**Φτιάξε το δικό σου ψηφιακό παιχνίδι: ένας διαγωνισμός για παιδιά κι εκπαιδευτικούς Δημοτικών Σχολείων**

Γίνετε μέρος της κοινότητας rAn και παίξτε τον ρόλο σας στην ανάπτυξη μίνι-παιχνιδιών που θα συμπεριληφθούν στο κυρίως παιχνίδι Σοβαρού Σκοπού που αναπτύσσουμε για τις φυσικές καταστροφές. Οι εκπαιδευτικοί και οι τάξεις τους καλούνται να συζητήσουν σχετικά με αυτό, να σχηματίσουν τις ομάδες τους, να χρησιμοποιήσουν τη διάσημη και ευρέως αναγνωρισμένη γλώσσα Scratch, να φανταστούν, να σχεδιάσουν, να αναπτύξουν και να μοιραστούν με άλλους ένα πλήρες μίνι παιχνίδι σχετικά με τον τρόπο αντιμετώπισης ή πρόληψης μιας φυσικής καταστροφής (Φωτιές, Σεισμοί, Πλημμύρες, Θύελλες). Μην χάσετε την ευκαιρία να δείτε το παιχνίδι σας ενσωματωμένο στο κύριο παιχνίδι «rAn» και να χρησιμοποιείται από χιλιάδες παιδιά σε όλη την Ευρώπη και γιατί όχι και σε όλο το κόσμο! Οι μαθητές και τα σχολεία θα έχουν την ευκαιρία να κερδίσουν βραβεία για την Καλύτερη Εφαρμογή Συνολικά, Καλύτερη Τεχνική Ανάπτυξη και Καλύτερη Αισθητική Παιχνιδιού!

**Τι ακριβώς είναι το rAn;**

Το rAn είναι ένα έργο που χρηματοδοτείται στο πλαίσιο του προγράμματος Erasmus+. Στοχεύει στην Ευρωπαϊκή εκπαιδευτική κοινότητα στο σύνολό της, προωθώντας την ενίσχυση των προτεινόμενου προγράμματος σπουδών και των σχετικών εκπαιδευτικών εργαλείων. Στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση, για παράδειγμα, ένα βασικό μέλημα είναι πότε και πώς να προσεγγίσουμε ανάλογα θέματα. Αυτή η απόφαση είναι σημαντική ώστε να μην τρομοκρατήσουμε τα παιδιά και τους νέους, αλλά να τους δώσουμε τη δυνατότητα να κατανοήσουν, να ασχοληθούν με κριτικό πνεύμα και να αντιμετωπίσουν τις περιβαλλοντικές αλλαγές και τα φυσικά φαινόμενα. Εκπαιδευτικοί όλων των βαθμίδων θα χρειαστούν επίσης υποστήριξη και κατάρτιση για την παροχή ποιοτικής εκπαίδευσης σχετικά με σύνθετα θέματα που αφορούν το κλίμα με τρόπους που σχετίζονται και με το τοπικό περιβαλλοντικό, κοινωνικό και πολιτισμικό πλαίσιο και που ικανοποιούν ευρύτερους εκπαιδευτικούς στόχους (π.χ. αλφαβητισμός, εγγραμματισμός στα μαθηματικά, πολιτειότητα).

Το έργο rAn στοχεύει κυρίως στην ανάπτυξη:

