



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΗ Δ/ΝΣΗ Π/ΘΜΙΑΣ &
Δ/ΘΜΙΑΣ ΕΚΠ/ΣΗΣ ΚΡΗΤΗΣ
ΓΡΑΦΕΙΟ ΣΧΟΛΙΚΩΝ ΣΥΜΒΟΥΛΩΝ
Δ.Ε. Π.Ε. ΗΡΑΚΛΕΙΟΥ

Πανσεληνάς Γιώργος
Σχολικός Σύμβουλος Πληροφορικής
Ταχ. Δ/ση : Ρολέν 4
Ταχ. Κώδικας : 71305 ΗΡΑΚΛΕΙΟ
Τηλέφωνο : 2810246861, 6945658953
e-mail: panselin@sch.gr
Δικτυακός τόπος: plirancrete.sch.gr
Φαξ: 2810 222076

Ηράκλειο, 7/6/2017
Α.Π: 493

Προς :
Δημοτικά, Γυμνάσια, Γενικά και Επαγγελματικά
Λύκεια Ηρακλείου

Κοιν:
1. Περιφερειακή Δ/νση Π/θμιας και Δ/θμιας
Εκπ/σης Κρήτης
2. Προϊστάμενος Επιστημονικής και Παιδαγωγικής
Καθοδήγησης Π/θμιας και Δ/θμιας Εκπ/σης
Κρήτης
3. Δ/νση Π/θμιας και Δ/θμιας Εκπ/σης Π.Ε.
Ηρακλείου

Θέμα: Εργαστήρια για μαθητές με τίτλο: «Κάνε Παιχνίδι: Η υλοποίηση»

Στο πλαίσιο του 7ου Μαθητικού Φεστιβάλ Ψηφιακής Δημιουργίας (www.digifest.info), πραγματοποιήθηκε εργαστήριο για παιδιά με τίτλο «Κάνε Παιχνίδι!» και εισηγητή τον Δρ. Δημήτρη Γραμμένο, Ερευνητή του Ινστιτούτου Πληροφορικής του ΙΤΕ.



ΚΑΝΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙ!

ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΓΡΑΜΜΕΝΟΣ



Το εργαστήριο απάντησε με βιωματικό τρόπο σε μια σειρά ερωτήσεων όπως:

- Τι κάνει ένα παιχνίδι να είναι «παιχνίδι»;
 - Τι το κάνει διασκεδαστικό;
 - Τι είναι τα ψηφιακά παιχνίδια πλατφόρμας;
 - Από ποια «συστατικά» αποτελούνται;
 - Τι είναι η «σχεδίαση» ενός παιχνιδιού και γιατί χρειάζεται;
 - Ποια βήματα περιλαμβάνει;
 - Που και πως ανακαλύπτει κανείς νέες, ενδιαφέρουσες, ιδέες;
 - Πως μπορεί να μάθει αν - και πόσο - καλές είναι;
- Με δυο λόγια, το εργαστήριο εισήγαγε τους μαθητές στις βασικές γνώσεις και στα αρχικά βήματα που απαιτούνται (και που πολλοί παρακάμπτουν ή αγνοούν) για τη σχεδίαση ενός νέου ψηφιακού παιχνιδιού, προτού καν κάποιος αγγίξει τον υπολογιστή.

Κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου, οι μαθητές σχεδίασαν το δικό τους παιχνίδι πλατφόρμας και πήραν μαζί τους το σχέδιο που οι ίδιοι έφτιαξαν καλλιεργώντας ικανότητες σχεδιασμού και δημιουργικότητας.

Ήρθε η ώρα οι μαθητές να **υλοποιήσουν το παιχνίδι** σχεδιάζοντας τα γραφικά και προγραμματίζοντας τον υπολογιστή με την υποστήριξη πεπειραμένων εκπαιδευτικών πληροφορικής, τους οποίους ευχαριστώ θερμά για την προσφορά τους.

Για το λόγο αυτό οι μαθητές δήλωσαν συμμετοχή σε **5 σειρές μαθημάτων** οι οποίες θα διεξαχθούν τον **Ιούνιο του 2017**. Κάθε σειρά μαθημάτων περιλαμβάνει **3 τετράωρα (17:15-21:15)** και θα λάβει χώρα στο **1^ο Ε.Κ Ηρακλείου (3^{ος} όροφος)** με την υποστήριξη του **Τομέα Πληροφορικής** του 1^{ου} Ε.Κ και του **Ομίλου Κώδικα των εκπαιδευτικών Πληροφορικής**. Η κατανομή των μαθητών και των εκπαιδευτικών έγινε με βάση τη διαθεσιμότητα τους και με τέτοιο τρόπο ώστε να αντιστοιχεί ένας εκπαιδευτικός σε λιγότερους από 6 μαθητές.

Προκειμένου οι μαθητές να μπορέσουν να υλοποιήσουν το παιχνίδι και μέσω αυτής της υλοποίησης να αποκτήσουν στάσεις και δεξιότητες επίλυσης πραγματικών προβλημάτων και [υπολογιστικής σκέψης](#) απαιτείται η παρουσία τους και τα 3 τετράωρα.

13/6, 16/6, 20/6 (Εκπαιδευτικός: Ιωάννης Χαριτάκης)

Μαθητές/-τριες:

Ελισάβετ Τρούκη
Νεφέλη Ματθαϊάκη
Γεώργιος Φακίδης
Νίκος Μπουμάκης

13/6, 20/6, 21/6 (Εκπαιδευτικός: Αλέξανδρος Ρονιώτης)

Μαθητές/-τριες:

Γεώργιος Χρονάκης
Αντώνης Καπίτσα
Ελένη Λεμονάκη
Μάνος Σαλούστρος

13/6, 20/6, 27/6 (Εκπαιδευτικός: Ευαγγελία Μαυρογιαννάκη)

Μαθητές/-τριες:

Μανόλης Βασιλικογιαννάκης
Ιωάννης Μαντιδάκης
Βασίλειος Κουναλάκης

16/6, 21/6, 23/6 (Εκπαιδευτικές: Αφροδίτη Μιχαηλίδη, Γεώργιος Παυλίδης)

Μαθητές/-τριες:

Μαρία Καβλεντάκη
Λυδία Μελισσουργάκη
Ελπίδα Αγγελάκη
Αργυρώ Βαρδαβά
Μάνος Τουμπανιάρης
Φαίη Κριτωτάκη
Μυρτώ Παπαδάκη
Κατερίνα Καραγιαννίδου
Μαρία Χαραμή

16/6, 27/6, 28/6 (Εκπαιδευτικός: Φωτεινή Συλιγάρδου, Αλέξης Τζωρμπατζάκης*)

Μαθητές/-τριες:

Νικόλας Παρασκευΐδης
Χαρά Σηφάκη
Μανώλης Στειακάκης
Καλλιόπη Σηφάκη
Οδυσσέας Μυγιάκης
Μελίνα Αναστασάκη

*ο κ. Τζωρμπατζάκης για τις ημερομηνίες 27/6 και 28/6

Γιώργος Πανσεληνάς

Σχολικός Σύμβουλος Πληροφορικής