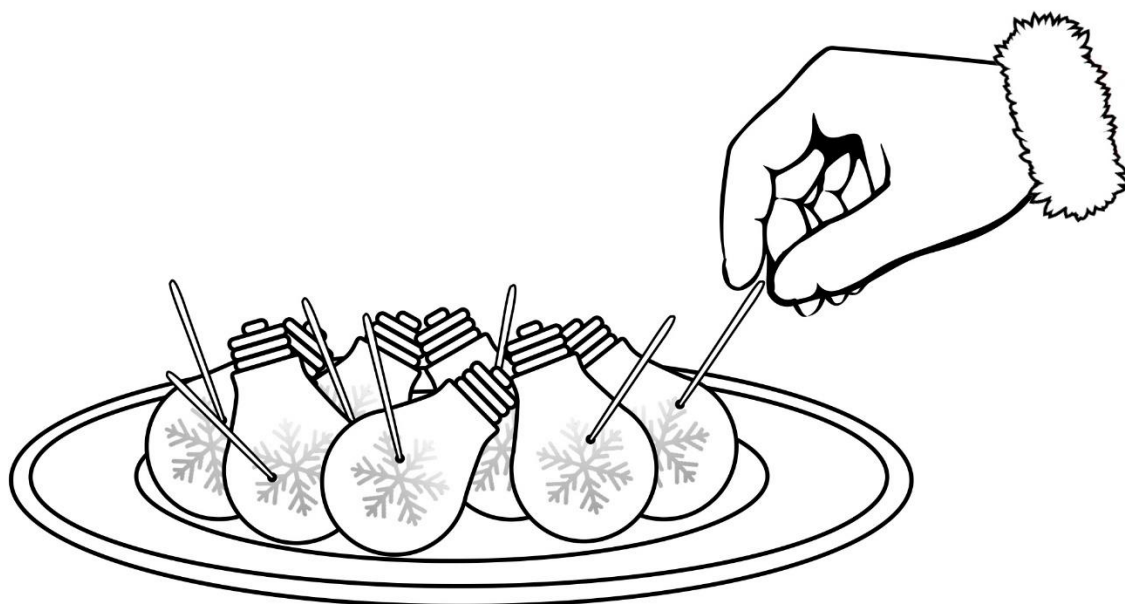




ΣΚΕΨΕΔΑΚΙΑ

ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΙΑΤΙΚΑ

ΓΙΟΡΤΙΝΕΣ ΜΠΟΥΚΙΤΣΕΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗΣ ΣΚΕΨΗΣ

Δημήτρης Γραμμένος, PhD

Κύριος Ερευνητής, ΙΠ-ΙΤΕ

gramenos@ics.forth.gr

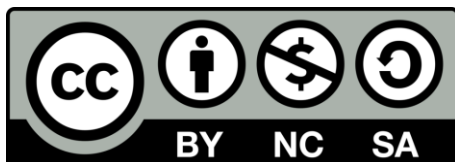
Instagram: <https://www.instagram.com/d.grammenos>

Σχεδιαστές του Μέλλοντος: <https://www.facebook.com/groups/sxediastes>

CV: <https://www.ics.forth.gr/person/Grammenos/Dimitrios>

ResearchGate: https://www.researchgate.net/profile/Dimitris_Grammenos

Τα Χριστουγεννιάτικα Σκεψεδάκια διατίθενται με άδεια Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0
(Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International)



ΟΔΗΓΙΕΣ ΧΡΗΣΗΣ

Τυπώνετε τις σελίδες 3-6 (ή ότι από αυτές θέλετε) και τις δίνετε στα *παιδιά**. Εναλλακτικά μπορείτε να χρησιμοποιήσετε λευκές σελίδες ή – ακόμα καλύτερα – να εμπνευστείτε από το περιεχόμενο των σελίδων και να δημιουργήσετε τα δικά σας Σκεψεδάκια.

Επίσης, δίνετε 1 στυλό, 1 χαρτάκι post-it και 3 ενωμένα τετραγωνάκια από χαρτί υγείας (όσο πιο σκληρό τόσο καλύτερο για να μπορεί κανείς να γράψει – δείτε τις οδηγίες για το Σκεψεδάκι νο. 7).

Στις σελίδες 7-10 θα βρείτε προτάσεις σχετικά με το τι μπορείτε να πείτε πριν από κάθε Σκεψεδάκι, καθώς και μερικές ιδέες τι επιπλέον μπορείτε να προσθέσετε μετά.

Όσο τα παιδιά ασχολούνται με ένα Σκεψεδάκι, βάλτε να παίζει χαρούμενη Χριστουγεννιάτικη μουσική. Όταν ολοκληρώσουν, ζητήστε τους να μοιραστούν τις ιδέες τους.

