



ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΡΙΑ
ΑΥΓΟΥΛΕΑ-ΛΙΝΑΡΔΑΤΟΥ
ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ - ΔΗΜΟΤΙΚΟ - ΓΥΜΝΑΣΙΟ - ΛΥΚΕΙΟ

 **Microsoft**
Showcase School

13^η ΔΙΗΜΕΡΙΔΑ

Τεχνολογίες Αιχμής

στην Εκπαιδευτική Πράξη

ΥΠΟ ΤΗΝ ΑΙΓΙΔΑ



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων

1 & 2 Απριλίου 2023

cet.avgouleaschool.gr

Η Διημερίδα θα πραγματοποιηθεί εξ αποστάσεως & δια ζώσης.



Αγαπητοί Σύνεδροι,

Σας καλωσορίζω στη 13η ανοιχτή Διημερίδα μας με τίτλο “Τεχνολογίες Αιχμής στην Εκπαιδευτική Πράξη” που απευθύνεται πρωτίστως σε εκπαιδευτικούς και φοιτητές αλλά και όσους ασχολούνται άμεσα ή έμμεσα με την εκπαίδευση.

Οι δύο προηγούμενες διημερίδες μας (2021 & 2022) διεξήχθησαν αναγκαστικά, λόγω της πανδημίας, διαδικτυακά αλλά με μεγάλη συμμετοχή συνέδρων και με ιδιαίτερη επιτυχία.

Η φετινή μας διοργάνωση έχει υβριδικό χαρακτήρα, με τις ομιλίες της πρώτης μέρας να γίνονται διαδικτυακά, ενώ τα workshops και οι παρουσιάσεις της δεύτερης ημέρας διά ζώσης, στις αίθουσες διδασκαλίας και τα εργαστήρια του σχολείου μας.

Φέτος, έχουμε τη μεγάλη τιμή και χαρά να συμμετέχουν στη διημερίδα μας, ως πρώτοι ομιλητές, δύο πρόσωπα που έχουν παίξει ιδιαίτερα σημαντικό ρόλο στην προσπάθεια ψηφιακού μετασχηματισμού και εκσυγχρονισμού της Ελληνικής Εκπαίδευσης και της Ελληνικής Κοινωνίας. Το πρώτο πρόσωπο είναι η **Υπουργός Παιδείας & Θρησκευμάτων**, κα **Νίκη Κεραμέως** και το δεύτερο ο **Υπουργός Επικρατείας & Ψηφιακής Διακυβέρνησης**, κ. **Κυριάκος Πιερρακάκης**. Τους ευχαριστούμε θερμά.

Παράλληλα, έχουμε εξασφαλίσει εξαιρετικά ενδιαφέρουσες εισηγήσεις διακεκριμένων ομιλητών από την Καλιφόρνια ως την Κύπρο και την Ελλάδα. Ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα προμηνύεται να είναι και η διαδικτυακή παρουσίαση ομάδας εκπαιδευτικών μας της Β' Δημοτικού.

Τα τελευταία χρόνια η πρόοδος που έχει επιτευχθεί στο σχολείο μας σε σχέση με την αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών είναι, θεωρούμε, πρωτοποριακή και εντυπωσιακή. Αυτό επιβεβαιώνεται από τις προσκλήσεις που δέχονται οι εκπαιδευτικοί μας και τα στελέχη μας, να παρουσιάσουν το έργο που υλοποιείται στο σχολείο μας σε διεθνούς βεληνικούς fora (European Education Leaders' Summit, BETT, OECD, Global E2 Events, Ministry of Education Malta, Beyond κ.λπ.).

Επιπλέον, η επέκταση της εφαρμογής στο σχολείο μας του υβριδικού μοντέλου μάθησης “one to one” και της χρήσης εργαλείων ελέγχου και υποστήριξης της προόδου των μαθητών μας, όπως τα “Power BI”, “Analytics” και “Insights Premium”, συνεχίζουν να μας προσφέρουν εξαιρετικά χρήσιμες εμπειρίες.

Με την εξωστρέφεια που χαρακτηρίζει το σχολείο μας, αυτές τις εμπειρίες μας επιθυμούμε να μοιραστούμε μαζί σας στη διάρκεια της φετινής μας διημερίδας και βεβαίως να διδαχθούμε κι από τις δικές σας εμπειρίες. Στο πλαίσιο αυτό, 18 από τα συνολικά 37 εξαιρετικά ενδιαφέροντα workshops της δεύτερης ημέρας έχουν φέτος αναλάβει εκπαιδευτικοί του σχολείου μας.

Συμπαραστάτες σε αυτή μας την προσπάθεια, τους οποίους και θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά για την καθοριστική συμβολή τους είναι οι χορηγοί μας και συγκεκριμένα:

- η εταιρεία **MICROSOFT** που συμμετέχει ως Χορηγός Καινοτομίας & Τεχνολογίας,
- το **ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΥΠΡΟΥ** και οι εταιρείες **LENOVO**, **CISCO NETWORKING ACADEMY** και **INFO QUEST TECHNOLOGIES** που συμμετέχουν ως Χρυσοί Χορηγοί,
- η εταιρεία **EPSON** και ο Τραπεζικός Όμιλος **ALPHA BANK** που συμμετέχουν ως Αργυροί Χορηγοί,
- η εταιρεία **HPΩΝ** που συμμετέχει ως Χάλκινος Χορηγός.
- οι εκπαιδευτικές πύλες www.alfavita.gr, www.aoth.edu.gr, www.foititikanea.gr, www.filologika.gr, www.eduadvisor.gr, www.eduguide.gr, www.edunea.gr, www.eduportal.gr, www.esos.gr, <https://lisari.blogspot.com/>, www.pde.gr, www.semifind.gr, www.xenesglosses.eu, www.xenophonjournal.com και η ειδησεογραφική πύλη www.peristerinews.gr που συμμετέχουν ως Χορηγοί Επικοινωνίας.