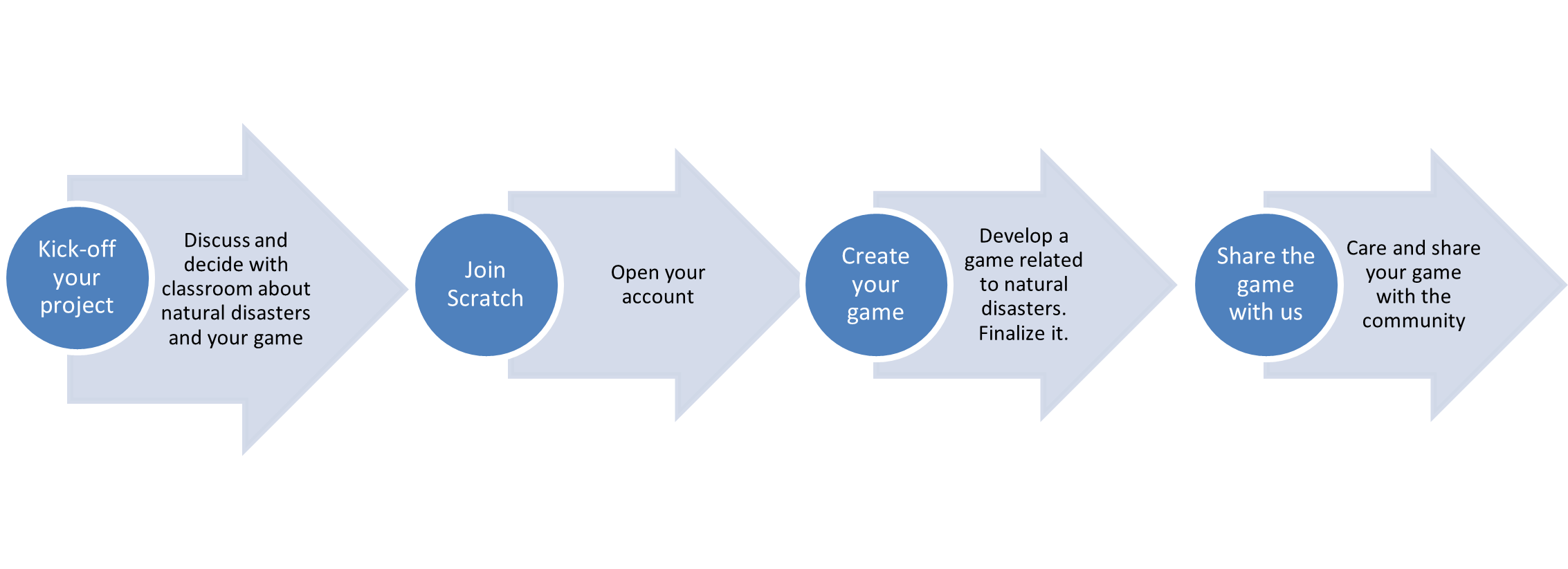
* Ενός συνόλου «εργαλείων» για την ευαισθητοποίηση σχετικά με τις φυσικές καταστροφές κι ενός παιχνιδιού Σοβαρού Σκοπού που προάγει την ευαισθητοποίηση των νέων στον τομέα των φυσικών καταστροφών καθώς και σε σχέση με μέτρα, εργαλεία και πρακτικές για την πρόβλεψη / πρόληψη ή την αντιμετώπιση επικίνδυνων καταστάσεων.
* Μαθησιακές μεθόδους και βέλτιστες πρακτικές που προωθούν σενάρια βιωματικής μάθησης, κριτική σκέψη και προβληματοκεντρική μάθηση. Τέτοιες μέθοδοι αντλούν το περιεχόμενό τους από τις πρακτικές και τις ανάγκες του πραγματικού κόσμου, προωθούν την αφαιρετική σκέψη, ενθαρρύνουν τη χρήση καινοτόμων τεχνολογικών εργαλείων και μεθόδων. Τείνουν να προάγουν τη δημιουργία συμπαγών αναπαραστάσεων για μια πληθώρα επιστημονικών πεδίων (κωδικοποίηση, μαθηματικά, μηχανική κ.λπ.) μέσω ενεργής συμμετοχής.
* Μαθησιακά Σενάρια και γρίφοι που ενθαρρύνουν τόσο τις αρχές και τις διαδικασίες της Υπολογιστικής Σκέψης (Προγραμματισμός, Internet of Things) όσο και «έξυπνες», σύγχρονες και υπεύθυνες λύσεις για τα προαναφερθέντα προβλήματα σε ψηφιακό περιβάλλον

Μια ενεργή κοινότητα πρακτικής για εκπαιδευτικούς που θα ενδιαφέρονται να διαδώσουν τις προαναφερθείσες έννοιες, τα εργαλεία και τις πρακτικές μεταξύ των άμεσα ενδιαφερομένων που προέρχονται από τον τομέα της εκπαίδευσης.

**Τι είναι η Scratch?**

Η Scratch είναι μια γλώσσα οπτικού προγραμματισμού βασισμένη σε μπλοκ εντολών και σε μια διαδικτυακή κοινότητα. Αναπτύχθηκε από το [MIT Media Lab](http://scratch.mit.edu/),, έχει μεταφραστεί σε 70+ γλώσσες και μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να υποστηρίξει την εξοικείωση των παιδιών με διαδικασίες και έννοιες Προγραμματισμού. Μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία εκπληκτικών και πιο πολύπλοκων έργων. Βρείτε όλες τις χρήσιμες πληροφορίες, συμβουλές και κόλπα σχετικά με τον τρόπο ανάπτυξης έργων με τη Scratch στην τάξη σας στην παρακάτω σελίδα wiki: <https://en.scratch-wiki.info/wiki/Scratch_Wiki_Home>

Η διαδικασία δημιουργίας και διαμοιρασμού ενός παιχνιδιού μαζί μας για τους σκοπούς του διαγωνισμού rAn είναι αρκετά απλή. Απλώς ρίξτε μια ματιά και μην διστάσετε ακολουθήσετε τα προτεινόμενα βήματα:



Μπορείτε να κάνετε την εγγραφή σας στην κοινότητα της Scratch [εδώ](https://scratch.mit.edu/join)

Βρείτε πληροφορίες σε σχέση με το πώς να μοιραστείτε τη δημιουργία σας με την κοινότητα, [εδώ](https://en.scratch-wiki.info/wiki/Project_Sharing).

