



## «Ελληνική Μυθολογία – Scratchάροντας με ένα μύθο»

### 3<sup>η</sup> Ανακοίνωση – Πρόσκληση Βαθμολογητών

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 3ο 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 2016-17 είναι υπό την αιγίδα του ΥΠΠΕΘ (25464/Δ2 /15-2-2017) και έχει θέμα:

- «Ελληνική Μυθολογία – Scratchάροντας με ένα μύθο»

και ειδική θεματική με τίτλο:

- «Ελληνική Μυθολογία και Καζαντζάκης» στα πλαίσια συνεργασίας με το Μουσείο Νίκου Καζαντζάκη και λαμβάνοντας υπόψη το γεγονός ότι το 2017 έχει ανακηρυχθεί ως “Έτος Καζαντζάκη” από το Υπουργείο Πολιτισμού.

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

- Νηπιαγωγείου
- 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.

#### Πρόσκληση Βαθμολογητών

Στην φόρμα (<https://goo.gl/forms/8kCJOQPWGuw6CczC2>), μπορείτε να δηλώσετε την πρόθεσή σας να είστε Βαθμολογήτρια/ της σε έργα μαθητών στο 3ο ScratchGame.

#### Σημειώνουμε

**Συμμετοχές έργων:** Τα υποβληθέντα έργα προσδιορίζονται σε θεματολογία που αφορά στην **Ελληνική Μυθολογία**, χωρίς να είναι δεσμευτική η ειδική θεματική «**Ελληνική Μυθολογία και Καζαντζάκης**».

**Διαχειριστές έργων:** Όλες και όλοι που είχαν πέρυσι δικαιώματα Διαχειριστή έργων έχουν **αυτόματα τη δυνατότητα διαχείρισης** και στον 3<sup>ο</sup> διαγωνισμό το σχολικό έτος 2016-17. Διαφορετικά, μετά την είσοδό τους στην πλατφόρμα, θα πρέπει να κάνουν αίτημα αναβάθμισης σε Διαχειριστή έργων.

**17 Απριλίου 2017:** Καταληκτική ημερομηνία υποβολής των έργων των μαθητών



Ενημέρωση, οδηγίες και ανάρτηση των έργων στη διεύθυνση:  
<http://festman.schoolab.gr/festival/19>

Για την οργανωτική επιτροπή

Γιώργος Γώγουλος  
Σχολικός Σύμβουλος  
Πληροφορικής Δυτ. Κρήτης