Κλείνοντας, θα ήταν μεγάλη παράλειψη να μην ευχαριστήσω θερμά όλους τους εκπαιδευτικούς του Σχολείου μας, τους ομιλητές από τα υπόλοιπα σχολεία, δημόσια και ιδιωτικά, καθώς και τους συμμετέχοντες από τους υπόλοιπους φορείς, ερευνητικά ιδρύματα, πανεπιστήμια και εταιρείες για τη συμμετοχή τους.

Σας εύχομαι να περάσετε ένα πολύ ενδιαφέρον κι εποικοδομητικό διήμερο το Σάββατο διαδικτυακά κοντά μας αλλά από την άνεση του χώρου σας και την Κυριακή δια ζώσης, στη φιλόξενη αγκαλιά του σχολείου μας.

Γιώργος Λιναρδάτος
Γενικός Διευθυντής

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

Σάββατο 1 Απριλίου 2023

Κ Ε Ν Τ Ρ Ι Κ Ε Σ Ο Μ Ι Λ Ι Ε Σ

09:45-10:00 Χαιρετισμοί

Γεώργιος Λιναρδάτος, B.Sc., M.Sc., C.Eng., Γενικός Διευθυντής Εκπαιδευτηρίων Αυγουλέα-Λιναρδάτου
Νίκη Κεραμέως, Υπουργός Παιδείας και Θρησκευμάτων

10:00-10:30

Παρουσίαση: Ψηφιακός μετασχηματισμός και επαγγέλματα του μέλλοντος
Ομιλητής: Κυριάκος Πιερρακάκης, Υπουργός Επικρατείας και Ψηφιακής Διακυβέρνησης

10:30-11:00

Ομιλητής: Αλέξανδρος Παπασπυρίδης, Υπεύθυνος Microsoft Education, Asia Pacific & Japan

Παρουσίαση: ChatGPT: Ευκαιρία ή απειλή;

Περίληψη: Η τεχνολογία μεταμορφώνει τον τρόπο με τον οποίο όλοι μας εργαζόμαστε και μαθαίνουμε. Η τεχνητή νοημοσύνη (TN-AI) ενσωματώνεται ήδη σε λογισμικό και επιτρέπει την καλύτερη αλληλεπίδραση μέσω κατανόησης κειμένου, εικόνας και ομιλίας. Στην εκπαίδευση, η TN φέρνει πιο κοντά τη δυνατότητα εξατομίκευσης δραστηριοτήτων και περιεχομένου, αλλά και δημιουργεί προκλήσεις στην εκπαιδευτική διαδικασία. Χρειαζόμαστε επιπλέον δεξιότητες, πλαίσια και προσαρμογή των παιδαγωγικών δραστηριοτήτων ώστε ο ψηφιακός μετασχηματισμός με τη χρήση προηγμένων τεχνολογιών να ωφελήσει σε πλάτος και βάθος την εκπαιδευτική κοινότητα

11:00 - 11:20 - ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ

11:20-11:50

Παρουσίαση: Animal Alert: «Καρέτα - Καρέτα». Διαθεματική δραστηριότητα στη Γλώσσα και στη Μελέτη περιβάλλοντος

Ομιλήτρια: Σοφία Ανδριανοπούλου, MIE Expert, Δασκάλα Β' Δημοτικού - Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Ομιλήτρια: Αγγελική Βαελή, MIE Expert, Δασκάλα Β' Δημοτικού - Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Ομιλήτρια: Αικατερίνη Διολιτζοπούλου, MIE Expert, Δασκάλα Β' Δημοτικού - Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Ομιλήτρια: Αριάννα Κοτζαμπασάκη, MIE Expert, Δασκάλα Β' Δημοτικού - Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Ομιλήτρια: Γιούλη Κούμπου, MIE Expert, Δασκάλα Β' Δημοτικού - Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Περίληψη: Ο πανάρχαιος κάτοικος των Ελληνικών θαλασσών κινδυνεύει. Οι μικροί μαθητές της Β' τάξης, στο πλαίσιο μιας διαθεματικής δραστηριότητας στα μαθήματα της Γλώσσας και της Μελέτης περιβάλλοντος, με αφορμή την παγκόσμια ημέρα των Ζώων, μαθαίνουν με τη βοήθεια της σύγχρονης τεχνολογίας για τα ζώα υπό εξαφάνιση και πιο συγκεκριμένα για τη χελώνα Καρέτα - Καρέτα

11:50-12:20

Παρουσίαση: Elevating the Learning-Experience through Polysensory Technologies including MR, XR, and Sonification

Ομιλητής: Yiannis Cabolis, Director of Technology Innovation, Electrosonic

Περίληψη: We will examine ways Innovative Technologies such as Polysensory, Mixed Reality, Extended Reality, and Sonification can elevate the Learning Experience in the education Realm. The presentation shall cover definitions and examples where such technologies have been utilized successfully to enhance Instructor-Student engagement and inclusion while triggering primary-sense responses resulting in a memorable experience. Our session shall be followed by remarks, questions, and answers

Σημείωση: Η παρουσίαση θα πραγματοποιηθεί στην αγγλική γλώσσα χωρίς ελληνικούς υπότιτλους

12:20 - 12:40 - ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ

12:40-13:10

Παρουσίαση: Τεχνολογίες αιχμής και άυλη πολιτιστική κληρονομιά

Ομιλήτρια: Λήδα Αρνέλλου, Μεταδιδακτορική ερευνήτρια, SKEL The AI Lab, Ινστιτούτο Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών, ΕΚΕΦΕ Δημόκριτος

Ομιλήτρια: Δώρα Κατσαμώρη, Μεταδιδακτορική ερευνήτρια, SKEL The AI Lab, Ινστιτούτο Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών, ΕΚΕΦΕ Δημόκριτος