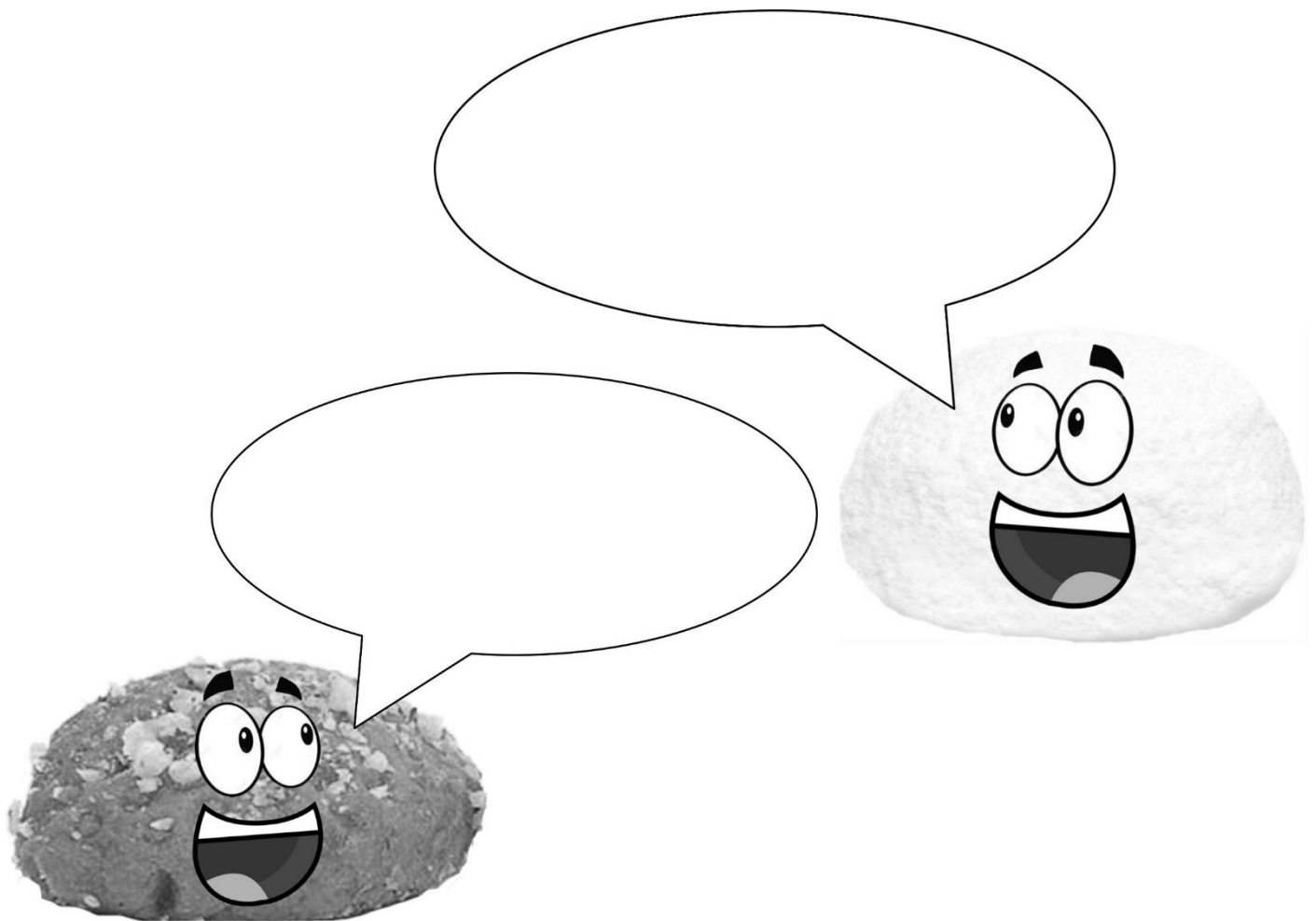
Εμπλουτίστε την εμπειρία με όμορφες εικόνες. Ανάμεσα στα Σκεψεδάκια παρουσιάστε παράξενα έθιμα, αστεία γράμματα των παιδιών στον Άγιο Βασίλη, παραδοσιακές Χριστουγεννιάτικες συνταγές από διάφορες χώρες, τραγούδια, κάρτες, κλπ.

Μα - πάνω απ' όλα - διασκεδάστε και γελάστε με την ψυχή σας :-D

ΚΑΛΕΣ ΓΙΟΡΤΕΣ!!!!

** Όταν αναφέρομαι σε «παιδιά» δεν υπονοώ κάποιες συγκεκριμένες ηλικίες. Παιδιά είναι όλοι όσοι θέλουν (ή νιώθουν την ανάγκη) να παίξουν, να διασκεδάσουν και να γελάσουν.*

1. ΜΗ (ΜΕ) ΦΑΣ



2. ΒΑΦΤΙΣΙΑ



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

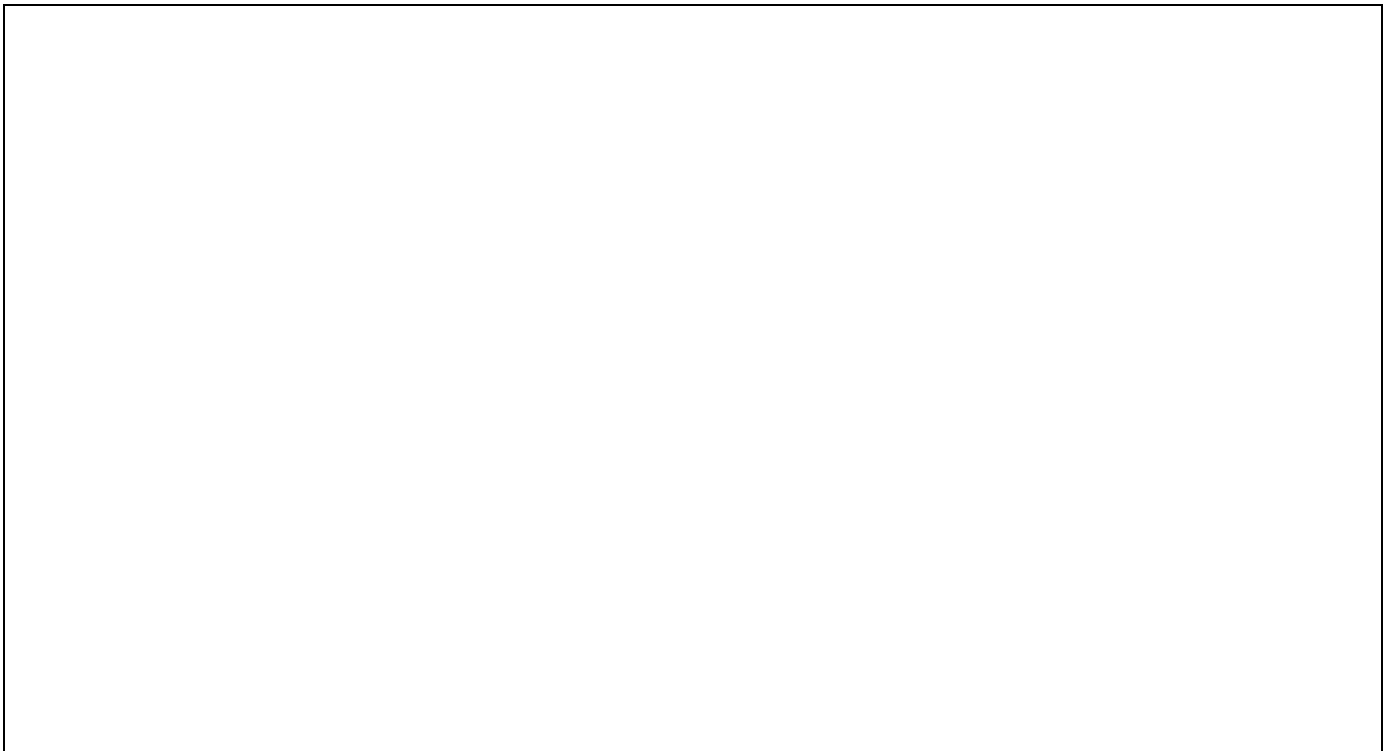
.....