**ΧΡΗΣΙΜΗ ΣΥΜΒΟΥΛΗ**: Η ομάδα υλοποίησης του project rAn οργανώνει δωρεάν διαδικτυακό σεμινάριο (webinar) για όλους τους ενδιαφερόμενους εκπαιδευτικούς που δεν έχουν εμπειρία με τη Scratch ή θα ήθελαν να γνωρίσουν καλύτερα τις εκπαιδευτικές δυνατότητές του. Αυτό θα συμβεί τις πρώτες εβδομάδες του 2021 και θα υποστηριχθεί πλήρως από το Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας και έμπειρους μέντορες. Το διαδικτυακό σεμινάριο θα πραγματοποιηθεί στα Αγγλικά και κατόπιν επιτυχούς παρακολούθησης, χορηγείται το σχετικό πιστοποιητικό συμμετοχής. Περισσότερες πληροφορίες θα ανακοινωθούν σύντομα στον ιστότοπο του έργου. Μην ξεχάσετε να έγκαιρα την κράτηση θέσης μόλις ξεκινήσει η σχετική διαδικασία. Για περισσότερες πληροφορίες, επισκεφθείτε τη σελίδα <https://ranproject.eu/>.

**Κανόνες διαγωνισμού**

1. Κάθε υποβολή πρέπει να αφορά μία από τις τέσσερις Φυσικές καταστροφές (πυρκαγιές, καταιγίδες, σεισμοί και πλημμύρες) ως κύριο θέμα.
2. Κάθε παιχνίδι πρέπει να δημιουργείται με τη γλώσσα Scratch σχετικά με την ευαισθητοποίηση, την πρόληψη και την ετοιμότητα αναφορικά με τουλάχιστον μία από τις τέσσερις φυσικές καταστροφές που ενδιαφέρουν το έργο.
3. Συνιστάται οι εκπαιδευτικοί να έχουν μόνο υποστηρικτικό ρόλο κατά τη διάρκεια του σχεδιασμού και της ανάπτυξης του παιχνιδιού. Τα ίδια τα παιδιά (σε μικρές ομάδες) πρέπει να είναι οι κύριοι προγραμματιστές.
4. Τα παιχνίδια θα μπορούσαν να αποτελούνται ακόμα και από μόνο μία πίστα/οθόνη, ωστόσο ενθαρρύνουμε τους δημιουργούς να αναπτύξουν πιο εκτεταμένα σενάρια με το πολύ 10 πίστες/οθόνες το καθένα. Τα σενάρια πρέπει να είναι ελκυστικά και κατανοητά και το παιχνίδι θα πρέπει να ολοκληρώνεται πάντα με κάποιο τρόπο. Πρέπει να υπάρχει ένας κύριος στόχος ο οποίος, μόλις εκπληρωθεί, το παιχνίδι θα πρέπει να τελειώσει. Η πλοκή είναι απαραίτητο για οδηγεί σε επιτυχημένη ή όχι ολοκλήρωση κάποιο σημείο. Ένας χρονοδιακόπτης αντίστροφης μέτρησης μέχρι το τέλος, θα αποτελούσε αρκετά βοηθητικό στοιχείο.
5. Ο διαγωνισμός είναι ανοιχτός για μαθητές δημοτικών σχολείων σε όλη την Ευρώπη και γιατί όχι σε όλο το κόσμο!
6. Το έργο πρέπει να δημιουργηθεί χρησιμοποιώντας τη Scratch, την οποία μπορείτε να κατεβάσετε δωρεάν από τη σελίδα <https://scratch.mit.edu>.
7. Οι συμμετοχές από ένα σχολείο γίνονται δεκτές μόνο εάν ένας/μια εκπαιδευτικός του σχολείο έχει πραγματοποιήσει τη σχετική εγγραφή χρησιμοποιώντας την επίσημη φόρμα που μπορείτε να βρείτε [εδώ](https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=7xo0Ge6kPUuTWGmZYKZTo0oc-2a-UXVGn94K7JNejkpUOTBOOE5YNjdZODRXU1hPNk9JTThQWklNTC4u).