Περίληψη: Η ομάδα *Artifact (Artificial Intelligence for Culture)* / SKEL The AI Lab, του Ινστιτούτου Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών του ΕΚΕΦΕ Δημόκριτος, θα παρουσιάσει δυο έργα που αξιοποιούν τεχνολογίες αιχμής για να φέρουν σε επαφή το κοινό με την άυλη πολιτιστική κληρονομιά. Το έργο *Στέγη Ελληνικών Ιδεών* στοχεύει στη δημιουργία ενός πρότυπου χώρου έκθεσης των αρχαίων Ελληνικών ιδεών και της αρχαίας Ελληνικής φιλοσοφίας. Στόχος, η δημιουργία μιας βιωματικής εμπειρίας περιήγησης με την αξιοποίηση της τεχνολογίας. Το έργο *VAST: Values Across Space and Time*, με έναυσμα την τέχνη ως εργαλείο της εκπαιδευτικής διαδικασίας μελετά την επικοινωνία και αντίληψη των αξιών στον χώρο και τον χρόνο. Μεταξύ άλλων, συγκεντρώνει και ψηφιοποιεί την αποτύπωση και σύλληψη των αξιών από κοινό και θεατές μέσα από θεατρικές παραστάσεις, επισκέψεις σε μουσεία και εκπαιδευτικά προγράμματα

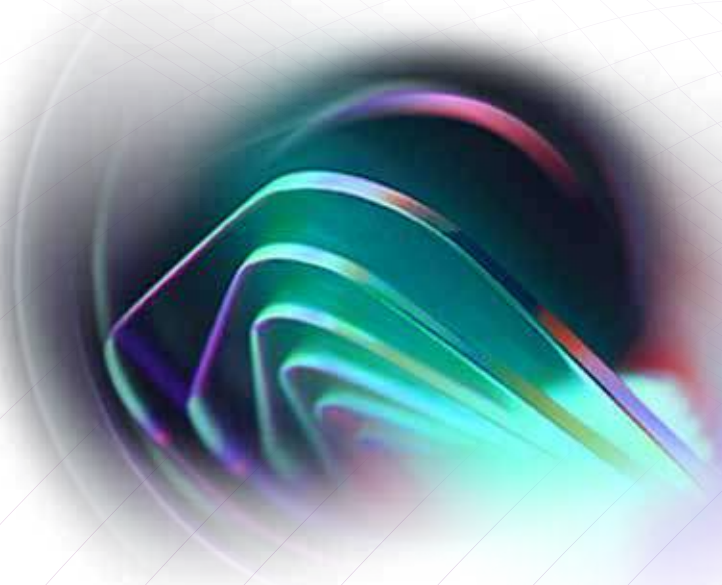
13:10-13:40

Παρουσίαση: Επεκτείνοντας την έννοια της μάθησης STEM μέσα από τη χρήση αναδυόμενων τεχνολογιών διδασκαλίας και μάθησης: Νοηματοδότηση της ενεργητικής εμπλοκής των μαθητών με τη μάθηση (STEM) πέραν της σχολικής τάξης

Ομιλητής: Λουκάς Λουκάς, Αναπληρωτής Καθηγητής Φυσικών Επιστημών, Τμήμα Επιστημών Αγωγής, Ευρωπαϊκό Πανεπιστήμιο Κύπρου

Περίληψη: Σε μία εποχή ραγδαίων και συνεχών αλλαγών στην εκπαίδευση, η ομιλία αυτή εστιάζεται στον επαναπροσδιορισμό της διδασκαλίας και της μάθησης STE(A)M, ώστε να επεκτείνεται πέραν του σχολικού χρόνου. Η προσπάθεια εστιάζεται στην επέκταση της μάθησης, κάνοντας από τη μία την απογευματινή μάθηση περισσότερο ενεργή και συμμετοχική, και από την άλλη εστιάζοντας στη χρήση νέων, αναδυόμενων τεχνολογιών για τη μάθηση STE(A)M οι οποίες προσφέρουν επιπρόσθετη παιδαγωγική αξία στη διαδικασία. Η όλη προσπάθεια θα στηριχθεί από την εμπειρία μας για πρακτικές που πρέπει να αποφεύγουμε, αλλά και δράσεις που πρέπει να επιδιώκουμε κατά την εμπλοκή των μαθητών σε δραστηριότητες STE(A)M πέραν του ωραρίου της πρωινής εκπαίδευσης, όπως αναδείχθηκαν από τον καιρό της πανδημίας και όχι μόνο. Ο επαναπροσδιορισμός της μάθησης STE(A)M θα χρησιμοποιήσει τις ιδέες που προτάθηκαν από τον φιλόσοφο Thomas Kuhh για την εμφάνιση νέων παραδειγμάτων (*paradigms*) στην εκπαίδευση

13:40 - ΛΗΞΗ ΕΡΓΑΣΙΩΝ 1ΗΣ ΗΜΕΡΑΣ



Κυριακή 2 Απριλίου 2023

Χρονική Ζώνη - 10:00-10:40

(Εικονική) Αίθουσα 12

Ενότητα: International

Παρουσίαση: Microsoft Teams Tips and Tricks for Educators

Ομιλητής: Nicos Paphitis, Digital Learning Specialist / ICT Teacher / Network Administrator - The Junior & Senior School

Περιληψη: *Microsoft Teams is quite well established as a learning platform and is widely used by educators. In this presentation I will demonstrate TRIED and TESTED tips and tricks which educators can use to improve the teaching and learning experience, both for educators and students. Tips that will help educators work smarter and make Class Teams an easier and more functional experience for students*

Σημείωση: Η παρουσίαση θα πραγματοποιηθεί διαδικτυακά στην Αγγλική Γλώσσα χωρίς μετάφραση

Αίθουσα: 13

Ενότητα: Δημοτικό

Παρουσίαση: Τέρατα εν (απο)..δράσει! Escape Room στη Γ' Δημοτικού

Ομιλήτρια: Μαριαλένα Ανδριοπούλου, Msc Ειδική Αγωγή, MIE Expert, Δασκάλα Γ' Δημοτικού - Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Ομιλήτρια: Αμυγδαλιά-Ελένη Χειλαρη, Msc ΤΠΕ στην εκπαίδευση, MIE Expert, Δασκάλα Γ' Δημοτικού - Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Περιληψη: Μέσα από το ψηφιακό διαδικτυακό εργαλείο Genial.ly, οι μαθητές και οι μαθήτριες της Γ' τάξης προσεγγίζουν με έναν διαθεματικό τρόπο τη Λογοτεχνία παράλληλα με το βιβλίο «Τα τέρατα της Μυθολογίας». Οι μαθητές καλούνται να περάσουν κάποιες δοκιμασίες μέσω των Escape Rooms αξιοποιώντας τεχνολογικά εργαλεία και λογισμικά (όπως το Google Earth, Youtube κ.λπ.) που έχουν στη διάθεσή τους ανακαλύπτοντας με έναν «ψηφιακό» και διαθεματικό τρόπο όχι μόνο τα ήδη υπάρχοντα τέρατα, αλλά και κάποια που δεν είναι τόσο... οφθαλμοφανή!

