



## «ScratchGame... και μήκαμε σε περιπέτειες!!!»

### 1<sup>η</sup> Ανακοίνωση

Το γραφείο Σχολικού Συμβούλου Πληροφορικής Δυτικής Κρήτης σε συνεργασία με το ΚΕΠΛΗΝΕΤ Χανίων, Σχολικούς Συμβούλους, Εκπαιδευτικούς Πληροφορικής πανελλαδικά και το Εργαστήριο Διανεμημένων Πληροφοριακών Συστημάτων και Εφαρμογών Πολυμέσων της Σχολής Ηλεκτρολόγων Μηχανικών και Μηχανικών Υπολογιστών του Πολυτεχνείου Κρήτης, προκηρύσσουν τον **4ο Πανελλήνιο Διαγωνισμό παιχνιδιού στο Scratch**.

Σκοπός του διαγωνισμού είναι η συμμετοχή των μαθητών σε μια συνεργατική και δημιουργική διαδικασία για την ανάπτυξη ενός υπολογιστικού παιχνιδιού στο προγραμματιστικό περιβάλλον Scratch, καλλιεργώντας και προάγοντας την αλγοριθμική σκέψη και τον πειραματισμό με βασικές προγραμματιστικές δομές.

Ο φετινός διαγωνισμός για το σχολικό έτος 2017-18 είναι υπό την **αιγίδα του ΥΠΠΕΘ (100518/Δ2/15-6-2017)** και αφορά στην υλοποίηση ενός

- «**Παιχνιδιού περιπέτειας<sup>1</sup>**»

Ειδική θεματική του διαγωνισμού, χωρίς να είναι δεσμευτική, είναι η

- «**Οδική Ασφάλεια**», λαμβάνοντας υπόψη το γεγονός ότι το 2018 έχει ανακηρυχθεί ως έτος “Οδικής Ασφάλειας” από τον Πρόεδρο της Δημοκρατίας κύριο Προκόπιο Παυλόπουλο.

Απευθύνεται σε μαθητές Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης και θα δοθούν αντίστοιχα βραβεία και έπαινοι σε έργα μαθητών:

- Δημοτικού
- Γυμνασίου
- Λυκείου (Γενικού & Επαγγελματικού)
- Ειδικών σχολείων

Τα υποβληθέντα έργα μπορεί να είναι προϊόντα είτε ατομικής είτε ομαδικής προσπάθειας και πρέπει να είναι πρωτότυπα, δηλαδή να προκύπτουν από την προσωπική δημιουργική εργασία των μαθητών.

### Σημείωση

Ενημέρωση, περιγραφή και χαρακτηριστικά των **παιχνιδιών περιπέτειας** μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση: <http://festman.schoolab.gr/admin/festival/21>

---

<sup>1</sup> Τα παιχνίδια περιπέτειας αφορούν σε έναν «κόσμο» που απαρτίζεται από διάφορα συνδεδεμένα δωμάτια ή σκηνές, όπου διαδραματίζονται οι «περιπέτειες» ενός χαρακτήρα ακολουθώντας μια ιστορία, η οποία εξελίσσεται καθώς ο χρήστης προχωρά προοδευτικά στο παιχνίδι. Η πρόοδος στο παιχνίδι πραγματοποιείται μέσω της επίλυσης γρίφων/προβλημάτων από τον χρήστη καθώς αντιμετωπίζει τις προκλήσεις που εμφανίζονται σταδιακά.



#### Σημαντικές Ημερομηνίες

**15 Ιανουαρίου 2018:** 2<sup>η</sup> Ανακοίνωση, ανάρτηση αναλυτικών οδηγιών συμμετοχής, στο διαγωνισμό και προδιαγραφών για τα μαθητικά έργα.

**22 Απριλίου 2018:** Καταληκτική ημερομηνία υποβολής των έργων των μαθητών.

**1-8 Ιουνίου 2018:** Ανακοίνωση αποτελεσμάτων.

Για την οργανωτική επιτροπή

Γιώργος Γώγουλος  
Σχολικός Σύμβουλος  
Πληροφορικής Δυτ. Κρήτης