

**Δευτέρα, 16 Δεκεμβρίου 2024**

## **ΔΕΛΤΙΟ ΤΥΠΟΥ**

### **Η απονομή των Βραβείων του 4ου Διεθνούς Μαθητικού Διαγωνισμού «Το Μάθημα... Παιχνίδι!» του ΕΚΚΟΜΕΔ – Creative Greece**

Σε μια κατάμεστη αίθουσα, στο Κέντρο Πολιτισμού «Ελληνικός Κόσμος» του Ιδρύματος Μείζονος Ελληνισμού, πραγματοποιήθηκε σήμερα η τελετή απονομής των Βραβείων του 4ου Διεθνούς Μαθητικού Διαγωνισμού Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού Παιχνιδιού «Το Μάθημα... Παιχνίδι!», ο οποίος προκηρύχθηκε από το ΕΚΚΟΜΕΔ – Creative Greece. Συμμετείχαν σε αυτήν 250 μαθητές και εκπαιδευτικοί από νηπιαγωγεία, δημοτικά, γυμνάσια και λύκεια, γενικής και ειδικής αγωγής, της Ελλάδας και της Κύπρου. Το ΕΚΚΟΜΕΔ – Creative Greece βράβευσε συνολικά 47 παιχνίδια ενώ παρουσιάστηκαν σύντομα βίντεο από όλα τα παιχνίδια που διακρίθηκαν. Δείτε τα βραβευμένα παιχνίδια [εδώ](#).

Την τελετή τίμησαν με την παρουσία τους εκπρόσωποι της πολιτικής ζωής, οι συνδιοργανωτές και τα μέλη των Επιτροπών του Διαγωνισμού, παράλληλα απένειμαν τα βραβεία: Ο Υπουργός Ψηφιακής Διακυβέρνησης κ. Δημήτρης Παπαστεργίου, Ο Υφυπουργός Ψηφιακής Διακυβέρνησης κος Κωνσταντίνος Κυρανάκης, η Υφυπουργός Παιδείας κα Ιωάννα Λυτρίβη, Ο Γενικός Γραμματέας του Υπουργείου Παιδείας κ. Γιάννης Κατσαρός, η Γενική Γραμματέας Σύγχρονου Πολιτισμού κα Ελένη Δουνδουλάκη, η Γενική Γραμματέας Απόδημου Ελληνισμού και Δημόσιας Διπλωματίας κα Μάιρα Μυρογιάννη, ο Βουλευτής Σερρών κος Θεόφιλος Λεονταρίδης κι ο διευθύνων σύμβουλος της Elevate Greeceκ Φραγκίσκος Θεοφύλακτος.

Ο Διαγωνισμός, ο οποίος είχε και φέτος μεγάλη απήχηση στη σχολική κοινότητα, αποτελεί έναν θεσμό που αποσκοπεί στην ενίσχυση της μάθησης μέσα από το παιχνίδι και στην προώθηση της συνεργατικής δημιουργικότητας στο σχολικό περιβάλλον. Κατά τη διαδικασία σχεδιασμού ενός παιχνιδιού, πρακτικές της παιχνιδοκεντρικής μάθησης συνδέονται με συγκεκριμένους μαθησιακούς στόχους. Οι μαθητές εμπλέκονται ενεργά με τα αντικείμενα διδασκαλίας, αναπτύσσεται η δημιουργικότητα, η συνδυαστική και κριτική σκέψη, η φαντασία και οι ψηφιακές, υπολογιστικές και άλλες δεξιότητές τους.

«Να παίζετε και να επικοινωνείτε», παρότρυνε τα παιδιά ο κος Κυρανάκης. Επισήμανε δε ότι το παιδί πρέπει να χτίσει μια δημιουργική σχέση με το «έξυπνο» κινητό του διευρύνοντας τα όρια της ψυχαγωγίας. «Ο ρόλος της τεχνολογίας στην εκπαίδευση είναι σημαντικός, η χρήση της όμως πρέπει να γίνεται με σύνεση». Αναφερόμενος στον διαγωνισμό, συνεχάρη τα παιδιά για τη συμμετοχή τους ενώ

τόνισε τη σημασία των επιτραπέζιων παιχνιδιών τα οποία συμβάλλουν «στην επικοινωνία τους και στην κοινωνικοποίησή τους».

Στο πλαίσιο του Διαγωνισμού, μαθητές και μαθήτριες όλων των τάξεων σχολείων της πρωτοβάθμιας και της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης από την Ελλάδα και την Κύπρο δημιούργησαν με την υποστήριξη των εκπαιδευτικών τους, ένα πρωτότυπο επιτραπέζιο ή ψηφιακό παιχνίδι, με βάση το αγαπημένο τους μάθημα ή μια σχολική δράση.

Τα κριτήρια αξιολόγησης για τα βραβεία είναι: πρωτοτυπία της ιδέας του παιχνιδιού, αρτιότητα στον σχεδιασμό και την υλοποίηση, εκπαιδευτική διάσταση και συμβατότητα με το μαθησιακό περιεχόμενο, συνδυασμός διασκέδασης και μάθησης, ενεργή συμμετοχή των μαθητών/τριών σε όλα τα στάδια δημιουργίας, ανάλογα με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά τους και τη βαθμίδα εκπαίδευσης.

Ο 4<sup>ος</sup> Διαγωνισμός συνδιοργανώθηκε με το [Υπουργείο Ψηφιακής Διακυβέρνησης](#), την [Ένωση Μηχανικών Πληροφορικής και Επικοινωνιών](#) και την [Πανελλήνια Ένωση Πτυχιούχων Τεχνολογίας Γραφικών Τεχνών](#), σε συνεργασία με την Ομάδα Εκπαιδευτικών για τον Διαγωνισμό ScratchGame, υπό την αιγίδα της [Περιφέρειας Αττικής](#) και της Γενικής Γραμματείας Αποδήμου Ελληνισμού και Δημόσιας Διπλωματίας του Υπουργείου Εξωτερικών.