

Μαριάνθη Γριζιώτη

Επίκουρη Καθηγήτρια

στο Παιδαγωγικό Τμήμα Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης
με γνωστικό αντικείμενο

«Υπολογιστική Σκέψη και Ψηφιακές Δεξιότητες στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση»

(ΦΕΚ Διορισμού: 3681/11.11.2024 τ.Γ')

Συνεργάτης του Εργαστηρίου Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας (ΕΕΤ)

Στοιχεία επικοινωνίας

τηλ. +30 210 727 7463

email: mgriziot@eds.uoa.gr

ΚΩΔΙΚΟΣ ΑΠΕΛΛΑ: 32582

Σπουδές:

- Πτυχίο Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών, Τμήμα Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών, ΕΚΠΑ (2012)
- MSc στις Ψηφιακές Τεχνολογίες στην Εκπαίδευση – Θεωρία Πράξης και Αξιολόγηση του Εκπαιδευτικού Έργου, Τμήμα Φιλοσοφίας Παιδαγωγικής, Ψυχολογίας, ΕΚΠΑ (2015)
- Διδάκτορας Πληροφορικής Εκπαίδευσης (τίτλος διατριβής: *‘Ο προγραμματισμός ως πτυχή του ψηφιακού αλφαριθμητισμού και της καλλιέργειας της υπολογιστικής σκέψης: η περίπτωση της ανάπτυξης και διασκέυξης ψηφιακών παιχνιδιών’*, 2020, ΕΚΠΑ)

Κύρια ερευνητικά/ επιστημονικά ενδιαφέροντα:

- Νέοι Γραμματισμοί (Πληροφορικός, Οπτικός, Γραμματισμός των Μέσων, Υπολογιστική Σκέψη) στην Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση
- Μέθοδοι και εργαλεία για την καλλιέργεια ψηφιακών δεξιοτήτων μαθητών και εκπαιδευτικών
- Μάθηση βασισμένη στο (ψηφιακό) παιχνίδι
- Διαθεματικές προσεγγίσεις μάθησης π.χ. STE(A)M
- Σχεδιασμός και αξιολόγηση εκπαιδευτικών εφαρμογών και παιχνιδιών
- Αναδυόμενες Τεχνολογίες στη διδασκαλία και τη μάθηση (Επαυξημένη πραγματικότητα, Ρομποτική, Εικονική Πραγματικότητα κ.ά)
- Επικοινωνία ανθρώπου-υπολογιστή/παιδιού-υπολογιστή (HCI, CCI)
- Κατασκευαστική και κονστραξιονιστική μάθηση (Constructionist Learning)
- Ψηφιακές τεχνολογίες στην επαγγελματική εξέλιξη εκπαιδευτικών
- Διδακτική της πληροφορικής

Διδακτικό έργο κατά την τρέχουσα περίοδο:

(α) σε προπτυχιακό επίπεδο:

- [Ψηφιακές Δεξιότητες για τον/την Εκπαιδευτικό](#) (74TEK019, ΠΑΙΤΔΕ – ΕΚΠΑ)
- [Εφαρμογές της Τεχνητής Νοημοσύνης στην Εκπαίδευση](#) (74TEK216, ΠΑΙΤΔΕ – ΕΚΠΑ)
- [Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες στην Εκπαίδευση](#) (74TEK214, ΠΑΙΤΔΕ – ΕΚΠΑ)
- [Το ψηφιακό παιχνίδι ως νέος γραμματισμός](#) (74TEK218, ΠΑΙΤΔΕ – ΕΚΠΑ)
- Πληροφορική (Θεολογική Σχολή – ΕΚΠΑ)

(β) σε μεταπτυχιακό επίπεδο:

- «STEM και Ικανότητες Δημοκρατικού Πολιτισμού» στο Κ.Π.Μ.Σ. Ταυτότητα Εκπαίδευση Και Ικανότητες Δημοκρατικού Πολιτισμού (ΕΚΠΑ)
- «Ψηφιακά Παιχνίδια και Εικονικοί κόσμοι» στο ΔΠΜΣ Ψηφιακός Μετασχηματισμός και Εκπαιδευτική Πράξη (ΠΑΔΑ-ΕΚΠΑ-ΑΣΠΑΙΤΕ)

- «Μαθησιακές Διαδικασίες και Διδακτικός Σχεδιασμός με Ψηφιακές Τεχνολογίες» στο ΔΠΜΣ *Ψηφιακός Μετασχηματισμός και Εκπαιδευτική Πράξη* (ΠΑΔΑ-ΕΚΠΑ-ΑΣΠΑΙΤΕ)

Πρόσφατα και σε εξέλιξη ερευνητικά προγράμματα:

- ✚ **2026-σήμερα:** «[Blooming AI: Developing an AI-powered Open-Source Learning Platform based on Bloom's Taxonomy](#)», ". Χρηματοδοτούσα αρχή: Ευρωπαϊκή Ένωση, KA2 Erasmus+
- ✚ **2023–2025:** «[Transforming Education with Emerging Technologies](#)», Χρηματοδοτούσα αρχή: Ευρωπαϊκή Ένωση, Horizon Europe (Project No: 101078875)
- ✚ **2022–2025:** «[Extending Design Thinking with Digital Technologies](#)», Χρηματοδοτούσα αρχή: Ευρωπαϊκή Ένωση, Horizon Europe (Project No: 10106023)
- ✚ **2019–2022:** «[The T-CREPE project](#): Development of an innovative web based platform to support co-creation based learning and coaching in remote teaching environments with a focus on entrepreneurship". Χρηματοδοτούσα αρχή: Ευρωπαϊκή Ένωση, KA2 Erasmus+ (Project No: 612641)
- ✚ **2019–2020:** «[Digital Creativity Enhanced in Teacher Education \(DoCENT\)](#)» ". Χρηματοδοτούσα αρχή: Ευρωπαϊκή Ένωση, KA2 Erasmus+
- ✚ **2018-2020:** « [Ψηφιακό Σχολείο II: Επέκταση και Αξιοποίηση της Ψηφιακής Εκπαιδευτικής Πλατφόρμας, των Διαδραστικών Βιβλίων και του Αποθετηρίου Μαθησιακών Αντικειμένων](#)», έργο συγχρηματοδοτούμενο από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΣΠΑ 2014-2020 (κωδ. Πράξης ΟΠΣ 5001312).
- ✚ **2015-2018:** «[Educational Robotics for STEM-ER4STEM](#)», Χρηματοδοτούσα αρχή: Ευρωπαϊκή Ένωση, Horizon 2020, FP7 (Project No. 665972)
- ✚ **2013–2016:** «[Mathematical Creativity Squared](#)' - A Computational Environment to Stimulate and Enhance Creative Designs for Mathematical Creativity". Χρηματοδοτούσα αρχή: Ευρωπαϊκή Ένωση, P7-ICT-2013.8.1, Technological Development and Demonstration, Strategic Objective "Technologies and scientific foundations in the field of creativity" (Project No.: 610467)

Πρόσφατες και άλλες επιλεγμένες δημοσιεύσεις:

1. Grizioti, M. (2025). Computational thinking beyond coding: exploring student computational practices while playing and modifying a socio-scientific simulation game with integrated computational tools. *Educational technology research and development*, 1-28. <https://doi.org/10.1007/s11423-025-10477-y>
2. Karkalas, S., Lincke, A., & Grizioti, M. (2024). Learning Analytics for Open Learning Environments: Connection to 21st Century Skills. In *International Conference in Methodologies and intelligent Systems for Technology Enhanced Learning* (pp. 23-36). Cham: Springer Nature Switzerland.
3. Grizioti, M., Kynigos, C., & Nikolaou, M. S. (2024). Enhancing Computational Thinking with 3D printing: Imagining, designing, and printing 3D objects to solve real-world problems. In *Proceedings of the 23rd Annual ACM Interaction Design and Children Conference* (pp. 133-141).
4. Grizioti, M., & Nikolaou, M. S. (2023). Enhancing students' 21st century skills through playing and modifying embodied digital classification games. In *16th International Conference on Technology in Mathematics Teaching* (p. 61).
5. Grizioti, M., & Kynigos, C. (2023). Integrating Computational Thinking and Data Science: The Case of Modding Classification Games. *Informatics in Education*. Doi: <https://doi.org/10.15388/infedu.2024.03>
6. Kynigos, C., Grizioti, M., & Latsi, M. (2023). Classification and mathematical thinking: Tinkering with classification games in a constructionist environment. *Digital Experiences in Mathematics Education*, 9(3), 508-529.
7. Matic, L. J., Karavakou, M., & Grizioti, M. (2023). Is digital game-based learning possible in mathematics classrooms?: A study of teachers' beliefs. *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)*, 13(1), 1-18.
8. Grizioti, M., & Kynigos, C. (2021, June). Children as players, modders, and creators of simulation games: A design for making sense of complex real-world problems. In *Proceedings of the 20th Annual ACM Interaction Design and Children Conference* (pp. 363-374).
9. Grizioti, M., Oliveira, W., & Garneli, V. (2021). Covid-19 survivor: Design and evaluation of a game to improve students' experience during social isolation. In *International Conference on Games and Learning Alliance* (pp. 283-288). Cham: Springer International Publishing.
10. Kynigos, C., & Grizioti, M. (2018). Programming approaches to computational thinking: Integrating turtle geometry, dynamic manipulation and 3D space. *Informatics in Education*, 17(2), 321-340.

Αναλυτικό βιογραφικό σημείωμα: [\[Σύνδεσμος\]](#)