8. Μια τάξη μπορεί να υποβάλει όσες υποψηφιότητες παιχνιδιών επιθυμούν τα παιδιά και ο δάσκαλός τους. Πολλαπλές συμμετοχές από την ίδια τάξη πρέπει να αφορούν παιχνίδια που δημιουργούνται από ομάδες που δεν υπερβαίνουν τους 4 μαθητές η καθεμία. Αυτό συμβαίνει επειδή θέλουμε οι ομάδες να εργαστούν σε ομαδοσυνεργατική βάση, να ενθαρρυνθεί η δημιουργία ενδιαφερόντων έργων στην τάξη και η αξιοποίηση σχεδιαστικών διαδικασιών και σκέψης.
9. Οι συμμετοχές γίνονται δεκτές μόνο εάν έχουν μεταφορτωθεί στη γκαλερί ενός σχολείου που θα έχει δημιουργηθεί από έναν/μία εκπαιδευτικό, στον ιστότοπο Scratch και στη διεύθυνση <https://scratch.mit.edu>.
10. Οι συμμετοχές πρέπει να περιέχουν πρωτότυπα έργα που δημιουργήθηκαν από την ομάδα που υπέβαλε την αίτηση συμμετοχής. Τα παιχνίδια που χρησιμοποιούν ήδη έτοιμο ή/και «ανοιχτό» κώδικα Scratch δεν θα γίνονται δεκτά.
11. Εάν το παιχνίδι σας περιλαμβάνει μουσική, ήχο, κείμενο ή εικόνες, πρέπει να έχετε τα δικαιώματα χρήσης αυτού του υλικού, διαφορετικά παρακαλούμε να χρησιμοποιήσετε περιεχόμενο χωρίς δικαιώματα και να το επισημάνετε στη φόρμα υποβολής.
12. Οι διοργανωτές του διαγωνισμού διατηρούν το δικαίωμα αποκλεισμού οποιασδήποτε συμμετοχής βάσει ακατάλληλου περιεχομένου ή πνευματικών δικαιωμάτων και οποιωνδήποτε συμμετοχών που δεν συμμορφώνονται με τους κανόνες και τις οδηγίες του διαγωνισμού.
13. Κατά την υποβολή μιας πρότασης παιχνιδιού, χορηγείται άδεια στους διοργανωτές του διαγωνισμού να κάνουν απεριόριστη χρήση της συμμετοχής στο μέλλον για δημοσιότητα ή εκπαιδευτικούς σκοπούς στο πλαίσιο του έργου rAn. Σε τέτοια περίπτωση χρήσης, οι διοργανωτές διασφαλίζουν ότι οι δημιουργοί του έργου και το σχολείο στο οποίο ανήκουν θα αναφέρονται πάντα αναλόγως.
14. Συνιστάται η τεκμηρίωση του σχεδιασμού και της ανάπτυξης κάθε παιχνιδιού. Αυτό μπορεί να γίνει με διάφορους τρόπους, αλλά μια σύντομη αναφορά (το πολύ 2-5 σελίδες) σχετικά με τα διάφορα στάδια ανάπτυξης μέσω φωτογραφιών, σχολίων παιδιών και σχολίων των εκπαιδευτικών για όλη την εμπειρία θα είναι ένα μεγάλο πλεονέκτημα για το τελικό αποτέλεσμα.
15. Οι εκπαιδευτικοί ενθαρρύνονται να δηλώνουν συμμετοχές/παιχνίδια συνοδευόμενα από το αντίστοιχο ενημερωτικό φύλλο σε ό,τι αφορά την ευαισθητοποίηση σχετικά με τις φυσικές καταστροφές (γραμμένο από τους εκπαιδευτικούς, στο συνοδευτικό σχέδιο εφαρμογής ανά παιχνίδι). Η συμμετοχή θα κερδίσει επιπλέον μπόνους και το σχέδιο μαθήματος/δραστηριότητας θα συμπεριληφθεί επίσης στο τελικό εγχειρίδιο του παιχνιδιού με σχετική αναφορά για κάθε δημιουργό. Βρείτε περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τα σχέδια μαθήματος/δραστηριότητας [εδώ](https://ranproject.eu/learning-activities-contest).
16. Οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές θα πρέπει να απαντήσουν σε ένα σύντομο διαδικτυακό ερωτηματολόγιο σχετικά με τη συνολική τους εμπειρία πριν και μετά την ανάπτυξη του παιχνιδιού. Το ερωτηματολόγιο θα δημοσιευτεί στον ιστότοπο του έργου (<https://ranproject.eu/>).

