

## ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΣΕΜΙΝΑΡΙΟ

**Δημιουργία Ψηφιακών Παιχνιδιών με την εφαρμογή genially: Από τη διδασκαλία στην τάξη**

**Πέμπτη 12 Δεκεμβρίου και ώρα 18:00**

Στα πλαίσια του 12ου Μαθητικού Διαγωνισμού με τίτλο «**Δημιουργώντας τα δικά μας παιχνίδια**» (δείτε [εδώ](#)) αλλά και του Δικτύου «**Τα σχολεία αναζητούν την ιστορία τους**» (<https://schoolsnetwork.weebly.com/>) το Τμήμα Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης και Ψηφιακών Μέσων του Υπουργείου Παιδείας, Θρησκευμάτων και Αθλητισμού και το Μουσείο Σχολικής Ζωής και Εκπαίδευσης συνδιοργανώνουν ένα διαδικτυακό επιμορφωτικό σεμινάριο **σε συνεργασία με:**

**Δημοτικές Βιβλιοθήκες Π. Φαλήρου, Αντιδήμαρχος Δημοτικών Παιδικών Σταθμών & Δημοτικών Βιβλιοθηκών Π. Φαλήρου, κ. Μαίρη Τρύφων**

### **Τις Διευθύνσεις Α/θμιας Εκπαίδευσης**

Α΄ Αθήνας (δια της Υπεύθυνης Πολιτιστικών Θεμάτων)

Δ΄ Αθήνας (δια των Υπεύθυνων Πολιτιστικών Θεμάτων και Αγωγής Υγείας)

Βοιωτίας

Δυτικής Θεσσαλονίκης

Καρδίτσας

Κυκλάδων

Λάρισας

Πειραιά (Δια των Σχολικών Δραστηριοτήτων)

Πέλλας (Δια των Σχολικών Δραστηριοτήτων)

Πιερίας

Ρεθύμνου

Χανίων

Χίου

### **Τις Διευθύνσεις Β/θμιας Εκπαίδευσης**

Αργολίδας (δια των Σχολικών Δραστηριοτήτων)

### **Τους Συμβούλους Α/θμιας Εκπαίδευσης**

Δουλάμη Ευγενία, Σύμβουλος Εκπαίδευσης ΠΕ70 Ν. Έβρου

Μαυρίδης Αντρέας, ΠΕ70, 6<sup>η</sup> Θέση Π.Ε. Δυτικής Θεσσαλονίκης

Καραβά Ζαχαρούλα, Επόπτρια Ποιότητας Εκπαίδευσης της ΔΠΕ Κορινθίας

Παπαδόπουλος Σταύρος, Επόπτης Ποιότητας Α/θμιας Εκπαίδευσης Κυκλάδων

Σεραφείμ Ευαγγελία, 1ης Ενότητας Δ.Σ. Έβρου.

### **Τους Συμβούλους Β/θμιας Εκπαίδευσης**

Συμβούλους Β/θμιας Εκπαίδευσης Δωδεκανήσου (Μουλά Ευαγγελία, Καλαούζη Κωνσταντίνα, Παλάσκας Σωτήρης, Σύμβουλοι Φιλολόγων Φατσέα Αδαμαντία, Φυσικής Αγωγής, Ορφανός Στέλιος, Φυσικών, Οικονομίδου Βασιλική, Αγγλικών Βολονάκης Παντελής, Πληροφορικής).

Παντίδου Γεωργία, Σύμβουλος Εκπαίδευσης Φιλολόγων Ν. Φωκίδας, Επόπτρια Ποιότητας Εκπαίδευσης Β/θμιας Εκπαίδευσης Φωκίδας

## Θέμα: Δημιουργία Ψηφιακών Παιχνιδιών με την εφαρμογή genially: Από τη διδασκαλία στην τάξη

Πέμπτη 12 Δεκεμβρίου και ώρα 18:00

---

### Πρόγραμμα Χαιρετισμοί

Δημιουργία Ψηφιακών Παιχνιδιών με την εφαρμογή genially: Από τη διδασκαλία στην τάξη

**Ναταλία Γεωργιτζίκη, Εκπαιδευτικός Πληροφορικής ΠΕ86- 10ο Δημοτικό Σχολείο Λιβαδειάς, Msc "ΤΠΕ στην Εκπαίδευση"**

### Περιεχόμενο του σεμιναρίου

Το σεμινάριο επικεντρώνεται στη χρήση της εφαρμογής genially για τη δημιουργία ψηφιακών επιτραπέζιων παιχνιδιών που μπορούν να ενισχύσουν τη διδασκαλία και τη μάθηση. Θα αναλυθεί τι είναι τα επιτραπέζια παιχνίδια, τόσο φυσικά όσο και ψηφιακά, και θα συζητηθούν τα οφέλη τους στη γνωστική, κοινωνική και συναισθηματική ανάπτυξη. Μέσα από παραδείγματα θα παρουσιαστεί πώς αξιοποιούνται αυτά τα παιχνίδια στην εκπαιδευτική διαδικασία. Τέλος, οι συμμετέχοντες/ουσες θα παρακολουθήσουν ένα πρακτικό εργαστήριο, όπου θα δημιουργήσουν ένα ψηφιακό παιχνίδι με το genial.ly και θα εξετάσουν τρόπους εφαρμογής του στην τάξη.