Αίθουσα: 16

Ενότητα: Φυσικές Επιστήμες

Παρουσίαση: Ενσωματώνοντας το συναρπαστικό 3D και AR περιεχόμενο των Corinth και Merge στη διδακτική πρακτική των Φυσικών Επιστημών

Ομιλήτρια: Σοφία Μπασιάκου, Βιολόγος - Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Ομιλήτρια: Τριανταφυλλιά Μπαλτζή, Msc Μικροβιολογίας Τροφίμων, Χημικός - Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Περιληψη: Αντικείμενο της παρουσίασης αποτελεί η ενσωμάτωση και χρήση τρισδιάστατου (3D) διδακτικού υλικού, αλλά και εφαρμογών επαυξημένης πραγματικότητας (AR) στη διδασκαλία των Φυσικών Επιστημών. Ειδικότερα, δίνεται έμφαση στον τρόπο με τον οποίο οι βιβλιοθήκες υλικού της Corinth (Lifeliq) και ο κύβος επαυξημένης πραγματικότητας Merge συνδυάζονται με μια σειρά εκπαιδευτικών πρακτικών, όπως τη 1:1 διδασκαλία, και τη χρήση των OneNote και Forms. Μέσα από τα παραδείγματα της Βιολογίας και της Χημείας, δίνονται ιδέες για το πώς παρόμοιο υλικό μπορεί να αξιοποιηθεί για τη δημιουργία μιας βιωματικής και πλούσιας διδακτικής εμπειρίας για τους μαθητές

Αίθουσα: 17

Ενότητα: Μαθηματικά

Παρουσίαση: Geogebra 3D: Οι μαθητές της Β' Λυκείου μελετούν γραφήματα με τη βοήθεια της επαυξημένης πραγματικότητας.

Ομιλήτρια: Γιούλη Κουντουργιώτη, MIE Expert, Μαθηματικός - Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Συμμετέχουσες μαθήτριες: Αναστασία Κουσκουμβεκάκη, Άννα Μωραϊτή και Άννα Πρίφτη, μαθήτριες Β' Λυκείου των Εκπαιδευτηρίων Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Περιληψη: Με τη βοήθεια του Geogebra 3D οι μαθητές της Β' Λυκείου, τοποθετούν σημεία και βρίσκουν ευθείες στο επίπεδο. Στη συνέχεια δημιουργούν τρισδιάστατα μοντέλα και τα βλέπουν «ζωντανά» στον χώρο με τη βοήθεια της επαυξημένης πραγματικότητας

Αίθουσα: 18

Ενότητα: Προσχολική

Παρουσίαση: «Με τις νέες τεχνολογίες βοηθώ... την έννοια του χρόνου κατακτώ!». Η συμβολή των νέων τεχνολογιών στην κατάκτηση της έννοιας του χρόνου στο Νηπιαγωγείο

Ομιλήτρια: Ελένη Ρίζου, Νηπιαγωγός, 2ο Νηπιαγωγείο Περιστερίου

Περιληψη: Ο χρόνος αποτελεί μια αφηρημένη έννοια και η διδακτική του προσέγγιση στο Νηπιαγωγείο είναι απαιτητική διότι πρόκειται για μια έννοια που περισσότερο βιώνεται παρά διδάσκεται. Τα νήπια κατακτούν τις χρονικές έννοιες μέσα από τα βιώματά τους και τις εμπειρίες τους, σε συγκεκριμένο κοινωνικό πλαίσιο: αρχικά, μέσω των αισθήσεων και της παρατήρησης των αλλαγών στον εαυτό τους και στο περιβάλλον, στη συνέχεια, μέσω της μνήμης, που αναπλάθει τα γεγονότα του παρελθόντος και τέλος μέσω σύνθετων νοητικών διεργασιών, που προβλέπουν γεγονότα του μέλλοντος. Ο σχεδιασμός με μια ολιστική οπτική και η χρήση κατάλληλων εποπτικών μέσων αποτελούν το κλειδί για μια επιτυχημένη διδασκαλία. Το παιχνίδι παραμένει το κυρίαρχο διδακτικό μέσο και επιπλέον επικουρούν το παραμύθι και οι τέχνες ενώ η μεγαλύτερη ενίσχυση επιτυγχάνεται με την ενσωμάτωση των νέων τεχνολογιών τόσο στην δημιουργία εποπτείας όσο και ως αυτοτελείς δραστηριότητες

Αίθουσα Εκδηλώσεων

Ενότητα: Φιλολογικά

Παρουσίαση: Από το OneNote... στο Teams ή πώς μπορούμε να οργανώσουμε την τάξη μας και να... οργανωθούμε!