**Βραβεία**

Ο σκοπός του διαγωνισμού δεν είναι να προωθήσει τον ανταγωνισμό αλλά μόνο το να εμπλέξει εκπαιδευτικούς και παιδιά στη διαδικασία ενημέρωσης σχετικά με την πρόληψη και την ετοιμότητα απέναντι σε φυσικές καταστροφές. Εκτός από την παραγωγή βιωματικής γνώσης και την ευαισθητοποίηση που είναι πάνω από όλα, το έπαθλο για κάθε συμμετοχή θα είναι μια ψηφιακή βεβαίωση συμμετοχής «δημιουργού του rAn» για κάθε παιδί και δάσκαλο καθώς και για το σχολείο τους. Επιπλέον, όλα τα υποβληθέντα παιχνίδια θα δημοσιευτούν on-line στον ιστότοπο του προγράμματος rAn ανεξάρτητα από το τελικό τους σκορ και θα είναι διαθέσιμα ακόμη και μετά το τέλος του έργου. Τα παιχνίδια με την υψηλότερη αξιολόγηση, θα ενσωματωθούν στο τελικό παιχνίδι rAn και θα είναι διαθέσιμα σε όσους-ες θα το παίξουν. Επιπλέον, τα ονόματα των δημιουργών (παιδιά, δάσκαλοι, σχολεία) θα συμπεριληφθούν στα credits του παιχνιδιού. Επιπλέον, τα επίσημα πιστοποιητικά συμμετοχής και αριστείας θα εκδοθούν από το Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας (συνεργάτης έργου, Ίδρυμα Tριτοβάθμιας Eκπαίδευσης στην Ελλάδα) και θα σταλούν σε εκπαιδευτικούς και σχολεία μέσω ταχυδρομείου. Τέλος, τα καλύτερα παιχνίδια θα παρουσιαστούν στο τελικό συνέδριο του έργου (προς το τέλος του Σεπτεμβρίου 2021). Οι εκπαιδευτικοί και τα παιδιά θα κληθούν να παρουσιάσουν την εμπειρία τους στο ευρύ κοινό και να βοηθήσουν στην προώθηση ορθών πρακτικών σχετικά με την ευαισθητοποίηση αναφορικά με τις φυσικές καταστροφές στην Πρωτοβάθμια εκπαίδευση.

**Κριτήρια αξιολόγησης**

Η επιτροπή αξιολόγησης των παιχνιδιών αποτελείται από καθηγητές πανεπιστημίου, έμπειρους εκπαιδευτικούς, υπεύθυνους εκπαιδευτικής πολιτικής και προγραμματιστές από 4 διαφορετικές χώρες, δηλαδή την Ελλάδα, την Πορτογαλία, την Ισπανία, το Ηνωμένο Βασίλειο. Κανένα μέλος της επιτροπής δεν θα συνδέεται με κανένα τρόπο με κάποιο σχολείο ή οργανισμό που συμμετέχει στο διαγωνισμό. Ένας πλήρης κατάλογος αξιολογητών θα δημοσιευθεί σύντομα στον ιστότοπο του διαγωνισμού.

Κάθε συμμετοχή θα αξιολογείται από αρμόδια επιτροπή. Οι αξιολογητές θα στηριχθούν σε κλίμακα βαθμολογίας από 1-5. Οι μέγιστοι βαθμοί που μπορεί να κερδίσει ένα παιχνίδι είναι 40/40. Οι αποφάσεις της κριτικής ομάδας είναι οριστικές και δεν θα υπάρξει περαιτέρω επικοινωνία με τις ομάδες. Η επιτροπή θα απονείμει το μέγιστο των βαθμών για καθένα από τα ακόλουθα:

* «Πρωτοτυπία και δημιουργικότητα» (η λογοκλοπή ή πλήρης αντιγραφή ιδεών θα επιφέρει αφαίρεση βαθμών) - έως και 5 μονάδες
* «Ελκυστικότητα» (Διασκεδαστική στοιχείο παιχνιδιού) - έως 5 μονάδες
* «Λειτουργικότητα και τεχνική αρτιότητα» (Τα έργα πρέπει να κάνουν έξυπνη χρήση των δυνατοτήτων και των μπλοκ της Scratch. Τα παιχνίδια θα πρέπει τουλάχιστον να παίζονται χωρίς τεχνικά ελαττώματα και σφάλματα) - έως 5 μονάδες
* «Εκπλήρωση σκοπών του προγράμματος rAn» - έως 5 μονάδες
* «Συνολική τεκμηρίωση κάθε έργου» - έως 5 μονάδες
* «Ευκολία χρήσης» (Δεν θα πρέπει να απαιτούνται χρονοβόρες οδηγίες) - έως 5 μονάδες
* «Όμορφα και πρωτότυπα γραφικά» - έως 5 μονάδες
* «Εκπαιδευτική προστιθέμενη αξία και μελλοντική αξιοποίηση» (Παιχνίδια που συνοδεύονται από ένα συγκεκριμένο σχέδιο μαθήματος/δραστηριοτήτων και συνοδευτικές δραστηριότητες, σαφώς διατυπωμένοι στόχοι και «συμμόρφωση» με τα Εθνικά Αναλυτικά προγράμματα σπουδών, θα θεωρούνται ανώτερης εκπαιδευτικής αξίας. Αυτό σημαίνει ότι ένα τέτοιο παιχνίδι θα μπορούσε να θεωρηθεί ως ένα αυτόνομο εκπαιδευτικό εργαλείο ενσωματωμένο σε ένα σαφές εκπαιδευτικό σενάριο σχετικά με την ευαισθητοποίηση των παιδιών για την πρόληψη και την ετοιμότητα των φυσικών καταστροφών) - έως 5 μονάδες