.....

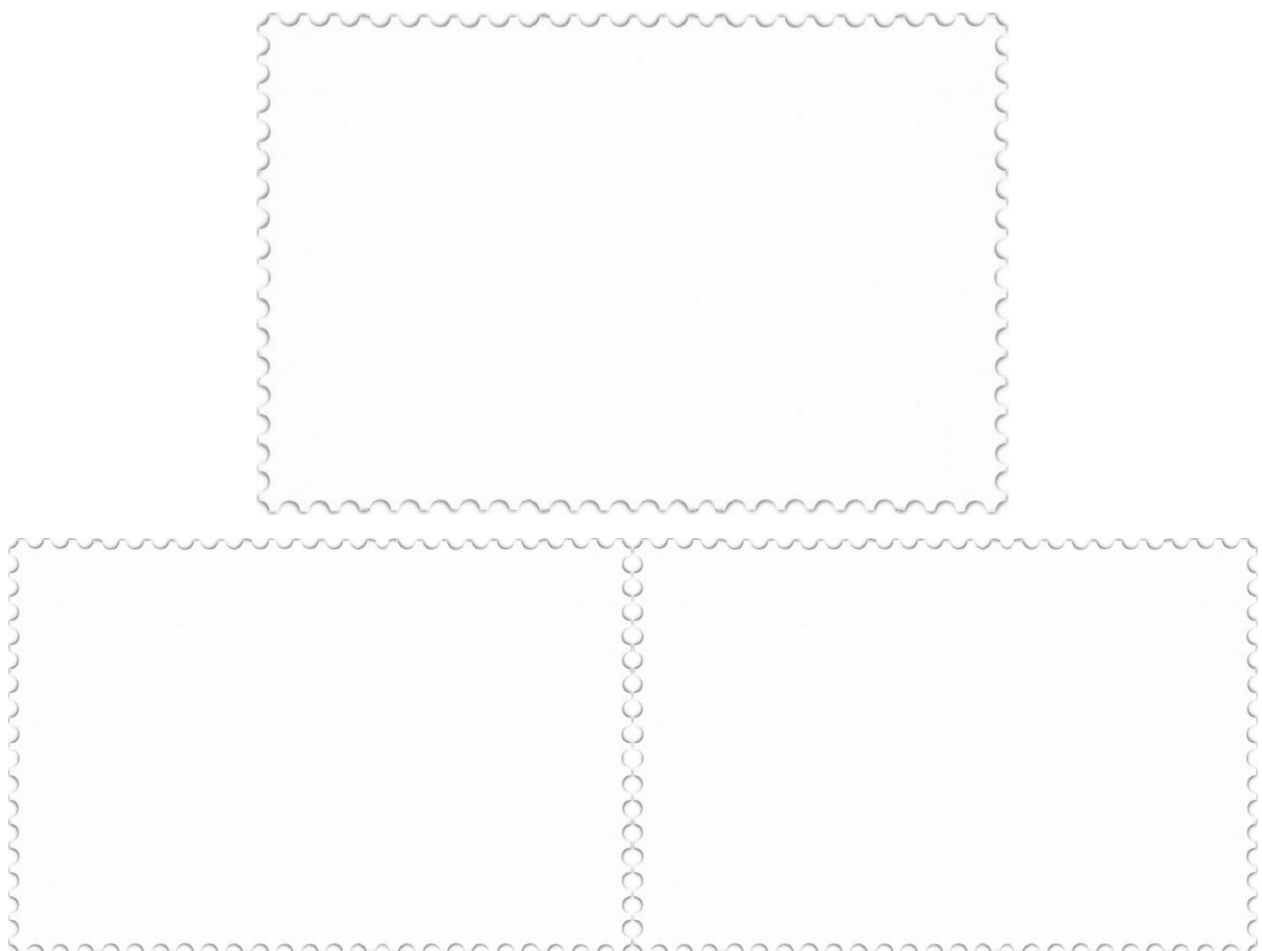
.....

.....

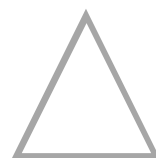
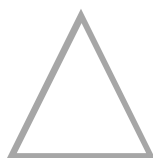
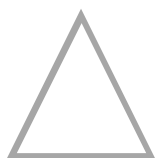
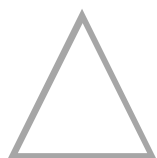
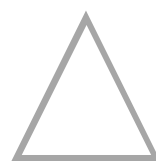
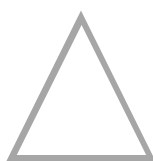
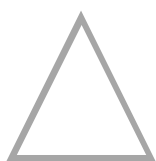
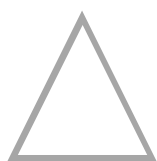
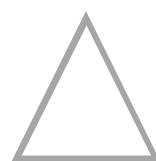
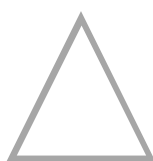
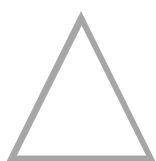
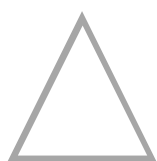
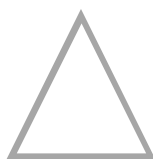
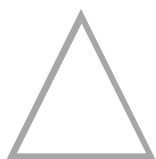
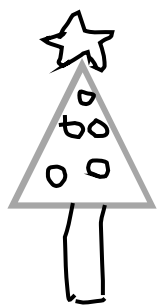
3. ΞΕΓΕΛΑΤΟ