Ομιλητής: Παύλος Κομιανός, φιλόλογος, MIE Fellow, MIE Expert, MIE Trainer - Εκπαιδευτήρια Ε. Μαντουλίδη

Περίληψη: Η ραγδαία εξέλιξη των νέων τεχνολογιών πολλαπλασιάζει τις πηγές γνώσης αλλά και τα μέσα με τα οποία ο σύγχρονος εκπαιδευτικός έχει τη δυνατότητα να διδάσκει. Το OneNote είναι ο...ψηφιακός βοηθός μας που επιτρέπει εύκολα και γρήγορα την οργάνωση του υλικού των μαθημάτων μας σε διαδραστικό περιβάλλον. Το Teams αποτελεί μια πλατφόρμα επικοινωνίας και συνεργασίας εκπαιδευτικών και μαθητών συμβατή με όλα τα εκπαιδευτικά εργαλεία και προγράμματα της Microsoft. Πώς μπορούμε να συνδυάσουμε αυτά τα δύο εργαλεία, ώστε να διευκολύνουμε το έργο μας και να πετύχουμε τους στόχους μας;

Αίθουσα Ρομποτικής

Ενότητα: Εργαστήρια Α

Εργαστήριο: Χημεία: Από την επαυξημένη πραγματικότητα στη δημιουργία 3D μοντέλων

Ομιλητής: Γιάννης Καλαμαράς, Δρ. Χημικός Msc, Phd in Polymer Science and Technology, MIE Expert, Χημικός - Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Ομιλητής: Δημήτρης Τσιμπούρης, Ηλεκτρολόγος Μηχανικός TE, M.Sc Management and Energy Optimization Systems, MCE, MIE Trainer, Καθηγητής Τεχνολογίας και STREAM - Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Περίληψη: Στο εργαστήριο επαυξημένης πραγματικότητας της Χημείας είχαμε πειραματιστεί με χημικές ενώσεις, ονοματολογίες και απεικονίσεις χημικών ενώσεων, όπου το υλικό περιβάλλον του χρήστη εμπλουτίστηκε με εικονικά στοιχεία, δημιουργώντας μία μεικτή πραγματικότητα, στην οποία υπάρχουν ταυτόχρονα υλικά και εικονικά στοιχεία. Φέτος, το πεδίο εξερεύνησης είναι η οργανική χημεία στην οποία δεν γίνεται απλά χρήση 3D μοντέλων, αλλά και δημιουργία 3D μοντέλων. Οι εξισώσεις οργανικής χημείας θα αποκτήσουν ρεαλιστική μορφή, απεικονίζοντας συνδέσμους-μόρια-σύνδεση τους στον χώρο. Απευθύνεται σε καθηγητές θετικών επιστημών

Αίθουσα Πληροφορικής

Ενότητα: Εργαστήρια Β

Εργαστήριο: Picture in the mixture: Η «ανάμειξη» της εικόνας και του λόγου στα γλωσσικά μαθήματα με τη χρήση του PIXTON

Ομιλήτρια: Κωνσταντίνα Καπέλλα, MSc in Digital Learning, Master Trainer, MCE, Minecraft Mentor, Φιλολόγος - Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Ομιλητής: Κωνσταντίνος Νίταρης, MSc στη Λογοτεχνία και στη Δημιουργική Γραφή, MIE Expert, MCE, Φιλολόγος - Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Περίληψη: Ένα εργαστήριο του προγράμματος PIXTON για την αξιοποίηση των κόμικς στη διδασκαλία των φιλολογικών μαθημάτων. Θα παρουσιαστούν παραδείγματα εφαρμογής του προγράμματος στα μαθήματα της Ν. Λογοτεχνίας, των Αρχαίων και της Ιστορίας

Αίθουσα Χημείας

Ενότητα: Εργαστήρια Γ

Παρουσίαση: Δημιουργώντας διαδραστικά εκπαιδευτικά παιχνίδια με την πλατφόρμα Wordwall

Ομιλήτρια: Πηνελόπη Δουραμάνη, MIE Expert, Εκπαιδευτικός Γαλλικής γλώσσας - Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Ομιλήτρια: Μαρία Μπαστουνοπούλου, M.e.d στη διδακτική της Γαλλικής γλώσσας, υποψήφια διδάκτωρ του ΕΑΠ

Περίληψη: Η εκπαιδευτική πλατφόρμα Wordwall δίνει την ευκαιρία σε κάθε εκπαιδευτικό να δημιουργήσει με εύκολο τρόπο ψηφιακά διαδραστικά παιχνίδια για όλα τα μαθήματα. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να δημιουργήσει ψηφιακά διαδραστικά σταυρόλεξα, ασκήσεις αντιστοίχισης, κουίζ, ασκήσεις συμπλήρωσης κενών, ώστε να κινητοποιήσει τους μαθητές και να τους εμπλέξει ενεργά αναπτύσσοντας θετική στάση απέναντι στη μαθησιακή διαδικασία. Επιπλέον, είναι ένα εργαλείο που δίνει στον εκπαιδευτικό τη δυνατότητα να αξιολογήσει με ένα πιο εναλλακτικό και παιγνιώδη τρόπο τις γνώσεις των μαθητών του. Σκοπός αυτού του εργαστηρίου είναι να παρουσιάσουμε τις διάφορες τυπολογίες δραστηριοτήτων και την αντιστοιχία εκπαιδευτική τους χρήση, καθώς και να βοηθήσουμε τους συμμετέχοντες να δημιουργήσουν τα δικά τους διαδραστικά παιχνίδια ανάλογα με την ειδικότητά τους και τις ανάγκες των μαθητών τους

10:40 - 10:45 - ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ

Χρονική Ζώνη - 10:45-11:25

(Εικονική) Αίθουσα 12

Ενότητα: International

Παρουσίαση: Training teachers towards inclusion: introduction to the PLEIADE Project

Ομιλήτρια: Donatella Persico, Associated Researcher, CNR -ITD, Italy

Περίληψη: In this presentation the Pleiade project is briefly introduced, its main objectives are described and an overview of the main activities and results achieved so far is provided

Σημείωση: Η παρουσίαση θα πραγματοποιηθεί δια ζώσης και διαδικτυακά στην Αγγλική Γλώσσα χωρίς μετάφραση

Αίθουσα: 13

Ενότητα: Δημοτικό

Παρουσίαση: Μετά την «έξυπνη» σίτα ...έρχεται η «έξυπνη» κούπα: Διαθεματική δράση Φυσικής και Τεχνολογίας στην ενότητα της θερμότητας της Ε' Δημοτικού

