

ΠΡΟΚΗΡΥΞΗ 2025-2026

6ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός Δημιουργίας Εκπαιδευτικού Επιτραπέζιου και Ψηφιακού Παιχνιδιού

«Το μάθημα...
παιχνίδι!»



ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ



EKKOMEA
Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου,
Οπτικοακουστικών Μέσων &
Δημιουργίας



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Υπουργείο Ψηφιακής
Διακυβέρνησης

ΣΕ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ



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



**ΠΑΝΤΕΙΟΝ
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΝ
ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ & ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ
ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ**
Τμήμα Επικοινωνίας,
Μέσων & Πολιτισμού



EMHΠΕΕ
Εταιρεία Ηλεκτρονικών
Μεσών και Πολιτισμού

HELGRAMED
ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΑ ΕΝΩΣΗ ΠΤΥΧΙΟΥΧΩΝ
ΤΕΧΝΟΛΟΓΩΝ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ

ΥΠΟ ΤΗΝ ΑΙΓΙΔΑ



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ
& ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΑΘΩΤΑΜΕΤΕΣΧΕΤΕΣ

Το Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου, Οπτικοακουστικών Μέσων και Δημιουργίας - EKKOMEA, υπό την αιγίδα της *Γενικής Γραμματείας Αποδήμου Ελληνισμού και Δημόσιας Διπλωματίας του Υπουργείου Εξωτερικών*, σε συνεργασία με το *Υπουργείο Ψηφιακής Διακυβέρνησης*, το Τμήμα Επικοινωνίας, Μέσων και Πολιτισμού του Παντείου Πανεπιστημίου Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών, 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, διοργανώνουν τον **6ο Διεθνή Μαθητικό Διαγωνισμό Δημιουργίας Εκπαιδευτικού Επιτραπέζιου και Ψηφιακού Παιχνιδιού «Το μάθημα... παιχνίδι»**.

Τι είναι και σε ποιον απευθύνεται

Καλούμε **μαθήτριες** και **μαθητές** της **Πρωτοβάθμιας** και **Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης** από την Ελλάδα, την Ομογένεια και την Κύπρο να δημιουργήσουν –με τη στήριξη των εκπαιδευτικών τους– ένα **εκπαιδευτικό επιτραπέζιο (απλό ή επαυξημένο) ή ψηφιακό παιχνίδι**.

Στόχος του διαγωνισμού είναι να γίνει η μάθηση πιο ευχάριστη, συνεργατική και δημιουργική, συνδέοντας το σχολείο με τις πρακτικές σχεδιασμού παιχνιδιών.

Γιατί να συμμετέχετε

Μέσα από τον διαγωνισμό, τα παιδιά εμπλέκονται ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία, καλλιεργούν δεξιότητες δημιουργικότητας και συνεργασίας, και μαθαίνουν βασικές αρχές σχεδιασμού παιχνιδιού. Παράλληλα, οι εκπαιδευτικοί αξιοποιούν σύγχρονες πολυμεσικές μεθόδους διδασκαλίας και εντάσσουν δημιουργικές δραστηριότητες στο πρόγραμμα του σχολείου.



Τι θα φτιάξετε

Ένα πρωτότυπο επιτραπέζιο ή επαυξημένο επιτραπέζιο ή ψηφιακό παιχνίδι του οποίου η θεματική να αφορά στις «Ψευδείς Ειδήσεις - Παραπληροφόρηση (Fake News-Misinformation)».

Σκοπός της φετινής θεματικής είναι τα παιδιά να μάθουν για τον τρόπο που διαχέεται παραπληροφόρηση στο διαδίκτυο, εξερευνώντας την ορθότητα της πληροφορίας και καλλιεργώντας τις κριτικές τους δεξιότητες μέσα από το παιχνίδι.

Οι συμμετέχοντες μπορούν να υλοποιήσουν ένα πρωτότυπο παιχνίδι με το παραπάνω θέμα, αξιοποιώντας είτε δεξιότητες που εντάσσονται στους γνωστικούς, συναισθηματικούς ή κιναισθητικούς στόχους, είτε με διαθεματική διδασκαλία του Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών.

Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να βασίσουν το παιχνίδι το οποίο θα δημιουργήσουν πάνω στις δικές τους ιδέες και εμπειρίες. Συμμετοχές, που είναι μεταφορά/αντιγραφή δημοφιλών παιχνιδιών ή αποτελούν παιχνίδια που περιέχουν μόνο ερωτήσεις γνώσεων **δεν θεωρούνται πρωτότυπες, συνεπώς δεν θα προκρίνονται.**

Πότε μια δημιουργία είναι «παιχνίδι» και όχι απλά άσκηση με πόντους;

Για να θεωρηθεί μια δημιουργία «παιχνίδι», θα πρέπει να έχει:

- **Κανόνες:** Να είναι ξεκάθαρο το πώς παίζεται και τί επιτρέπεται.
- **Στόχο:** Οι παίκτες προσπαθούν να πετύχουν κάτι συγκεκριμένο (να νικήσουν, να λύσουν μια αποστολή, να μαζέψουν πόντους με νόημα κ.ο.κ.).
- **Απόφαση και στρατηγική:** Οι παίκτες δεν πατάνε απλά κουμπιά ή ρίχνουν το ζάρι αλλά χρειάζεται να σκεφτούν και να επιλέξουν.
- **Πρόκληση:** Να έχει δυσκολίες που πρέπει να ξεπεραστούν και όχι μόνο απλές ερωτήσεις-απαντήσεις.
- **Αβεβαιότητα:** Να μην είναι προφανές από πριν ποιος θα κερδίσει, αλλά να εξαρτάται από τις επιλογές ή/και την τύχη.
- **Επανάληψη με ενδιαφέρον (replayability):** Να μπορεί κάποιος να το παίξει ξανά και να είναι διαφορετικό ή να δίνει νέες εμπειρίες.
- **Εμπλοκή και διασκέδαση:** Να κρατάει το ενδιαφέρον, να προσφέρει συνεργασία ή ανταγωνισμό και να δίνει χαρά.

Παιδαγωγικοί στόχοι

- Η στοχοθεσία του διαγωνισμού είναι εναρμονισμένη με τα ζητούμενα των λεγόμενων «δεξιοτήτων του 21ου αιώνα», όπως έχουν υιοθετηθεί από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής:
(<http://iep.edu.gr/el/?view=article&id=2265:deksiotites-tou-nou&catid=228>)
- Δεξιότητες μάθησης 21ου αιώνα (4cs) (Κριτική σκέψη, Επικοινωνία, Συνεργασία, Δημιουργικότητα). Ψηφιακή μάθηση (Ψηφιακή Επικοινωνία, Ψηφιακή συνεργασία,



Ψηφιακή δημιουργικότητα, Ψηφιακή κριτική σκέψη, Συνδυαστικές δεξιότητες ψηφιακής τεχνολογίας, επικοινωνίας και συνεργασίας)

- Δεξιότητες διαχείρισης των Μέσων (*media*) (Πληροφορικός γραμματισμός, Ψηφιακός γραμματισμός, Τεχνολογικός γραμματισμός, Γραμματισμός στα μέσα)
- Παραγωγική μάθηση μέσω των τεχνών και της δημιουργικότητας

Ποιοι μπορούν να συμμετάσχουν

Τμήμα, τάξη ή μικτή ομάδα μαθητών, ενώ ενθαρρύνεται η συνεργασία μεταξύ σχολείων υπό την καθοδήγηση ενός ή παραπάνω εκπαιδευτικών.

Προθεσμία – Τρόπος Επικοινωνίας

Όλα τα απαραίτητα δικαιολογητικά υποβάλλονται **έως την Παρασκευή 27 Φεβρουαρίου 2026** ηλεκτρονικά στη διεύθυνση educate@ekkomed.gr.