Το σεμινάριο μπορεί να αποτελέσει σημαντική πηγή έμπνευσης για τους/τις εκπαιδευτικούς που θέλουν να συμμετάσχουν με τους μαθητές/τριές τους στον 12ο Διεθνή Μαθητικό Διαγωνισμό «Δημιουργώντας τα δικά μας παιχνίδια: Από το χθες στο σήμερα», καθώς και στο Δίκτυο Σχολείων «Τα σχολεία αναζητούν την ιστορία τους» καθώς θα τους/τις παρέχει ιδέες και δεξιότητες για τη δημιουργία καινοτόμων ψηφιακών παιχνιδιών.

### Στόχοι Σεμιναρίου

- Να εξοικειωθούν οι συμμετέχοντες/ουσες με την έννοια και τα χαρακτηριστικά των επιτραπέζιων παιχνιδιών.
- Να κατανοήσουν τα οφέλη των επιτραπέζιων παιχνιδιών, τόσο φυσικών όσο και ψηφιακών, στην εκπαιδευτική διαδικασία.
- Να αποκτήσουν πρακτική εμπειρία στη δημιουργία ψηφιακών παιχνιδιών με την εφαρμογή genially.
- Να εξερευνήσουν τρόπους ενσωμάτωσης των ψηφιακών παιχνιδιών στη διδακτική πρακτική.
- Να εμπνευστούν για τη συμμετοχή στον Διαγωνισμό και στο Δίκτυο με καινοτόμες δημιουργίες.



### Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Με την ολοκλήρωση του σεμιναρίου, οι συμμετέχοντες/ουσες θα είναι σε θέση:

- Να περιγράφουν τα βασικά χαρακτηριστικά και τα είδη των επιτραπέζιων παιχνιδιών (φυσικά και ψηφιακά).
- Να αναγνωρίζουν τα εκπαιδευτικά οφέλη των επιτραπέζιων παιχνιδιών.
- Να σχεδιάζουν και να δημιουργούν ψηφιακά επιτραπέζια παιχνίδια μέσω της εφαρμογής genially.
- Να ενσωματώνουν τα ψηφιακά παιχνίδια σε μαθησιακές δραστηριότητες για την ενεργοποίηση και την εμπλοκή των μαθητών/τριών.
- Να δημιουργήσουν με τους μαθητές και τις μαθήτριές τους πρωτότυπα παιχνίδια για τη συμμετοχή στον 12ο Διεθνή Μαθητικό Διαγωνισμό «Δημιουργώντας τα δικά μας παιχνίδια: Από το χθες στο σήμερα» καθώς και στο Δίκτυο «Τα σχολεία αναζητούν την ιστορία τους».

### Σύντομο Βιογραφικό Ναταλίας Γεωργιτζίκη

Είμαι εκπαιδευτικός Πληροφορικής ΠΕ86 και Διευθύντρια στο 10ο Δημοτικό Σχολείο Λιβαδειάς. Είμαι απόφοιτος του Τμήματος Ηλεκτρολόγων Μηχανικών και Μηχανικών Υπολογιστών της Πολυτεχνικής Σχολής του Αριστοτέλειου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης με μεταπτυχιακό τίτλο «Ηλεκτρολόγος Μηχανικός και Μηχανικός Ηλεκτρονικών Υπολογιστών» της Πολυτεχνικής Σχολής του Αριστοτέλειου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης και μεταπτυχιακό τίτλο «ΤΠΕ στην Εκπαίδευση» από το τμήμα «Πληροφορικής και Υπολογιστική Βιοϊατρικής» του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας. Έχω άριστη γνώση Αγγλικών (Proficiency) και καλή γνώση Γαλλικών (DELF B2).

Η ενασχόλησή μου περιλαμβάνει πολυετή εμπειρία σε καινοτόμες εκπαιδευτικές δράσεις, STEAM και εκπαιδευτική ρομποτική, με πολυάριθμες παρουσιάσεις και συμμετοχές σε συνέδρια και συγγραφή άρθρων σε επιστημονικά περιοδικά. Διατηρώ ένα προσωπικό ιστολόγιο με εκπαιδευτικό υλικό για το μάθημα της Πληροφορικής στο Δημοτικό, για τον προγραμματισμό και την ρομποτική. Παράλληλα, έχω εκδώσει εκπαιδευτικά e-books, όπως το "Η γλώσσα προγραμματισμού Scratch, Δραστηριότητες για το Δημοτικό", το "Δημιουργώ με το Arduino και προγραμματίζω με το Ardublock" και «Παίζω και προγραμματίζω με το ρομπότ Thymio-Δραστηριότητες για το Δημοτικό» με στόχο την ενίσχυση των ψηφιακών δεξιοτήτων στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση.

Είμαι ενεργή επιμορφώτρια του eTwinning, υπεύθυνη σε καινοτόμα έργα, ενώ συμμετέχω σε διαγωνισμούς εκπαιδευτικής ρομποτικής, προγραμματισμού και άλλους, προάγοντας τη διαθεματική μάθηση και τις αρχές της βιώσιμης ανάπτυξης. Είμαι επιμορφώτρια για τα νέα προγράμματα σπουδών για το μάθημα της πληροφορικής στο Δημοτικό. Επιπλέον, είμαι codeweek ambassador και ambassador του Genial.ly στην Ελλάδα.

Όσοι/ες ενδιαφέρονται συμπληρώνουν τη φόρμα συμμετοχής [εδώ](#).

Περισσότερες πληροφορίες [εδώ](#).

Θα σας αποσταλεί ο σύνδεσμος συμμετοχής.

Οι βεβαιώσεις θα αποσταλούν ηλεκτρονικά.



**ΜΟΥΣΕΙΟ  
ΣΧΟΛΙΚΗΣ ΖΩΗΣ  
ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ**  
ΕΘΝΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΕΡΕΥΝΑΣ  
& ΔΙΑΣΩΣΗΣ ΣΧΟΛΙΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