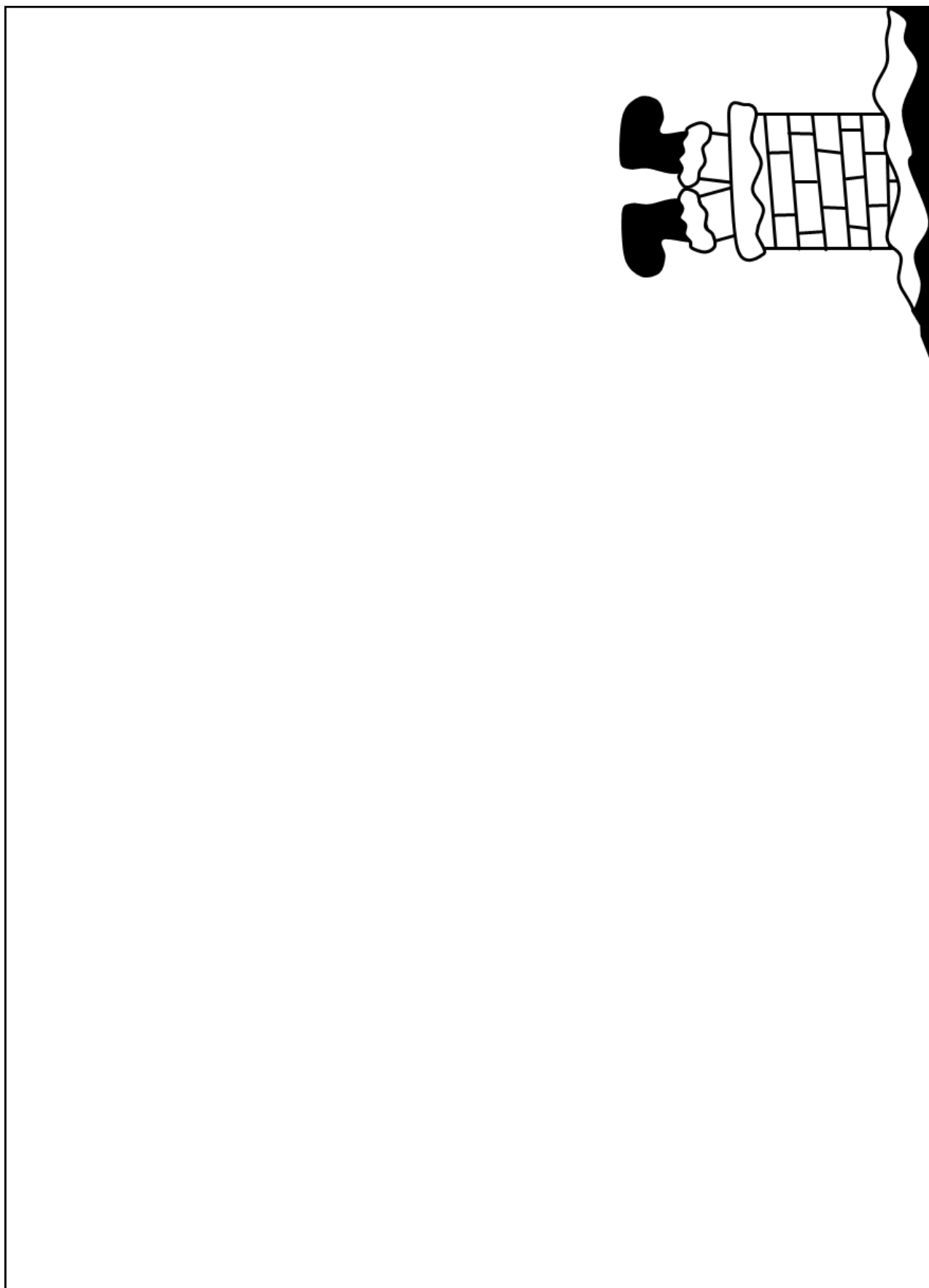
4. ΓΙΟΡΤΟΣΗΜΑ



5. Δ, ΟΠΩΣ ΔΩΡΟ



6. OX OX OX



ΤΙ ΛΕΤΕ...

1. ΜΗ (ΜΕ) ΦΑΣ

Τι λέτε στα παιδιά

Πλησιάζουν Χριστούγεννα. Φανταστείτε ότι είστε ένα κουραμπιές ή ένα μελομακάρονο. Ξαφνικά, εκεί που είστε αραχτός μαζί με την παρέα σας στην πιατέλα - τσουπ - σας βουτάει ένα ανθρώπινο χέρι. Έντρομοι βλέπετε ότι κατευθύνεστε προς ένα ορθάνοιχτο στόμα!

Ευτυχώς όμως, μπορείτε να μιλάτε! Συμπληρώστε στα μπαλονάκια, τι λέτε στον άνθρωπο που σας έπιασε για να τον πείσετε να μη σας φάει. Σκεφτείτε πρωτότυπες ή και αστείες ιδέες. Αν έχετε πολλές, γράψτε και στον χώρο γύρω από τα μπαλονάκια.

Μερικές ιδέες (αφού έχουν πει τα παιδιά τις δικές τους)

Κουραμπιές

- Είμαι μπαγιάτικος!
- Μπέρδεψε η γιαγιά τη ζάχαρη με το ποντικοφάρμακο!
- Το μελομακάρονο έχει λιγότερες θερμίδες!
- Καλά, έχεις έναν κουραμπιέ που μιλάει κι εσύ θα τον φας;

Μελομακάρονο

- Έχω πέσει στο πάτωμα!
- Με έχει γλύψει η γάτα!
- Έχω τρίχα στη ζύμη!
- Είμαι από άλλο πλανήτη. Πήγαινε με στον αρχηγό σου!