Επισημαίνεται ότι:

- ως **Υπεύθυνος Επικοινωνίας** θα πρέπει να οριστεί **ένας μόνο εκπαιδευτικός**, ο οποίος θα επικοινωνεί με τον Φορέα **αποκλειστικά και μόνο από την ηλεκτρονική διεύθυνση της Σχολικής Μονάδας.**
- όλα τα αρχεία είναι απαραίτητο να αποσταλούν **με ένα κοινό email** από την ηλεκτρονική **διεύθυνση της Σχολικής Μονάδας**
- οι συμμετοχές από προσωπικές ηλεκτρονικές διευθύνσεις εκπαιδευτικών **δεν θα θεωρούνται έγκυρες**
- μετά το πέρας της άνω προθεσμίας, **καμία συμμετοχή δεν θα γίνεται δεκτή.**

Αίτηση Συμμετοχής

Οι ενδιαφερόμενες ομάδες μπορούν να δηλώσουν συμμετοχή, συμπληρώνοντας τη φόρμα στον παρακάτω σύνδεσμο:

<https://forms.office.com/e/3wbS0S2g2Y>

Τι χρειάζεται να υποβληθεί

1. Για τα **επιτραπέζια** παιχνίδια:
 - i. Ηλεκτρονική δήλωση συμμετοχής
 - ii. Εγχειρίδιο (κανόνες παιχνιδιού)
 - iii. Βίντεο παρουσίασης παιχνιδιού και παρτίδας σε εξέλιξη. Το περιεχόμενο του βίντεο θα πρέπει να δείχνει τους παίκτες να παίζουν το παιχνίδι και να κάνει κατανοητό τον τρόπο που παίζεται το παιχνίδι. Η διάρκεια του βίντεο δεν θα πρέπει να ξεπερνάει τα 3 λεπτά. Το βίντεο μπορεί να σταλεί με σύνδεσμο (link) μέσω drive, YouTube (ως μη καταχωρημένο - unlisted) κ.λπ.



- iv. Βεβαίωση υπεύθυνου εκπαιδευτικού.
- v. Έγγραφο το οποίο να περιγράφει τη διαδικασία με την οποία σχεδιάστηκε και αναπτύχθηκε το παιχνίδι (π.χ. τους ρόλους των μαθητριών/μαθητών, τί εργασίες πραγματοποιήθηκαν, με ποιο τρόπο συνεργάστηκαν κ.λ.π.). Αυτή η περιγραφή θα συνεκτιμηθεί για την αξιολόγηση της συμμετοχής και του ενεργού ρόλου των μαθητριών/μαθητών.
- vi. **Εφόσον ζητηθεί**, ταχυδρομική αποστολή του παιχνιδιού.

Κάθε σχολική μονάδα δικαιούται να συμμετάσχει με **1 επιτραπέζιο ή/ και ψηφιακό παιχνίδι ανά τάξη (Α' τάξη – όλα τα τμήματα μαζί, Β' τάξη – όλα τα τμήματα μαζί, Γ' τάξη – όλα τα τμήματα μαζί κ.ο.κ.)**.

Για τα επιτραπέζια παιχνίδια θα πραγματοποιηθούν δυο φάσεις αξιολόγησης. Κατά την πρώτη φάση θα αξιολογηθεί το βίντεο και το εγχειρίδιο που θα σταλεί **και εφόσον το παιχνίδι πληροί τις προϋποθέσεις**, θα ζητηθεί η αποστολή του παιχνιδιού μέσω ταχυδρομείου για τη δεύτερη και τελική φάση της αξιολόγησης. Τα σχολεία που τα παιχνίδια τους προκρίθηκαν στη 2η φάση θα ενημερωθούν από το ΕΚΚΟΜΕΔ μέσω του email της σχολικής μονάδας.