Ομιλήτρια: Βίκυ Ζωγοπούλου, MA, MCE, MIE Trainer, Δασκάλα Ε' Δημοτικού - Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Ομιλητής: Δημήτρης Τσιμπούρης, Ηλεκτρολόγος Μηχανικός TE, M.Sc Management and Energy Optimization Systems, MCE, MIE Trainer, Καθηγητής Τεχνολογίας και STREAM - Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Περίληψη: Μια διαθεματική δράση στην ενότητα της θερμότητας της Φυσικής Ε' Δημοτικού σε συνδυασμό με το μάθημα της Τεχνολογίας της Α' Γυμνασίου. Οι μικροί μαθητές καλούνται να κατασκευάσουν τη δική τους «έξυπνη» κούπα που θα διατηρεί ζεστή τη σοκολάτα τους. Θα τα καταφέρουν;

Αίθουσα: 16

Ενότητα: Φυσικές Επιστήμες

Παρουσίαση: Το κινητό τηλέφωνο σαν εργαλείο μέτρησης σε πειράματα Φυσικής. Παρουσίαση της εφαρμογής rhyrbox

Ομιλήτης: Κωνσταντίνος Χαλκιαδάκης, Φυσικός Med, Υπεύθυνος ΕΚΦΕ Ρεθύμνου

Περίληψη: Τα σύγχρονα κινητά τηλέφωνα (smartphones) είναι εξοπλισμένα με αρκετούς αισθητήρες που είναι απαραίτητοι για τη λειτουργία τους. Ένα τυπικό κινητό τηλέφωνο διαθέτει αισθητήρες για την επιτάχυνση, φωτεινότητα, μαγνητικό πεδίο, γωνιακή ταχύτητα κ.λπ. Η εφαρμογή rhyrbox (PHysics PHone experiments) είναι μια δωρεάν και ανοιχτού κώδικα εφαρμογή που λειτουργεί σαν data logger και μπορεί να καταγράψει, να παρουσιάσει σε διαγράμματα και να διαμοιράζει σε αρχείο τις τιμές των αισθητήρων του κινητού. Το rhyrbox σχεδιάστηκε στο Aachen Technical University για εκπαιδευτική χρήση και γι' αυτό υπερτερεί έναντι άλλων παρόμοιων εφαρμογών. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε πειράματα φυσικής στο σχολικό εργαστήριο Φυσικών Επιστημών αλλά και έξω από αυτό, υποκαθιστώντας τη χρήση πανάκριβων συσκευών. Θα παρουσιαστούν προχωρημένες δυνατότητες της εφαρμογής όπως: απομακρυσμένη πρόσβαση και χειρισμός, σύνθεση νέων πειραμάτων, συνδεση με εξωτερικούς αισθητήρες. Η παρουσίαση θα γίνει από τον Χαλκιαδάκη Κώστη, Φυσικό (MEd) υπεύθυνο του ΕΚΦΕ Ρεθύμνου, που είναι ο μεταφραστής και πρεσβευτής της εφαρμογής στην Ελλάδα. Προτείνεται να έχετε κατεβάσει την εφαρμογή στο κινητό σας τηλέφωνο πριν την παρουσίαση

Αίθουσα: 17

Ενότητα: Μαθηματικά

Παρουσίαση: One-to-One μοντέλο εκμάθησης: Πώς εννορηστώνεται μια διδακτική ώρα στα μαθηματικά;

Ομιλήτρια: Στέφηβη Λιναρδάτου, MIE Fellow, PhD(c), MMath, MSc, Καθηγήτρια Μαθηματικών, Υποδιευθύντρια Γυμνασίου, Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Περίληψη: Σε μια εποχή, στην οποία οι συσκευές, σε μεγάλο βαθμό, ορίζουν τη σύγχρονη εκπαιδευτική αρένα, ενώ παράλληλα οι εκπαιδευτικοί έχουν πλέον την εμπειρία και τεχνογνωσία για να προχωρήσουν στο επόμενο βήμα του ψηφιακού μετασχηματισμού των σχολείων τους, η ανάδυση μιας επαναστατικής παιδαγωγικής προσέγγισης, συμβατής με τις σημερινές δυνατότητες της τεχνολογίας, καθίσταται αναγκαία. Η αναζήτηση μιας τέτοιας προσέγγισης, οδήγησε το σχολείο μας στο 'one-to-one' μοντέλο μάθησης. Στην συγκεκριμένη παρουσίαση, θα ανακαλύψουμε πως δομείται ο διδακτικός χρόνος ενός τυπικού μαθήματος στα Μαθηματικά καθώς και το σχέδιο μαθήματος που διαμοιράζεται μέσω του OneNote ώστε να εξυπηρετεί τους στόχους των διάφορων σταδίων όπως έλεγχος καθηκόντων και παράδοση

Αίθουσα: 18

Ενότητα: Προσχολική

Παρουσίαση: Καλλιεργώντας δεξιότητες τεχνολογίας και επιστήμης στην Προσχολική Αγωγή: Η περίπτωση των Εργαστηρίων Δεξιοτήτων Out of Eden Learn-inspired

Ομιλήτρια: Δρ. Κυριακή Μέλλιου, Συντονίστρια Εκπαιδευτικού Έργου Νηπιαγωγών - 6ο ΠΕΚΕΣ Αττικής

Ομιλήτρια: Ανθή Αρκουλή, Med, Επιμορφώτρια Β' Επιπέδου ΤΠΕ, Νηπιαγωγός, Νηπιαγωγείο Νέας Πεντέλης

