιάς

**Σταύρος Γρόσδος**, Δρ Οπτικοακουστικού Γραμματισμού

**Ηλίας Στουραΐτης**, Δρ. Ιστορίας, εκπαιδευτικός, σχεδιαστής εκπαιδευτικών παιχνιδιών

**Τόλης Λαύκας**, εκπαιδευτικός, σχεδιαστής εκπαιδευτικών επιτραπέζιων παιχνιδιών

#### ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Στόχοι του Διαγωνισμού αυτού είναι οι μαθητές/τριες:

- Να συμμετέχουν ενεργητικά στη διαδικασία της μάθησης
- Να εμπλακούν εποικοδομητικά στη διαδικασία του project
- Να μάθουν να αξιοποιούν πηγές και προφορικές μαρτυρίες και να τοποθετούνται κριτικά και γόνιμα ως προς αυτές.
- Να αναδείξουν με εναλλακτικές μεθοδολογίες το περιβάλλον, την ιστορία, τον πολιτισμό.
- Να ενισχύσουν και αναπτύξουν τη δημιουργικότητα και να καλλιεργήσουν τη φαντασία και τον ψηφιακό εγγραμματισμό.



## ΠΑΡΑΔΟΤΕΑ

### ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ

Τα εκπαιδευτικά παιχνίδια θα πρέπει να διαθέτουν ισχυρό το στοιχείο της αλληλεπίδρασης και να παρέχουν τη δυνατότητα στους/στις συμμετέχοντες/ουσες να αξιοποιούν τις γνώσεις που έχουν αποκτήσει και αντιστοιχούν στην εκπαιδευτική τους βαθμίδα.

Θα πρέπει όχι μόνο να προκαλούν τη σκέψη των συμμετεχόντων, αλλά και να δημιουργούν μια μοναδική προσωπική εμπειρία για τον καθένα.

### Ειδικά για τα ψηφιακά παιχνίδια, θα πρέπει:

Να υπάρχει συνοδευτικό εγχειρίδιο όπου θα αποτυπώνονται με σαφήνεια τα παρακάτω στοιχεία:

- γενικές πληροφορίες για το παιχνίδι (είδος παιχνιδιού, παρουσίαση της υπόθεσης - πλοκής και δομής του)
- ο στόχος του παιχνιδιού και οι προκλήσεις (challenges) που πρέπει να υπερνικηθούν για την επίτευξη του στόχου αυτού
- οι κανόνες του παιχνιδιού, με αναφορά στα μέσα που διαθέτουν οι παίχτες και στους τρόπους παιχνιδιού (gameplay) και γενικότερα στα είδη διάδρασης που μπορούν να αναπτύξουν στο πλαίσιο του παιχνιδιού.
- οι μαθησιακοί – διδακτικοί στόχοι που εν δυνάμει εξυπηρετούνται με το παιχνίδι.

Να χρησιμοποιείται πρωτότυπο πολυμεσικό υλικό (εικόνες, βίντεο, ήχοι, μουσική κ.λπ.) ή υλικό που είναι ελεύθερο πνευματικών δικαιωμάτων. Σε διαφορετική περίπτωση είναι απαραίτητο να γίνεται σαφές ο τρόπος εξασφάλισης της άδειας χρήσης του υλικού.

**Προαιρετικά:** για κάθε συμμετοχή προτείνεται η δημιουργία σύντομου βίντεο (έως πέντε λεπτά) όπου οι δημιουργοί θα παρουσιάζουν το σκεπτικό του παιχνιδιού, τους στόχους του, θα εξηγείται ο τρόπος συμμετοχής και θα παρουσιάζεται η διαδικασία κατασκευής του.

Η συμμετοχή των μαθητών/τριών στον διαγωνισμό είναι προαιρετική και συνεπάγεται την ανεπιφύλακτη αποδοχή των όρων του, καθώς επίσης και τη συγκατάθεση όλων των συμμετεχόντων/εμπλεκόμενων (μαθητών/τριών, γονέων/κηδεμόνων και επιβλεπόντων/ουσών εκπαιδευτικών) για την επεξεργασία δεδομένων προσωπικού χαρακτήρα, η οποία πραγματοποιείται σύμφωνα με τη νομοθεσία για την Προστασία Δεδομένων Προσωπικού Χαρακτήρα κατά τα αναφερόμενα στο Συνημμένο 2 στην παρούσα.