Τα επιτραπέζια παιχνίδια που προκρίθηκαν, θα ταχυδρομηθούν με έξοδα της Σχολικής Μονάδας στη διεύθυνση Κανάρη 1 και Ακαδημίας, 10671, Αθήνα έως την Παρασκευή **3 Απριλίου 2026 (σφραγίδα ταχυδρομείου)**. **Με το πέρας της ημερομηνίας καμία συμμετοχή δεν θα γίνεται δεκτή.**

2. Για τα **ψηφιακά** παιχνίδια:

- i. Ηλεκτρονική δήλωση συμμετοχής
- ii. Κείμενο το οποίο να περιγράφει, το παιχνίδι, τους μηχανισμούς και τους κανόνες του
- iii. Έγγραφο το οποίο να περιγράφει τη διαδικασία με την οποία σχεδιάστηκε και αναπτύχθηκε το παιχνίδι (π.χ. τους ρόλους των μαθητριών/μαθητών, τί εργασίες πραγματοποιήθηκαν, με ποιο τρόπο συνεργάστηκαν κ.λπ.). Αυτή η περιγραφή θα συνεκτιμηθεί για την αξιολόγηση της συμμετοχής και του ενεργού ρόλου των μαθητριών/μαθητών.
- iv. Εκτελέσιμο αρχείο του ολοκληρωμένου παιχνιδιού ή σύνδεσμος παιχνιδιού αν είναι online.
- v. Βίντεο παρουσίασης της παικτικής διαδικασίας (gameplay video). Η διάρκεια του βίντεο δεν θα πρέπει να ξεπερνάει τα 3 λεπτά.
- vi. Βεβαίωση υπεύθυνου εκπαιδευτικού.



Αξιολόγηση και Βραβεία

Τα έργα αξιολογούνται από Επιτροπή Αξιολόγησης του ΕΚΚΟΜΕΔ που αποτελείται από εκπαιδευτικούς και επαγγελματίες του χώρου της ανάπτυξης παιχνιδιών με βάση:

- i. την αρτιότητα σχεδιασμού και υλοποίησης (σαφήνεια κανόνων, λειτουργικότητα, αισθητική παρουσίαση).
- ii. την εκπαιδευτική αξία και σύνδεση με τη μαθησιακή διαδικασία (προαγωγή δεξιοτήτων, γνώσεων ή στάσεων).
- iii. την πρωτοτυπία και δημιουργικότητα (καινοτόμες ιδέες, νέες προσεγγίσεις, φαντασία).
- iv. τη συνάφεια με τη θεματική και τη σαφή αποτύπωσή της στο παιχνίδι.
- v. τον βαθμό συμμετοχής των μαθητών στη διαδικασία δημιουργίας (ενεργός εμπλοκή, συνεργασία, συν-διαμόρφωση του παιχνιδιού).

Τα βραβεία θα απονεμηθούν ανά κατηγορία (επιτραπέζιο / ψηφιακό) και βαθμίδα εκπαίδευσης, ξεχωριστά. Στις/στους μαθήτριες/μαθητές του Νηπιαγωγείου και της Α' και Β' τάξης του Δημοτικού σχολείου, **θα απονεμηθούν μόνο έπαινοι συμμετοχής και ειδικές διακρίσεις** χωρίς ιεραρχική κατάταξη («Έπαινος δημιουργικότητας», «Έπαινος συνεργασίας» κ.λπ.).

Όροι και Προϋποθέσεις συμμετοχής

- i. Η συμμετοχή στον διαγωνισμό είναι δωρεάν.
- ii. Απαιτείται γραπτή συγκατάθεση του ασκούντα/ασκούσης επιμέλεια, η οποία αποστέλλεται μαζί με τα υπόλοιπα απαιτούμενα αρχεία, στην οποία να δηλώνεται υπεύθυνα ότι:
 - ✓ δέχεται η μαθήτρια/ ο μαθητής να συμμετέχει στον διαγωνισμό,
 - ✓ δέχεται να παρουσιαστεί/δημοσιοποιηθεί το έργο που θα παραχθεί με τη συμμετοχή της μαθήτριας/ του μαθητή με ανάρτηση στο διαδίκτυο, την ιστοσελίδα, τα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης κι άλλα ψηφιακά κανάλια (π.χ. You tube/vimeo) του ΕΚΚΟΜΕΔ ή σε έκθεση/δημόσια εκδήλωση,
 - ✓ δέχεται η μαθήτρια/ο μαθητής να φωτογραφηθεί/μαγνητοσκοπηθεί σε περίπτωση παρουσίας της/του σε εκδηλώσεις παρουσίασης και βράβευσης των έργων,
 - ✓ δέχεται να αναγραφεί το ονοματεπώνυμο της μαθήτριας/ του μαθητή 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 και 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,