Περίληψη: Οι δεξιότητες τεχνολογίας και επιστήμης λειτουργούν ως απαραίτητα εργαλεία για τα παιδιά του Νηπιαγωγείου, προκειμένου να διαπιστώνουν τη λειτουργικότητα των ιδεών τους, να λαμβάνουν υπεύθυνες αποφάσεις και να επιλύουν αυθεντικά προβλήματα που τα αφορούν. Στην εισήγηση θα αναλυθεί το πλαίσιο καλλιέργειας των δεξιοτήτων μέσα από τις μαθησιακές αρχές και την εργαλειοθήκη των Εργαστηρίων Δεξιοτήτων "Out of Eden Learn-inspired" που έχει εκπονήσει η ερευνητική ομάδα CoSyLab του Τμήματος Ψηφιακών Συστημάτων του Πανεπιστημίου Πειραιά. Επίσης, θα παρουσιαστούν παραδείγματα υλοποίησης από Προγράμματα Εργαστηρίων Δεξιοτήτων για τη βαθμίδα της Προσχολικής που αφορούν στη θεματική ενότητα «Δημιουργώ και καινοτομώ. Δημιουργική σκέψη και πρωτοβουλία» και ειδικότερα την Υποθεματική «Εκπαιδευτική Ρομποτική» και θα τεκμηριωθεί η διασύνδεσή τους με το Νέο Πρόγραμμα Σπουδών

Αίθουσα Εκδηλώσεων

Ενότητα: Φιλολογικά

Παρουσίαση: Λογοτεχνία στο ηλεκτρολόγιο

Ομιλήτρια: Δρ Μαρία Ξέοτερνου, Επίκουρη καθηγήτρια, Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου, Τμήμα Φιλολογίας

Περίληψη: Παρουσιάζονται προτάσεις διδασκαλίας της λογοτεχνίας με την αξιοποίηση του διαδικτύου. Οι επιμορφούμενοι/ες εκπαιδευτικοί:

- θα παρακολουθήσουν την πλοήγηση σε αίθουσες του εικονικού μουσείου artsteps και θα πλοηγηθούν σε ένα μοντέλο διδακτικής πρότασης για το διήγημα του Δ. Χατζή, Σιούλας ο Ταμπάκος
- θα εντοπίσουν αρχές διδασκαλίας της λογοτεχνίας μέσα από το διδακτικό παράδειγμα (Στρ. Μυριβήλη, Μυστική Παπαρούνα) που αναρτήθηκε στην πλατφόρμα e-me στο πλαίσιο του έργου: Ταχύρρυθμη επιμόρφωση εκπαιδευτικών στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση (T4E). Στη συνέχεια, θα πλοηγηθούν στις εφαρμογές και θα ανταλλάξουν ιδέες για την αξιοποίηση στο μάθημά τους

Αίθουσα Ρομποτικής

Ενότητα: Εργαστήρια Α

Εργαστήριο: Ρομποτική με χρήση Micro:bit στο Γυμνάσιο

Ομιλήτρια: Χρυσούλα Κοσιδά, MIE Expert, MCE, Καθηγήτρια Πληροφορικής - Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Ομιλήτρια: Άννα Γονίδη, MIE Expert, MCE, Καθηγήτρια Πληροφορικής - Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Περίληψη: Το εργαστήριο απευθύνεται κυρίως σε καθηγητές Πληροφορικής και Τεχνολογίας:

- Θα γίνει παρουσίαση της πλακέτας Micro:bit
- Θα προγραμματίσουμε τα Micro:bit με Microsoft Make Code και με άλλες γλώσσες προγραμματισμού όπως MicroPython
- Θα δημιουργηθούν και θα προγραμματιστούν ρομποτικές κατασκευές με ενσωματωμένα τα Micro:bit

Αίθουσα Πληροφορικής

Ενότητα: Εργαστήρια Β

Εργαστήριο: Ανάπτυξη σεναρίων για αφηγηματικά παιχνίδια με την πλατφόρμα Twine

Ομιλήτης: Κώστας Καρπούζης, Επίκουρος Καθηγητής Πολιτιστικής Πληροφορικής, Τμήμα Επικοινωνίας, Μέσων και Πολιτισμού - Πάντειο Πανεπιστήμιο

Περίληψη: Σε αυτό το εργαστήριο θα εστιάσουμε στη συγγραφή και την υλοποίηση ενός βασικού σεναρίου για ψηφιακά παιχνίδια. Θα ασχοληθούμε με την επιλογή της θεματικής, του χρονικού πλαισίου και των αφηγηματικών χαρακτηριστικών και θα αναλύσουμε το σχεδιασμό της δράσης, με σκοπό να δημιουργήσουμε μια δυνατή πλοκή που θα βοηθήσει τον παίκτη να ταυτιστεί με τον ήρωα και τον σκοπό του. Η βασική υλοποίηση θα γίνει στην πλατφόρμα Twine, στην οποία μπορούμε να δημιουργήσουμε απλά ή πολύπλοκα αφηγηματικά παιχνίδια, χωρίς να απαιτούνται προηγμένες γνώσεις προγραμματισμού

Αίθουσα Χημείας

Ενότητα: Εργαστήρια Γ

Παρουσίαση: Δημιουργία βίντεο με πρότυπα λυμένες ασκήσεις Φυσικής χρησιμοποιώντας απλά λογισμικά

Ομιλητής: Διονύσιος Προβατάς, MIE Expert, Trainer, MCE, Φυσικός, Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Περίληψη: Θα δούμε τον τρόπο με τον οποίο μπορούμε να δημιουργήσουμε βίντεο επίλυσης ασκήσεων με απλά λογισμικά όπως το Microsoft Office και τρόπους διαμοιρασμού τους στους μαθητές

11:25 - 11:30 - ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ

Χρονική Ζώνη - 11:30-12:10

(Εικονική) Αίθουσα 12

Ενότητα: International

Παρουσίαση: Cosmo: a versatile learning system for EYFS and learners with Special Education Needs and Disabilities

Ομιλητής: Georgios Papadakis, Founder, Chief Product Officer - Filisia

Περίληψη: Cosmo is a multi-award winning and evidence based system used in learning and therapy in over 35 countries worldwide. In this session the founder of the business will give details about the system and take us through the journey of developing novel technologies for education. We will touch upon inclusive learning, user centered research, opportunities and challenges of edtech startups and how teachers, therapists and parents can be part of the innovation ecosystem

Σημείωση: Η παρουσίαση θα πραγματοποιηθεί διαδικτυακά στην Αγγλική Γλώσσα χωρίς μετάφραση