**Επικοινωνήστε μαζί μας**

Οι εκπαιδευτικοί ενθαρρύνονται να παρακολουθούν τον ιστότοπο του έργου για περισσότερες πληροφορίες και [επαφή](https://ranproject.eu/contact-0) με τους ανθρώπους πίσω από το διαγωνισμό. Όλα τα παιχνίδια θα υποβληθούν μέσω μιας αυτοματοποιημένης ηλεκτρονικής φόρμας που μπορείτε να βρείτε [εδώ](https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=7xo0Ge6kPUuTWGmZYKZTo0oc-2a-UXVGn94K7JNejkpUOTBOOE5YNjdZODRXU1hPNk9JTThQWklNTC4u). Γίνετε μέλος της ομάδας [Facebook rAn Teacher Community](https://www.facebook.com/groups/ranteachers) για να αλληλεπιδράσετε με εκπαιδευτικούς σε όλη την Ευρώπη. Μπορείτε να κατεβάσετε τις αναλυτικές οδηγίες [εδώ](https://ranproject.eu/sites/ran.eu/files/rAn%20Game%20contest%20guidlelines%20.pdf). Όταν το παιχνίδι σας είναι έτοιμο, μην ξεχάσετε να συμπληρώσετε τη [φόρμα υποβολής](https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=7xo0Ge6kPUuTWGmZYKZTo0oc-2a-UXVGn94K7JNejkpUOTBOOE5YNjdZODRXU1hPNk9JTThQWklNTC4u). Η προθεσμία υποβολής είναι η 14η Μαρτίου 2021

**Διαγωνισμός Μαθησιακών Δραστηριοτήτων**

Στο έργο rAn, εκτός από το παιχνίδι Σοβαρού Σκοπού και τα μίνι παιχνίδια που σχεδιάζουμε, θα δημιουργήσουμε σχέδια μαθήματος με μαθησιακές δραστηριότητες που μπορούν να εφαρμοστούν στην τάξη. Αυτές οι δραστηριότητες θα συμπληρώσουν και θα προσθέσουν αξία στην γνώση που θα αποκτηθεί για τις φυσικές καταστροφές μέσω του παιχνιδιού Σοβαρού Σκοπού. Συνολικά, η ομάδα του rAn θα δημιουργήσει 10 σχέδια μαθήματος με διαδραστικές και διασκεδαστικές δραστηριότητες σχετικά με τις φυσικές καταστροφές (καταιγίδες, πυρκαγιές, σεισμοί και πλημμύρες). Αυτό το υλικό θα είναι διαθέσιμο για εκπαιδευτικούς, για χρήση κατά τη διάρκεια των μαθημάτων τους.

Ωστόσο, δεν θέλουμε να πάει χαμένο το ταλέντο και η έμπνευσή σας! Είστε δημιουργικός/η εκπαιδευτικός με πολλές ιδέες; Θα θέλατε να δημιουργήσετε τα δικά σας σχέδια μαθήματος για τις φυσικές καταστροφές (καταιγίδες, πυρκαγιές, σεισμοί και πλημμύρες) και να τα μοιραστείτε με την Ευρωπαϊκή εκπαιδευτική κοινότητα; Σας προσκαλούμε να συμμετάσχετε στο έργο rAn! Είστε ευπρόσδεκτοι-ες να μας στείλετε την πρότασή σας χρησιμοποιώντας [αυτό το πρότυπο](https://ranproject.eu/sites/ran.eu/files/Template.docx). Για να συμμετάσχετε στο διαγωνισμό, συμπληρώστε [αυτήν τη φόρμα](https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=7xo0Ge6kPUuTWGmZYKZTo0oc-2a-UXVGn94K7JNejkpUOTBOOE5YNjdZODRXU1hPNk9JTThQWklNTC4u) και, στη συνέχεια, στείλτε μας το πλήρες πρότυπό σας στο mail [**guadalupe.greses@fygconsultores.com**](mailto:guadalupe.greses@fygconsultores.com). Η ομάδα μας θα αξιολογήσει τις ληφθείσες προτάσεις και θα αποφασίσει για τις καλύτερες από αυτές. Μπορείτε να κερδίσετε ψηφιακά «βραβεία αριστείας», μια διεθνή πιστοποίηση της συμμετοχής σας στο έργο και θα μπορείτε να παρακολουθήσετε και να μοιραστείτε τα επιτεύγματά σας στο τελικό συνέδριο του έργου. Οι νικητές θα ανακοινωθούν στα τέλη Μαρτίου-αρχές Απριλίου.