- iii. Τα έντυπα ενυπόγραφης συγκατάθεσης των γονέων/κηδεμόνων για τη συμμετοχή των μαθητριών/ μαθητών θα διατηρηθούν στο αρχείο των σχολείων, τα οποία αποτελούν και τους Υπευθύνους Επεξεργασίας των Προσωπικών Δεδομένων των δεδομένων αυτών.
- iv. Στον διαγωνισμό μπορούν να συμμετάσχουν: ένα τμήμα σχολικής μονάδας ή μια τάξη σχολικής μονάδας ή μια ομάδα μαθητριών/ μαθητών από περισσότερα τμήματα ή τάξεις μιας σχολικής μονάδας ή σχολικά τμήματα από διαφορετικές σχολικές μονάδες (συνεργασία περισσότερων σχολείων).
- v. Τα επιτραπέζια παιχνίδια, τα οποία αποστέλλονται στο ΕΚΚΟΜΕΔ με το πέρας του διαγωνισμού **επιστρέφονται με ευθύνη και έξοδα των σχολείων.**
- vi. Τα επιτραπέζια παιχνίδια και όλα τα ψηφιακά παιχνίδια που θα υποβληθούν (καθώς και το οπτικοακουστικό υλικό που τα συνοδεύει και τα μεταδεδομένα τους) 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.
- vii. Όλα τα υποβληθέντα επιτραπέζια και ψηφιακά παιχνίδια – σύμφωνα και με τη γονική συναίνεση - μπορεί να χρησιμοποιηθούν από το ΕΚΚΟΜΕΔ για επικοινωνιακούς λόγους (ενδεικτικά: ανάρτηση φωτογραφιών και βίντεο στην ιστοσελίδα του ΕΚΚΟΜΕΔ, τα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης και άλλα ψηφιακά κανάλια (π.χ. youtube/vimeo) που διατηρεί, σε έκθεση/δημόσια εκδήλωση, παρουσιάσεις, έντυπο υλικό κ.α.).
- viii. Τα έργα δεν προορίζονται για εμπορική χρήση και μπορούν να χρησιμοποιηθούν για εκπαιδευτικούς ή/και ερευνητικούς σκοπούς.
- ix. Η συμμετοχή στη δράση προϋποθέτει τη ρητή και ανεπιφύλακτη αποδοχή των ανωτέρω όρων του διαγωνισμού.
- x. Η χρήση εργαλείων Τεχνητής Νοημοσύνης (TN-AI) επιτρέπεται κατά τη διαδικασία σχεδιασμού και ανάπτυξης του παιχνιδιού, υπό την προϋπόθεση ότι γίνεται σαφής και ακριβής αναφορά στον τρόπο αξιοποίησής τους. Συνεπώς, οι συμμετέχοντες οφείλουν να περιγράψουν:
 - σε ποιο στάδιο ή/και για ποιο σκοπό χρησιμοποιήθηκε η TN (π.χ. δημιουργία εικόνων, ήχων, κώδικα, σεναρίου κ.λπ.),
 - το συγκεκριμένο εργαλείο ή πλατφόρμα που αξιοποιήθηκε,
 - το βαθμό πρωτογενούς συμβολής των μαθητών στη διαμόρφωση του τελικού αποτελέσματος.

Η δήλωση αυτή αποτελεί αναπόσπαστο μέρος της συμμετοχής, ώστε να διασφαλίζεται η διαφάνεια, η ακαδημαϊκή δεοντολογία και η ισότιμη αξιολόγηση όλων των έργων.



Σημειώνεται ότι:

α) Η χρήση της ΤΝ-ΑΙ δεν θα πρέπει σε καμία περίπτωση να υποκαθιστά τη δημιουργική και πρωτότυπη συμβολή των μαθητριών/μαθητών, αλλά μπορεί να λειτουργεί επικουρικά στη διαδικασία υλοποίησης του έργου.

