

### ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

- ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: Βαρβάρα Γαρνέλη
- ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Κέρκυρα
- ΤΗΛΕΦΩΝΟ: 6974025556
- E-MAIL: bgarnelisch@gmail.com
- GITHUB: bgarnb

### ΕΞΕΙΔΙΚΕΥΣΗ:

- Η ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ (Computing Education)
- ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΙΚΗ ΣΚΕΨΗ (Computational Thinking)
- ΣΟΒΑΡΑ ΠΑΙΧΝΪΔΙΑ (Serious Games)
- ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ (Computer Programming)

### ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

- ΔΙΔΑΚΤΟΡΙΚΟ, ΙΟΝΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ, ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ, 2017  
- Video-game making approach in science education: exploring computational thinking skills development and student motivation
- ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ ΔΙΠΛΩΜΑ ΣΤΗΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΚΑΙ ΤΙΣ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΕΣ ΣΠΟΥΔΕΣ, ΙΟΝΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ, ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ, 2013
- ΠΤΥΧΙΟ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ, ΣΕΛΕΤΕ, ΤΜΗΜΑ ΠΤΥΧΙΟΥΧΩΝ ΑΕΙ, 1993
- ΠΤΥΧΙΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ, ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΘΗΝΑΣ, ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ, 1992

### ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΕΙΣ

- ΣΕ ΔΙΕΘΝΗ ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ:
- Garneli, V., Giannakos, M., & Chorianopoulos, K. (2017). "Serious games as a malleable learning medium: The effects of narrative, gameplay, and making on students' performance and attitudes", *British Journal of Educational Technology*, 48(3), 842-859.
- Garneli, V., & Chorianopoulos, K. (2018). "Programming video games and simulations in science education: exploring computational thinking through code analysis", *Interactive Learning Environments*, 26(3), 386-401.
- Garneli, V., & Chorianopoulos, K. (2019). "The effects of video game making within science content on student computational thinking skills and performance" *Interactive Technology and Smart Education*.
- Garneli, V., Patiniotis, K., & Chorianopoulos, K. (2019). "Integrating Science Tasks and Puzzles in Computer Role Playing Games". *Multimodal Technologies and Interaction*, 3(3), 55.
- ΣΕ ΔΙΕΘΝΗ ΣΥΝΕΔΡΙΑ:
- Garneli, B., Giannakos, M. N., Chorianopoulos, K., & Jaccheri, L. (2013, September). "Learning by playing and learning by making". In *International Conference on Serious Games Development and Applications* (pp. 76-85). Springer, Berlin, Heidelberg.
- Garneli, V. (2014, July). "Instructional media and teaching methods for engaging children with computer programming". In *2014 IEEE 14th International Conference on Advanced Learning Technologies* (pp. 768-770). IEEE.
- Garneli, V., Giannakos, M. N., & Chorianopoulos, K. (2015, March). "Computing education in K-12 schools: A review of the literature". In *2015 IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON)* (pp. 543-551). IEEE.
- Garneli, V., Giannakos, M. N., Chorianopoulos, K., & Jaccheri, L. (2015, May). "Serious game development as a creative learning experience: lessons learnt". In *2015 IEEE/ACM 4th International Workshop on Games and Software Engineering* (pp. 36-42). IEEE.

- Vassilakis, N., Garneli, V., Patiniotis, K., Deliyannis, I., & Chorianopoulos, K. (2019, September). "Adapting a Classic Platform Video Game to the Carbohydrate Counting Method for Insulin-Dependent Diabetics. In *Proceedings of the 5th EAI International Conference on Smart Objects and Technologies for Social Good* (pp. 149-154). ACM. (<https://scholar.google.gr/citations?user=P5t-LWkAAAAJ&hl=el>)

## ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟ / ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΟ / ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΈΡΓΟ (3/10/2017 - 13/11/2019)

- ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΕΜΠΕΙΡΙΑ
- Διδασκαλία του μαθήματος "Interaction Design" με έμφαση στη σχεδίαση και την κατασκευή εκπαιδευτικού λογισμικού στο πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών του Τμήματος Πληροφορικής του Ιονίου Πανεπιστημίου, αρ. σύμβασης 80249.14973/β5.ε, 23/11/2017 - 23/12/2017.
- Διδασκαλία του μαθήματος "Κινητά και Κοινωνικά Μέσα", αρ. σύμβασης 80291/15364/β5.ε, 1/3/2018 - 30/6/2018.
- Διδασκαλία 3 εργαστηρίων στα πλαίσια του μαθήματος "Συνεργατικές Εφαρμογές" του ΠΜΣ του Τμήματος Πληροφορικής του Ιονίου Πανεπιστημίου με τίτλο "Ψηφιακές Εφαρμογές και Καινοτομία", 2019
- Επίβλεψη της πτυχιακής του προπτυχιακού φοιτητή Σωτὶδὴ Χρήστου με θέμα τη σχεδίαση και ανάπτυξη ενός εκπαιδευτικού ψηφιακού παιχνιδιού στα μαθηματικά σε συνεργασία με τον καθηγητή Κωνσταντὶνο Χωριανόπουλο.
- Επίβλεψη της διπλωματικής του μεταπτυχιακού φοιτητή Βασιλάκη Νικόλαου με θέμα τη σχεδίαση και ανάπτυξη ενός σοβαρού ψηφιακού παιχνιδιού σχετικό με την εκπαίδευση ινσουλινοεξαρτώμενων διαβητικών ασθενών σε συνεργασία με τον καθηγητή Κωνσταντὶνο Χωριανόπουλο.
- Επίβλεψη των Erasmus φοιτητῶν του Κωνσταντίνου Χωριανόπουλου: Santiago Ferreira και Salvador Meira στο μάθημα "Τεχνολογία Λογισμικού" του εαρινού εξαμήνου και του Salvador Meira στο μάθημα της "Επικοινωνίας Ανθρώπου Υπολογιστή" του φθινοπωρινού εξαμήνου, 2018 - 2019.
- ΆΛΛΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ
- Οργάνωση Δημέρου Θερινού Σχολείου στις "Εκπαιδευτικές Τεχνολογίες" στις 29 και 30 Σεπτέμβρη 2018 στους χώρους του Τμήματος Πληροφορικής του Ιονίου Πανεπιστημίου, στην Κέρκυρα. (<https://bgarnb.github.io/Educational-Technologies/>)
- Διαδικτυακή εκπαίδευση στο Git και στο GitHub και επιτυχής ολοκλήρωση της διαδικασίας για τον ρόλο του GitHub Campus Advisor στο Ιόνιο Πανεπιστήμιον (<https://education.github.com/teachers/advisors>).
- Παρουσίαση του άρθρου "Adapting a Classic Platform Video Game to the Carbohydrate Counting Method for Insulin-Dependent Diabetics" στο συνέδριο GOODTECHS 2019 στη Βαλένθια της Ισπανίας.
- Παρουσίαση του άρθρου "Designing a 2D Platform Game with Mathematics Curriculum" στο συνέδριο GALA conf 2019 στην Αθήνα.
- Υποβολή ερευνητικής πρότασης ΕΛΙΔΕΚ με τίτλο "Representing History through Collaborative Digital Game Making: An Interdisciplinary Teaching Approach" στα πλαίσια της προκήρυξης με Α.Π. 500 / 15-12-2017 σε συνεργασία με τον διδακτορικό φοιτητή του Τμήματος Ιστορίας Στουραϊτή Ηλία, τον διδακτορικό φοιτητή του Τμήματος Πληροφορικής Πατηνιώτη Κωνσταντὶνο και υπό την επίβλεψη του Κωνσταντίνου Χωριανόπουλου και του Κωνσταντίνου Αγγελάκου, καθηγητῶν του Ιονίου Πανεπιστημίου.
- Υποβολή της ερευνητικής πρότασης 1313 με τίτλο "Σχεδίαση διαδικτυακού παιχνιδιού ρόλων για πολλούς παίκτες με περιεχόμενο από τον χώρο των φυσικών επιστημών" στην πρόσκληση με Α. Π. 3605/4-7-2019 του ΕΔΒΜ σε συνεργασία με τον διδακτορικό φοιτητή του Τμήματος Πληροφορικής Κων/νο Πατηνιώτη και υπό την επίβλεψη του καθηγητή Κωνσταντίνου Χωριανόπουλου. Στα αποτελέσματα που βγήκαν στις 24/6/2019, η ερευνητική πρόταση κρίθηκε προκρινόμενη με τελικό βαθμό 87,32 και αναμένεται να ολοκληρωθεί η διαδικασία ένταξης.

## ΠΡΟΫΠΗΡΕΣΙΑ

- ΔΕΥΤΕΡΟΒΑΘΜΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ
  - Διδασκαλία του μαθήματος "Πληροφορική", 1993 μέχρι σήμερα
- ΥΠΆΛΛΗΛΟΣ ΓΡΑΦΕΙΟΥ – ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗΣ ΣΕ ΝΑΥΤΙΛΙΑΚΗ ΕΤΑΙΡΕΙΑ, 12/1991 – 11/1992

## ΞΕΝΕΣ ΓΛΩΣΣΕΣ

- English.