2. ΒΑΦΤΙΣΙΑ

Τι λέτε στα παιδιά

Φανταστείτε ότι είστε ο ζαχαροπλάστης που έφτιαξε για πρώτη φορά κουραμπιέδες και μελομακάρονα. Πώς θα τα βαφτίζατε εσείς;

Μερικές ιδέες (αφού έχουν πει τα παιδιά τις δικές τους)

Κουραμπιέδες

- Χιονόμπαλες
- Αμυγδαλάτα
- Ζαχαράκια
- Αχνηστά
- Αξεσκόνιστα
- Γιαμ
- Αχνομακάρονα

Μελομακάρονα

- Χριστόγλυκα
- Χρυσκότα
- Μελάτα
- Μελιγώνεια
- Πουκολάν
- Σλουρπ
- Μελομπιέδες
- Γλυφοδάχτυλα

3. ΞΕΓΕΛΛΑΤΟ

Τι λέτε στα παιδιά

Από τι νομίζετε ότι ήταν φτιαγμένα τα πρώτα ψεύτικα χριστουγεννιάτικα δέντρα;

Από βαμμένα φτερά χήνας! Δεν μπορούσαν να «σηκώσουν» βαριά στολίδια, ενώ ήταν εξαιρετικά εύφλεκτα!

Τα πρώτα εμπορικά επιτυχημένα τεχνητά χριστουγεννιάτικα δέντρα κατασκευάστηκαν γύρω στο 1930 από τη Βρετανική εταιρία Addis, χρησιμοποιώντας τα μηχανήματά της που κατασκεύαζαν βουρτσάκια τουαλέτας (και μπόλικη πράσινη βαφή).

Αν έχουμε αγοράσει αληθινό δέντρο, μετά τις γιορτές το πετάμε. Γι' αυτό κάποιοι προτιμούν να αγοράσουν πλαστικό. Όμως, για να είναι πραγματικά φιλική προς το περιβάλλον η αγορά ενός ψεύτικου δέντρου, θα πρέπει κανείς να το επαναχρησιμοποιεί για περισσότερα από 20 χρόνια!

Για σκεφτείτε, τι άλλο θα μπορούσαμε να στολίζουμε τα Χριστούγεννα για να μην επιβαρύνουμε το περιβάλλον;

Μερικές ιδέες (αφού έχουν πει τα παιδιά τις δικές τους)

Δείτε π.χ. αυτό το άρθρο:

17 Christmas Tree Alternatives That Will Blow Your Mind

<https://bestlifeonline.com/christmas-tree-alternatives/>

Επίσης, κάντε αναζήτηση εικόνων στο Google με τη φράση «alternatives to Christmas trees».

4. ΓΙΟΡΤΟΣΗΜΑ

Τι λέτε στα παιδιά

(Πρόταση: Αναζητήστε και δείξτε σχετικές εικόνες.)

Το πρώτο γραμματόσημο που απεικονίζει χριστουγεννιάτικο θέμα (τη φάτνη με τους Μάγους) κυκλοφόρησε στην Ουγγαρία το 1943. Από τότε, πολλές χώρες κάθε χρόνο εκδίδουν Χριστουγεννιάτικα γραμματόσημα. Και φυσικά και το νησί των Χριστουγέννων! Το πρώτο ελληνικό χριστουγεννιάτικο γραμματόσημο κυκλοφόρησε το 1970.

Σχεδιάστε τα δικά σας Χριστουγεννιάτικα γραμματόσημα. Θα μπορούσατε ακόμη για να γράψετε την αξία τους να χρησιμοποιήσετε ένα δικό σας εντελώς φανταστικό νόμισμα (κουραμπιέδες, μελομακάρονα, αγκαλιές, κλπ.).

Μερικές ιδέες (αφού έχουν πει τα παιδιά τις δικές τους)

Αναζητήστε και δείξτε εικόνες από όμορφα ή παράξενα Χριστουγεννιάτικα γραμματόσημα.

5. Δ, ΟΠΩΣ ΔΩΡΟ

Τι λέτε στα παιδιά

Μετατρέψτε τα Δ σε χριστουγεννιάτικα δώρα, ζωγραφίζοντας πάνω τους. Για παράδειγμα το 1^ο Δ, έγινε χριστουγεννιάτικο δέντρο. Μπορείτε να περιστρέψετε τη σελίδα και γενικά να κάνετε ότι θέλετε. Ο μόνος κανόνας, είναι ότι δεν υπάρχουν κανόνες!

6. ΩΧ ΩΧ ΩΧ

Τι λέτε στα παιδιά

Μήπως ξέρετε πως κάνει ο Άη Βασίλης; (Απάντηση: ΧΟ ΧΟ ΧΟ)

Στην περίπτωση μας όμως, κάνει ΩΧ, ΩΧ, ΩΧ, γιατί σφήνωσε στην καμινάδα! Σκεφτείτε και ζωγραφίστε έναν πρωτότυπο τρόπο για να τον βοηθήσετε να ξεσφηνώσει!

Σημείωση: Αν θέλετε να αυξήσετε τον βαθμό δυσκολίας, μπορείτε να πείτε «Η λύση σας θα πρέπει οπωσδήποτε να περιλαμβάνει κάτι που αρχίζει από [διαλέξτε ένα γράμμα]». Για παράδειγμα, αν το γράμμα ήταν το Κ, θα μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε «Κουραμπιέδες». Αλλά, αν πάλι είστε μελομακαρονικοί (και δημιουργικοί) θα μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε «Καταπληκτικά» ή «Κίτρινα» ή ακόμη και «Καμιναδοξεκολητικά» μελομακάρονα!

7. ΕΥΧΗ ΥΓΕΙΑΣ

Τι λέτε στα παιδιά

Το Σκεψεδάκι αυτό ονομάζεται «Ευχή Υγείας» για 2 λόγους:

(α) Όταν κάνουμε ευχές για το νέο έτος, πολύ συχνά ευχόμαστε για υγεία.

(β) Γιατί θα χρησιμοποιήσουμε «χαρτί υγείας».

Το Σκεψεδάκι αυτό είναι ουσιαστικά μια παραλλαγή των *Christmas crackers* που είναι μια αγαπημένη παράδοση στην Αγγλία (δείξτε καμιά σχετική εικόνα).

Κάθε παιδί παίρνει 3 ενωμένα τετράγωνα από χαρτί υγείας.

--	--	--

Σε ένα ακριανό τετράγωνο γράφει μία σύντομη ευχή (1-2 λέξεις) σχετικά με το τι θα ήθελε να του φέρει ο νέος χρόνος, π.χ.