β) Η μη δήλωση της χρήσης ΤΝ-ΑΙ, ενώ αυτή έχει πραγματοποιηθεί, συνιστά σοβαρή παράβαση των όρων του διαγωνισμού και **αποτελεί λόγο αποκλεισμού της συμμετοχής**.

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».

Υποστήριξη

Για την υποστήριξη των εκπαιδευτικών και των μαθητριών/ μαθητών, θα πραγματοποιηθούν ενημερωτικά webinars με θέμα «Κανόνες και Διαδικασία Συμμετοχής», τα οποία θα ανακοινώνονται στην ιστοσελίδα του Φορέα.

Αποτίμηση διαγωνισμού

Με την ολοκλήρωση του διαγωνισμού παρακαλούμε τους συμμετέχοντες να συμπληρώσουν το παρακάτω ερωτηματολόγιο που θα χρησιμοποιηθεί για την αξιολόγηση της διαδικασίας του διαγωνισμού.

<https://forms.office.com/e/xb9P4KpjTP>

Η αξιολόγηση είναι ανώνυμη και τα δεδομένα που συλλέγονται χρησιμοποιούνται για την αποτίμηση του Διαγωνισμού, αλλά και τη βελτίωση της διεξαγωγής του στο μέλλον.



Οργανωτική Επιτροπή – Επιτροπή Αξιολόγησης

1. **Βούλγαρη Ηρώ**, ΕΔΙΠ, Τμήμα Εκπαίδευσης και Αγωγής στην Προσχολική Ηλικία, Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών
2. **Καρπούζης Κωσταντίνος**, Επίκουρος Καθηγητής, Τμήμα Επικοινωνίας, Μέσων και Πολιτισμού - Εργαστήριο Πολιτισμικής Πληροφορικής, Δεδομένων & Ψηφιακών Πολιτισμικών Σπουδών, Πάντειο Πανεπιστήμιο Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών
3. **Κιτσαντά Αλεξάνδρα**, Επικεφαλής Χαρτοφυλακίου Κινηματογραφικής Εκπαίδευσης και Ευαισθητοποίησης, Μονάδα Κινηματογραφικής Εκπαίδευσης και Κληρονομιάς, ΓΔΕΚ, ΕΚΚΟΜΕΔ
4. **Κουτσομήτσος Δημήτρης**, Game Designer και ιδρυτής και CEO της εταιρείας παραγωγής ψηφιακών παιχνιδιών Tamasenco
5. **Λαδιάς Τάσος**, Δρ. ΤΠΕ στην Εκπαίδευση, τ. Σχολικός Σύμβουλος Πληροφορικής / Ομάδα Εκπαιδευτικών για τον Διαγωνισμό Scratch Game
6. **Λαμπαδά Δέσποινα**, Σύμβουλος Διαχείρισης Ψηφιακής Πολιτιστικής Κληρονομιάς
7. **Μπαγιαρτάκης Ευάγγελος**, Φυσικός, Δημιουργός και Σύμβουλος Ανάπτυξης Επιτραπέζιων Παιχνιδιών
8. **Παναγιωτίδης Ζαφείρης**, Game Designer, Games Programmer και CEO της εταιρείας παραγωγής ψηφιακών παιχνιδιών Dragontale.
9. **Παπαθανασίου Ρένια**, XR, Game Producer & Developer, PhD(c) Κινηματογράφου Α.Π.Θ./Υπεύθυνη Innovation, Gaming & New Technologies Creative Hub GR, ΕΚΚΟΜΕΔ
10. **Στουραϊτής Ηλίας**, Εκπαιδευτικός Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης / Δρ. Ιονίου Πανεπιστημίου
11. **Τσιγώνιας Μάριος**, Επίκουρος Καθηγητής, Τμήμα Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας, Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής / Διευθυντής του Πανεπιστημιακού Εργαστηρίου Τεχνολογίας Γραφικών Τεχνών και Μέσων Οπτικής Επικοινωνίας (GRAPHMEDLAB)

Επικοινωνία

Αλίκη - Φωτεινή Κυρίτση: +30 214 410 60 69

Email : educate@ekkomed.gr