Οι κύριες προδιαγραφές είναι:

* Οι μαθησιακές δραστηριότητες πρέπει να διαρκούν όσο μια μαθησιακή συνεδρία (το πολύ 40 λεπτά).
* Η μαθησιακή δραστηριότητα πρέπει να αφορά μια από τις φυσικές καταστροφές που περιλαμβάνονται στο παιχνίδι (καταιγίδες, πυρκαγιές, σεισμοί και πλημμύρες)
* Μπορείτε να συνδυάσετε δραστηριότητες για περισσότερες από μία από τις προαναφερόμενες φυσικές καταστροφές.
* Σχεδιάστε τη μαθησιακή δραστηριότητα στο πρότυπο που είναι διαθέσιμο [εδώ](https://ranproject.eu/sites/ran.eu/files/Template.docx).
* Στείλτε την πρότασή σας στο [**guadalupe.greses@fygconsultores.com**](mailto:guadalupe.greses@fygconsultores.com). Στο θέμα του email αναφέρετε: Σχέδιο μαθήματος rAn [το όνομά σας] [η χώρα σας]. Η γλώσσα εργασίας του έργου και του διαγωνισμού είναι η Αγγλική. Σε περίπτωση που δεν είστε εξοικειωμένοι με τα Αγγλικά, θα δεχτούμε επίσης υποβολές στα Ισπανικά, στα Πορτογαλικά και στα Ελληνικά. Καμία άλλη γλώσσα δεν θα γίνει αποδεκτή.
* Η προθεσμία υποβολής είναι η 14η Μαρτίου 2021.

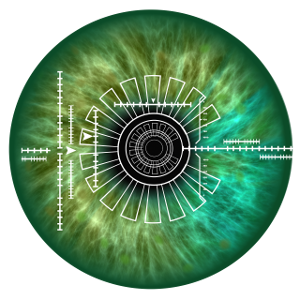
Είμαστε ενθουσιασμένοι που βλέπουμε τι έχετε συνεισφέρετε!

Εάν έχετε απορίες, μη διστάσετε να [επικοινωνήσετε μαζί μας](https://ranproject.eu/contact-0).

Γίνετε μέλος της ομάδας [Facebook της κοινότητας εκπαιδευτικών rAn](https://www.facebook.com/groups/ranteachers) για ανταλλαγή ιδεών με συναδέλφους σας σε όλη την Ευρώπη.

# Συν-δημιουργοί του έργου rAn

Αναζητάμε δασκάλους που θα ήθελαν να συνεργαστούν μαζί μας στο σχεδιασμό και την ανάπτυξη ενός ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ για μαθητές-τριες Πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης σχετικά με τις Φυσικές Καταστροφές.



 Το έργο rAn στοχεύει στο να βοηθήσει παιδιά Πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης να αντιμετωπίσουν καταστάσεις έκτακτης ανάγκης, μέσα από ένα παιχνίδι για την ευαισθητοποίηση σχετικά με τις φυσικές καταστροφές και την ετοιμότητα απρόοπτων καταστάσεων. Το εκπαιδευτικό παιχνίδι rAn θα βοηθήσει τα παιδιά να αυξήσουν τη σχετική γνώση με διασκεδαστικό και διαδραστικό τρόπο και θα βασίζεται σε δυναμική πλοκή που υποστηρίζεται από διαδραστικά στοιχεία όπως κουίζ, παζλ και μίνι-παιχνίδια. Προκειμένου να δημιουργήσουμε ένα ουσιώδες παιχνίδι για παιδιά, προσκαλούμε τους/τις εκπαιδευτικούς να συμμετάσχουν στην ομάδα σχεδιασμού και ανάπτυξης παιχνιδιών συνεισφέροντας με τις γνώσεις και τις ιδέες τους.

#### Η ομάδα του έργου rAn, διοργανώνει δυο διαγωνισμούς

Μπορείτε να συμμετάσχετε σε έναν ή δυο διαγωνισμούς. Η οριστική ημερομηνία υποβολής είναι **14η Μαρτίου 2021.**

#### [Ένας διαγωνισμός δημιουργίας παιχνιδιού με τη γλώσσα Scratch, όπου εκπαιδευτικοί και παιδιά μπορούν να δημιουργήσουν τα δικά τους έργα που θα συμπεριληφθούν στο τελικό παιχνίδι Σοβαρού σκοπού rAn.](https://ranproject.eu/game-challenge)

[](https://ranproject.eu/game-challenge)

#### [Ένας διαγωνισμός σύνθεσης μαθησιακών δραστηριοτήτων, όπου εκπαιδευτικοί θα δημιουργήσουν τα δικά τους σχέδια μαθήματος σχετικά με τις φυσικές καταστροφές και τα οποία θα συμπεριληφθούν στον Οδηγό για Εκπαιδευτικούς του έργου rAn](https://ranproject.eu/learning-activities-contest).

[](https://ranproject.eu/learning-activities-contest)

#### Η συμμετοχή σας αποτελεί μια εξαιρετικά πολύτιμη συμβολή στο έργο μας! Εάν έχετε απορίες, επικοινωνήστε μαζί μας απευθείας.