ΕΥΧΗ 1		
--------	--	--

Στη συνέχεια, ανά δυο άτομα (που κάθονται κοντά) ανταλλάσσουν τα χαρτιά τους και το καθένα γράφει μια ευχή (μπορεί να είναι η ίδια με πριν) στο άλλο ακριανό τετράγωνο του χαρτιού που είναι κενό (και όχι στο μεσαίο), π.χ.,

ΕΥΧΗ 1		ΕΥΧΗ 2
--------	--	--------

Τελικά λοιπόν, κάθε παιδί έχει ένα «τρίπτυχο» με 2 ευχές – μία σε κάθε άκρη.

- Τα δυο άτομα που αντάλλαξαν χαρτιά, διαλέγουν ποιο από τα δύο τρίπτυχα που έχουν δημιουργήσει μαζί θα χρησιμοποιήσουν πρώτο.
- Ο καθένας πιάνει το τρίπτυχο από το τετράγωνο που γράφει την ευχή του.
- Μετράνε μέχρι το 3.
- Μόλις ακουστεί «3», τραβάει ο καθένας το τρίπτυχο προς τη μεριά του.
- Όποιος καταφέρει να πάρει μαζί και το κεντρικό (κενό) τετράγωνο, η ευχή του θα πραγματοποιηθεί!
- Η διαδικασία επαναλαμβάνεται και με το άλλο τρίπτυχο.

8. ΣΟΥΠΕΡ ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ

Τι λέτε στα παιδιά

Σε ένα χαρτάκι post it γράψτε ένα σημείωμα (ή ακόμη και ένα ποίημα) για να πείτε «Σούπερ Ευχαριστώ» σε κάποιον που αισθάνεστε ότι του το χρωστάτε. Το κείμενο θα πρέπει να περιλαμβάνει τουλάχιστον το μικρό όνομα του ατόμου και τις λέξεις «Σούπερ Ευχαριστώ». Αν θέλετε, προσθέστε τι έκανε για εσάς και γιατί αυτό ήταν σημαντικό. Μπορείτε να κάνετε και μια ζωγραφιά. Φυλάξτε το χαρτάκι και δώστε το στο άτομο αυτό όταν το συναντήσετε.

BONUS: ΣΚΟΡΠΙΣΑΝ ΚΑΛΑΝΤΑ ΤΡΙΓΩΝΑ ΠΑΝΤΟΥ

Τι λέτε στα παιδιά

Επιλέξτε μαζί με τα παιδιά το ρεφρέν από ένα χριστουγεννιάτικο τραγούδι. Γράψτε σε μικρά χαρτάκια μία-μία τις λέξεις και ανακατέψτε τις (π.χ. σε ένα κουτί, σε μια κούπα, σε μια σακούλα). Κάθε παιδί στη σειρά του τραβάει τυχαία ένα χαρτάκι και στέκεται δίπλα από το προηγούμενο. Στο τέλος, τα παιδιά τραγουδάνε τα λόγια με τη νέα σειρά, αλλά στον ρυθμό του αρχικού τραγουδιού. Μετά, αλλάζουν σειρά τυχαία και ξανατραγουδάνε.

Το Σκεψεδάκι αυτό προστέθηκε μετά από πρόταση της δασκάλας Ειρήνης Τεκίδου.



Ο Δημήτρης είναι Κύριος Ερευνητής του Ινστιτούτου Πληροφορικής του Ιδρύματος Τεχνολογίας και Έρευνας (ΙΤΕ). Διαθέτει περισσότερα από 20 χρόνια πείρας και εξειδίκευσης στους τομείς της Επικοινωνίας Ανθρώπου-Υπολογιστή (HCI), Εμπειρίας Χρηστών (User Experience), Σχεδιασμού της Αλληλεπίδρασης (Interaction Design) και Καθολικής Σχεδίασης (Universal Design). Έχει σχεδιάσει και υλοποιήσει πολυάριθμα καινοτόμα διαδραστικά συστήματα, πολλά από τα οποία είναι εγκατεστημένα σε κοινόχρηστους χώρους (μουσεία, αεροδρόμια, κέντρα πληροφόρησης, κλπ.) και έχουν χρησιμοποιηθεί από πολλές χιλιάδες ατόμων. Στο πλαίσιο του Προγράμματος Διάχυτης Νοημοσύνης του ΙΠ-ΙΤΕ, ασχολείται με το σχεδιασμό και την ανάπτυξη ανθρωποκεντρικών «Ευφυών» Περιβαλλόντων και εφαρμογών, συμπεριλαμβανομένων

διαδραστικών εγκαταστάσεων που συνδυάζουν την τέχνη με την τεχνολογία. Είναι μέλος διαφόρων διεθνών επιστημονικών επιτροπών περιοδικών και συνεδρίων καθώς και μέλος επίτροπων εξέτασης Μάστερ και Διδακτορικών τίτλων. Είναι πιστοποιημένος αξιολογητής των διεθνών στάνταρ τεστ δημιουργικότητας Torrance Tests of Creative Thinking (TTCT).

Έχει περισσότερες από 50 δημοσιεύσεις σε έγκριτα διεθνή επιστημονικά βιβλία, περιοδικά και πρακτικά συνεδρίων. Έχει εισαγάγει στη διεθνή βιβλιογραφία την έννοια και σχεδιαστική προσέγγιση των Καθολικά Προσβάσιμων Παιχνιδιών (Universally Accessible Games), καθώς και τη θεωρία των Παράλληλων Συμπάντων Παιχνιδιών (Parallel Game Universes). Έχει δημοσιεύσει επιστημονικά άρθρα σχετικά με την αξιοποίηση της βλακείας, της άγνοιας και της ανοησίας ως εργαλείων δημιουργικής σκέψης και καινοτομίας, καθώς και το μοναδικό επιστημονικό άρθρο διεθνώς που ξεκινά με τις λέξεις «Μια φορά κι έναν καιρό...» Το 2007, εκδόθηκε το παιδικό εικονογραφημένο βιβλίο του «Η συναυλία των χρωμάτων» (Αγκυρα), έχει δημιουργήσει το διαδικτυακό βιβλίο «η Μικρή Εξυπνοσκουφίτσα¹» και έχει επίσης γράψει 2 παιδικά θεατρικά έργα. Το 2016, στο διαγωνισμό «Ας εφεύρουμε το Μέλλον» του συνεδρίου Interaction Design & Children, απέσπασε το 2^ο βραβείο για το roboTwin - ένα ρομπότ που θα «γεννιέται», μεγαλώνει, εξελίσσεται και ζει μαζί με ένα άνθρωπο του για όλη του τη ζωή. Το 2014, στο Taipei International Invention Show & Technomart ένα advergame το οποίο σχεδίασε και υλοποίησε απέσπασε το Platinum Award, το 2008 το εκπαιδευτικό παιχνίδι του για θέματα προσβασιμότητας «Game Over!» κέρδισε το Βραβείο του Κοινού στο Arcademy Games Awards του Future Play, και το 2004, το καθολικά προσβάσιμο διαδικτυακό «UA-Chess» διακρίθηκε στα European Design for All Awards. Το 2009 του απονεμήθηκε το Βραβείο Προσφοράς στο Ινστιτούτο Πληροφορικής του ΙΤΕ.