Οι φορείς έχουν δικαίωμα χρήσης και προβολής των συμμετεχόντων έργων με εξαίρεση την εμπορική τους εκμετάλλευση

Τα παραδοτέα μπορούν να παρουσιαστούν στο Συνέδριο με θέμα το **Εκπαιδευτικό Παιχνίδι στην Τυπική και μη Τυπική Μάθηση** που διοργανώνει το Μουσείο Σχολικής Ζωής και Εκπαίδευσης και να δημοσιευτούν σε ειδικό τόμο.

**Ιδέες και υλικό μπορεί να αντληθούν σχετικό στα Πρακτικά των 2 Πανελληνίων Συνεδρίων με θέμα το Εκπαιδευτικό Παιχνίδι**

Πρακτικά 1<sup>ου</sup> Πανελληνίου Συνεδρίου [εδώ](#)

Πρακτικά 2<sup>ου</sup> Πανελληνίου Συνεδρίου [εδώ](#)

Πρακτικά 3<sup>ου</sup> Πανελληνίου Συνεδρίου [εδώ](#)

#### **Όροι, προϋποθέσεις**

Όλα τα παραδοτέα θα αποσταλούν με τους δύο παρακάτω τρόπους:

α) ταχυδρομικά στη διεύθυνση του ΕΚΕΔΙΣΥ, Αγίας Φιλοθέης 17 Πλάκα, 10556, Αθήνα

β) ηλεκτρονικά στη διεύθυνση [ekedisy@gmail.com](mailto:ekedisy@gmail.com), μαζί με τη φόρμα συμμετοχής η οποία θα είναι διαθέσιμη στην ιστοσελίδα [www.ekedisy.gr](http://www.ekedisy.gr).

Καταληκτική ημερομηνία υποβολής για τα παραδοτέα είναι η **30 Μαΐου 2024**

Τα βραβευμένα έργα θα αναρτηθούν στην ιστοσελίδα της Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης ([www.i-create.gr](http://www.i-create.gr)) και στην ιστοσελίδα του ΕΚΕΔΙΣΥ [www.ekedisy.gr/mousio-proforikis-istorias/](http://www.ekedisy.gr/mousio-proforikis-istorias/).

Τα βραβευμένα βίντεο θα προβληθούν στη ζώνη της Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης στη Βουλή Τηλεόραση.

Η βράβευση θα πραγματοποιηθεί σε ειδική τελετή η οποία θα διανθιστεί με παράλληλες εκδηλώσεις. Πληροφορίες για τη βράβευση θα αναρτηθούν στην ιστοσελίδα μας ([www.ekedisy.gr](http://www.ekedisy.gr)).

Όλες οι συμμετοχές θα λάβουν αναμνηστικό έπαινο για τη συμμετοχή τους.



Εκπαιδευτική  
Ραδιοτηλεόραση



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ  
Υπουργείο Παιδείας, Θρησκευμάτων  
και Αθλητισμού



ΜΟΥΣΕΙΟ  
ΣΧΟΛΙΚΗΣ ΖΩΗΣ  
ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ  
ΕΘΝΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΕΡΕΥΝΑΣ  
& ΔΙΑΣΩΣΗΣ ΣΧΟΛΙΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ

Για περισσότερες **πληροφορίες** σχετικά με τον διαγωνισμό μπορείτε να επικοινωνείτε στο [info@ekedisy.gr](mailto:info@ekedisy.gr), 210 3250341 ή στο [edutv@minedu.gov.gr](mailto:edutv@minedu.gov.gr), 210 3443042.

Εκ μέρους της οργανωτικής επιτροπής,

Δρ. Σοφία Παπαδημητρίου

Δρ. Ευαγγελία Κανταρτζή

Προϊσταμένη Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης  
και Ψηφιακών Μέσων, ΥΠΑΙΘ

Πρόεδρος ΕΚΕΔΙΣΥ