#### [Επικοινωνήστε μαζί μας](https://ranproject.eu/contact-0)

*Γίνετε μέλος της* [ομάδας Facebook του rAn](https://www.facebook.com/groups/ranteachers) *για να γνωρίσετε* *εκπαιδευτικούς από όλη την Ευρώπη! Εάν δεν είστε «τύπος του Facebook», μπορείτε να εγγραφείτε στο* [φόρουμ του rAn](https://httpsranprojecteu.createaforum.com/). *Μη διστάσετε να ξεκινήσετε μια συζήτηση και να αλληλεπιδράσετε με την ομάδα rAn και την κοινότητα των εκπαιδευτικών. Οι συν-δημιουργοί θα γίνουν μέρος μιας διεθνούς ομάδας «προγραμματιστών εκπαιδευτικών παιχνιδιών», θα κερδίσουν ψηφιακά βραβεία, θα λάβουν διεθνή πιστοποίηση και θα έχουν την ευκαιρία να μοιραστούν τα επιτεύγματά τους στο τελικό συνέδριο του έργου.*

Φόρμα συμμετοχής στους διαγωνισμούς του έργου rAn

Αγαπητέ/ή δάσκαλε/α, συγχαρητήρια για τη συμμετοχή σας στους διαγωνισμούς rAn και για τις δημιουργικές προτάσεις σας! Είστε πραγματικά καινοτόμος :) Αυτή η φόρμα προορίζεται για την υποβολή των δημιουργιών σας. Πριν από την υποβολή, βεβαιωθείτε ότι έχετε ελέγξει αυτό που δημιουργήσατε και βεβαιωθείτε ότι είναι σύμφωνο με τις οδηγίες που μπορείτε να δείτε εδώ: <https://ranproject.eu/ran-co-creators>. Καλή τύχη και θα σας ξαναδούμε σύντομα! ;)

1.Χώρα



2.Σχολείο



3.Όνομα

4.E-mail

*Παρακαλούμε εισάγετε μια έγκυρη διεύθυνση ώστε να μπορούμε να έρθουμε σε επαφή μαζί σας σχετικά με τα αποτελέσματα του διαγωνισμού*



5.Όνομα των παιδιών που συμμετείχαν (εφόσον ισχύει).



6.Σε ποιο διαγωνισμό συμμετέχετε;

Έχω σχεδιάσει ένα παιχνίδι Scratch και Σχέδιο Μαθήματος



Έχω σχεδιάσει ένα παιχνίδι Scratch



Έχω σχεδιάσει ένα Σχέδιο Μαθήματος



7.Ποιός είναι ο τίτλος του Σχεδίου Μαθήματος;



8.Με ποια/ες φυσική/ές καταστροφή/ές σχετίζεται;

*Επιλέξτε περισσότερες από μία εφόσον ισχύει*

Πλημμύρες



Σεισμοί



Πυρκαγιές



Θύελλες



9.Τα Σχέδια μαθήματος θα πρέπει να ακολουθούν το πρότυπο που θα βρείτε εδώ: <https://ranproject.eu/learning-activities-contest>. Στείλτε την πρόταση σας μεe-mail στη διεύθυνση [guadalupe.greses@fygconsultores.com](mailto:guadalupe.greses@fygconsultores.com) με τίτλο θέματος: Σχέδιο Μαθήματος rAn [το όνομά σας] [η χώρα σας].

Ναι



10.Η υποβολή συμμετοχής μου, συμφωνεί απόλυτα με τις οδηγίες και τους κανόνες που περιγράφονται εδώ: <https://ranproject.eu/ran-co-creators>

Ναι



11.Συμφωνείτε να μπορούν μέλη της ομάδας του έργου rAn, να επικοινωνούν μαζί σας μέσω του παρεχόμενου mail σας σε σχέση με τους διαγωνισμούς στους οποίους συμμετέχετε;

Ναι



12.Παρακαλούμε, προσθέστε οποιοδήποτε σχόλιο εδώ

7.Ποιος είναι τίτλος του παιχνιδιού Scratch με το οποίο συμμετέχετε;



8. Με ποια/ες φυσική/ές καταστροφή/ές σχετίζεται;

*Επιλέξτε περισσότερες από μία εφόσον ισχύει*

Πλημμύρες



Σεισμοί



Πυρκαγιές



Θύελλες



9.Παρακαλούμε περιγράψτε σύντομα το παιχνίδι σας

*Παρακαλούμε να αναφέρετε τους στόχους και τις οδηγίες χρήσης του παιχνιδιού σας με ένα κείμενο περίπου 100 λέξεων*



10.Προσθέστε το link που οδηγεί στο παιχνίδι



11.Συμμετέχετε και στον διαγωνισμό που αφορά τα Σχέδια μαθήματος

Ναι



Όχι