Από το 2014, με βάση την σχετική του εμπειρία και γνώσεις, δημιούργησε τη δραστηριότητα «Σχεδιαστές του Μέλλοντος» στο πλαίσιο της οποίας αναπτύσσει και οργανώνει βιωματικές εμπειρίες που εισάγουν την έννοια και την πρακτική της Δημιουργικότητας και της Δημιουργικής Σκέψης σε παιδιά, γονείς, εκπαιδευτικούς, και το ευρύ κοινό όπως π.χ. *Σχεδιαστές του Μέλλοντος, 1 + 1 = μπλε // Γυμναστική της Δημιουργικής Σκέψης, Πώς να γίνεις εφευρέτης... σε 10 απλά βήματα (ή Πώς να λύσεις οποιοδήποτε πρόβλημα... σε 10 απλά βήματα), Σκεψεδάκια, Κάνε Παιχνίδι!, Χαμένο Νησί, κ.α.* Ως τώρα, έχει οργανώσει περισσότερα από 55 εργαστήρια δημιουργικής σκέψης σε 5 χώρες, στα οποία συμμετείχαν συνολικά πάνω από 3.500 άτομα όλων των ηλικιών.

Μαζί με την Ανθή Στρατάκη, DPO του ΙΤΕ, έχει δημιουργήσει το διαδραστικό εργαστήριο «Ο GDPR και οι 40 κλέφτες» το οποίο είναι επίσης διαθέσιμο² (δωρεάν) στο Κέντρο Ανοικτών Διαδικτυακών Μαθημάτων Mathesis των Πανεπιστημιακών Εκδόσεων Κρήτης (ΠΕΚ), και από τον Μάρτιο του 2020 κυκλοφορεί και σε κόμικ από τις ΠΕΚ³, όπου για πρώτη φορά διεθνώς, ένας νόμος αποδίδεται σε αυτή τη μορφή (και μάλιστα με εκπαιδευτική προσέγγιση και στόχο).

¹ <https://gramenos.wixsite.com/smarthood>

² <https://mathesis.cup.gr/courses/course-v1:Law+GDPR+19E/about>

³ <https://www.cup.gr/book/o-gdpr-kai-oi-40-kleptes>

Ενδεικτικές Περιγραφές Εργαστηρίων



Σκεψεδάκια

Ένα ταχύρρυθμο συμμετοχικό εργαστήριο που περιλαμβάνει ποικίλες δραστηριότητες (τα Σκεψεδάκια) οι οποίες εξασκούν διαφορετικές πτυχές της δημιουργικής σκέψης. Απευθύνεται σε οποιανδήποτε ενδιαφέρεται να γνωρίσει και να δοκιμάσει διασκεδαστικούς και ελκυστικούς τρόπους με τους οποίους μπορεί να ενεργοποιηθεί η δημιουργική σκέψη και να δημιουργηθεί κατάλληλο κλίμα για τη διεξαγωγή οποιουδήποτε είδους δημιουργική δραστηριότητα.



Σχεδιαστές του Μέλλοντος

Μια εκπαιδευτική δράση που συνδυάζει ποικίλες εκπαιδευτικές προσεγγίσεις και εργαλεία, όπως συμμετοχική διάλεξη με χρήση πολυμέσων, εποικοδομητικές ερωτοαπαντήσεις, δημιουργικές (ατομικές και ομαδικές) κατασκευαστικές δραστηριότητες, παιχνίδι, χιούμορ και ψυχαγωγία. Συνοδεύεται από το θεατρικό «Οι Κλέφτες των Ονείρων» που παρουσιάζει και υποστηρίζει βασικά μηνύματα της.



1 + 1 = μπλε // Γυμναστική της Δημιουργικής Σκέψης

Όπως είναι καλό να γυμνάζουμε το σώμα μας, προκειμένου να είναι υγιές και δυνατό, αντίστοιχα χρειάζεται να γυμνάζουμε και τη δημιουργικότητά μας, για να τη διατηρούμε σε καλή κατάσταση και να μην ατονήσει καθώς περνούν τα χρόνια. Η δράση περιλαμβάνει μια σειρά από διασκεδαστικές ασκήσεις που χρησιμοποιούν πολύ απλά υλικά και προπονούν βασικές «μυϊκές ομάδες» της Δημιουργικής Σκέψης. Απευθύνεται σε πολυπληθές κοινό με άτομα διαφόρων ηλικιών.



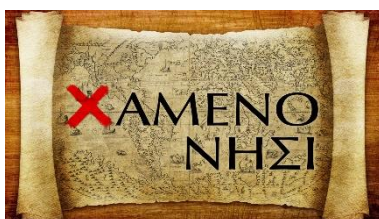
Πώς να γίνεις εφευρέτης... σε 10 απλά βήματα: (ή Πώς να λύσεις οποιοδήποτε πρόβλημα... σε 10 απλά βήματα)

Ένα εργαστήριο σχετικά με τους εφευρέτες, τις εφευρέσεις, τα διπλώματα ευρεσιτεχνίας, τις καινοτόμες ιδέες και πως μπορεί κανείς να τις παράγει. Περιλαμβάνει ασκήσεις δημιουργικότητας και κατασκευές. Απευθύνεται σε μικρές ομάδες.



ΚΑΝΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙ!

ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΓΡΑΜΜΕΝΟΣ



Κάνε Παιχνίδι!

Ένα εργαστήριο όπου τα παιδιά σχεδιάζουν το δικό τους παιχνίδι πλατφόρμας. Μέσα από ποικίλες διασκεδαστικές δραστηριότητες με απλά – μη τεχνολογικά – υλικά, εισάγει τις βασικές γνώσεις και τα αρχικά βήματα που απαιτούνται για τη σχεδίαση ενός νέου ψηφιακού παιχνιδιού, προτού καν κάποιος αγγίξει τον υπολογιστή.

Κάνε Παιχνίδι (για) 2

Το εργαστήριο απευθύνεται σε ομάδες που αποτελούνται από έναν γονιό και 1-2 παιδιά 9+ ετών. Κάθε ομάδα εφοδιάζεται με ένα μίνι σετ σχεδίασης επιτραπέζιων παιχνιδιών, τα περιεχόμενα του οποίου χρησιμοποιούνται για την εισαγωγή (μέσα από δημιουργικές δραστηριότητες και πολύ παιχνίδι) των βασικών στοιχείων και βημάτων για τη σχεδίαση ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού για 2 παίκτες. Επίσης, οι συμμετέχοντες παίζουν και «πειράζουν» διάφορα αρχαία και κλασικά επιτραπέζια.

Το κλεμμένο Σκεψεδάκι

Μια βιωματική περιπέτεια μυστηρίου στη χώρα της Δημιουργικότητας που συνδυάζει ασκήσεις δημιουργικής σκέψης με τεχνικές αυτοσχεδιαστικού θεάτρου. Οι συμμετέχοντες πρέπει να μάθουν να συνεργάζονται προκειμένου να ανακαλύψουν το κλεμμένο Υπέρτατο Σκεψεδάκι προτού η χώρα της Δημιουργικότητας καταστραφεί. Όμως, τελικά τα πράγματα δεν είναι όπως φαίνονται.

Η Μικρή Εξυπνοσκομφίτσα και Διαδίκτυο των Πραγμάτων

Ένα συμμετοχικό εργαστήριο για παιδιά 9+ ετών βασισμένο στο ομώνυμο ψηφιακό βιβλίο & [διαδίκτυακό τόπο](#). Μέσα από το εργαστήριο μπορεί κανείς να γνωρίσει καλύτερα τεχνολογίες οι οποίες ήδη παίζουν καθοριστικό ρόλο στην καθημερινότητα μας ή αναμένεται να διαμορφώσουν το μέλλον μας, να σκεφτεί κριτικά (αλλά και με χιούμορ) σχετικά με αυτές, να παίξει και να δημιουργήσει τις δικές του ιδέες και εφευρέσεις! Στο πλαίσιο του εργαστηρίου, παρουσιάζονται επίσης θέματα προστασίας προσωπικών δεδομένων που προκύπτουν μέσα από το αναδυόμενο Διαδίκτυο των Πραγμάτων.

Χαμένο Νησί

Ένα βιωματικό εργαστήριο δημιουργικής σκέψης και φαντασίας για παιδιά 7+ χρονών που στηρίζεται σε ένα μυθοπλαστικό «κινηματογραφικό» σενάριο με θέμα τη λεγόμενη «Εποχή των Ανακαλύψεων». Συνδυάζει αφήγηση, εικόνες και ήχο υψηλής ποιότητας, με μια σειρά διασκεδαστικών, δημιουργικών, δραστηριοτήτων που αφορούν το λόγο, την εικόνα και την κίνηση.



Η Επιστροφή των Σκεψαί

Μια χολυγουντιανή περιπέτεια επικών διαστάσεων βασισμένη στο βιβλίο «Ο ήρωας με τα χίλια πρόσωπα» του Joseph Campbell που έχει επηρεάσει μεγάλους σκηνοθέτες όπως ο George Lucas και ο Steven Spielberg. Ένα ολοκληρωμένο περιπετειώδες σενάριο υλοποιημένο με Σκεψεδάκια, το οποίο διατρέχεται από ένα μεγάλης κλίμακας «μέτα-Σκεψεδάκι» που αφορά το πώς μπορεί κανείς να δημιουργήσει ένα ολοκληρωμένο περιπετειώδες σενάριο υλοποιημένο με Σκεψεδάκια!



Ο GDPR και οι 40 κλέφτες

Ένα διαδραστικό εργαστήριο που παρουσιάζει με πολύ απλό, κατανοητό και διασκεδαστικό τρόπο θέματα σχετικά με την προστασία των δεδομένων προσωπικού χαρακτήρα στην ψηφιακή εποχή. Μέσα από μια βιωματική προσέγγιση, εισάγει τον νέο Ευρωπαϊκό Γενικό Κανονισμό Προστασίας Δεδομένων (γνωστό ως GDPR) και τα θεμελιώδη δικαιώματα και ελευθερίες που διασφαλίζει για όλους τους πολίτες της Ευρωπαϊκής Ένωσης.



Η 6η ΑΙΣΘΗΣΗ: Το παιχνίδι από το μέλλον

Ένα ταχύρρυθμο διαδικτυακό εργαστήριο μυθοπλαστικής σχεδίασης με θέμα την επινόηση ενός μελλοντικού ψηφιακού παιχνιδιού με χρήση τεχνολογιών διάδρασης εγκεφάλου-προς-εγκέφαλο (brain-to-brain interaction / BBI). Κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου, οι συμμετέχοντες καθοδηγούνται προς τη σύλληψη και τον νοητικό σχεδιασμό ενός ψηφιακού παιχνιδιού από το μέλλον μέσα από διασκεδαστικές δημιουργικές δραστηριότητες. Επίσης, καλούνται να αναλογιστούν τα σοβαρά ηθικά ζητήματα που προκύπτουν από την εφαρμογή των τεχνολογιών BBI και να προτείνουν σχετικές λύσεις. Οι κύριοι στόχοι του εργαστηρίου είναι η κατανόηση των επερχόμενων τεχνολογιών BBI και το πώς αυτές αναμένεται να διαμορφώσουν το (κοντινό και μακρινό) μέλλον, η δημιουργική, κριτική και υπολογιστική σκέψη και η διασκέδαση.