Αίθουσα: 13

Ενότητα: Δημοτικό

Παρουσίαση: Μπορείς να επηρεάσεις την τριβή; Ένα διαθεματικό project Ρομπο-Φυσικής στη ΣΤ' Δημοτικού μέσα από πειραματικές διατάξεις

Ομιλητής: Διονύσιος Καριμπιδης, Ηλεκτρολόγος Μηχανικός και Μηχανικός Υπολογιστών, Καθηγητής Πληροφορικής και Εκπαιδευτικής Ρομποτικής - Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Ομιλητής: Τρύφων Ντάλης, MIE Expert, Δάσκαλος ΣΤ' Δημοτικού - Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Περίληψη: Οι δυνάμεις και τα αποτελέσματα που προκαλούν υπάρχουν παντού τριγύρω μας. Μια σημαντική δύναμη με θετικές αλλά και αρνητικές συνέπειες είναι η τριβή, την οποία και επιλέξαμε να εξετάσουμε. Τι είναι πραγματικά αυτή η δύναμη; Από τι εξαρτάται; Μπορούμε να δούμε τα αποτελέσματά της; Η εκπαιδευτική ρομποτική συνδέεται άμεσα με τις φυσικές έννοιες του πραγματικού κόσμου. Οι μαθητές της ΣΤ' δημοτικού διερευνούν μέσα από ένα υπολογιστικό πείραμα και μας παρουσιάζουν τα αποτελέσματά τους

Αίθουσα: 16

Ενότητα: Φυσικές Επιστήμες

Παρουσίαση: Τα σχολεία μελετούν τους Σεισμούς

Ομιλήτρια: Αλεξάνδρα Μόσχου, Σεισμολόγος, Ελληνογερμανική Αγωγή

Περίληψη: Η Ελλάδα είναι η πιο σεισμογενής χώρα στην Ευρώπη επομένως οι πολίτες της - από μικρή ηλικία - θα πρέπει να γνωρίζουν τις συνέπειες ενός σεισμού και τους τρόπους προστασίας τόσο πριν όσο και κατά τη διάρκεια και μετά. Σε ότι αφορά τη σχολική κοινότητα, καθοριστικής σημασίας είναι η ανάπτυξη «αντισεισμικής» συνείδησης και συμπεριφοράς στους εκπαιδευτικούς και στους μαθητές με τη διαρκή ενημέρωση και εκπαίδευσή τους. Για τους παραπάνω λόγους έχει ξεκινήσει μια μεθοδική εργασία η οποία στόχο έχει τη συστηματική απασχόληση των μαθητών με τη Σεισμολογία μέσω των εργαστηρίων δεξιοτήτων. Με τη συμμετοχή στις δράσεις αυτές, οι μαθητές και οι μαθήτριες θα έρθουν σε επαφή με τα βασικά στάδια της επιστημονικής ερευνητικής διαδικασίας, δηλαδή τον σχεδιασμό ενός πειράματος, τη συλλογή και ανάλυση δεδομένων και τη δημοσίευση των αποτελεσμάτων στην εκπαιδευτική κοινότητα. Οι δράσεις συνδυάζουν τη διερεύνηση των μαθητών, για την επιστήμη, τη δημιουργία και τη συνεργασία

Αίθουσα: 17

Ενότητα: Μαθηματικά

Παρουσίαση: Η τριγωνομετρία στην πράξη: Μετρώντας το ύψος του σχολείου μας

Ομιλητής: Δημήτρης Τσιμπούρης, Ηλεκτρολόγος Μηχανικός TE, M.Sc Management and Energy Optimization Systems, MCE, MIE Trainer, Καθηγητής Τεχνολογίας και STREAM - Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Ομιλήτρια: Κατερίνα Αργιόμαλλου, MSc in Statistics, MIE Expert, Μαθηματικός - Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Περίληψη: Έχετε σκεφτεί ποτέ ποιο είναι το ύψος του κτιρίου του σχολείου σας; Πιστεύετε ότι ένα εκλεπτυσμένο όργανο μέτρησης θα ήταν απαραίτητο; Μέσω προγραμματισμού μετατρέψαμε ένα Micro:bit σε όργανο τριγωνομετρίας, για τον υπολογισμό μοιρών. Για να μετρηθεί η γωνία με την οποία φαίνεται η κορυφή του κτιρίου, ήταν απαραίτητο να χρησιμοποιήσουμε ένα αντικείμενο όπου θα πρόσφερε εστίαση. Έτσι φτιάξαμε και εκτυπώσαμε στον 3D Printer, μια θήκη με τη δυνατότητα οπτικής εστίασης. Τέλος, κάναμε τα μαθηματικά, καταγράψαμε τις μετρήσεις μας και επιλύσαμε τις εξισώσεις και το πυθαγόρειο θεώρημα απέκτησε πρακτικό νόημα

Αίθουσα: 18

Ενότητα: Προσχολική

Παρουσίαση: Στο χρονοντούλαπο της Τέχνης, η Γλυπτική μας ταξιδεύει... Διαθεματικές και πολυτροπικές δραστηριότητες με θέμα την Γλυπτική στο Νηπιαγωγείο

Ομιλήτρια: Αικατερίνη Τακιρδίκη, MIE Expert, Νηπιαγωγός - Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Ομιλήτρια: Φράνσισκα Μπινιου, MIE Expert, Νηπιαγωγός - Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Ομιλήτρια: Χρυσούλα Κοψιδα, MIE Expert, MCE, Καθηγήτρια Πληροφορικής - Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Ομιλήτρια: Αθανασία Βελιανίτη, BA (Hons) English Language and Literature (Department of Language and Linguistics) with a Minor in Greek Studies 1st, Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, MA in Autism Studies, University of Kent at Canterbury, UK, MIE Expert, MCE, Καθηγήτρια Αγγλικής Γλώσσας - Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Ομιλήτρια: Ελλη Τσαίρη, Associate's Degree in Early Childhood Care & Education, University of Brighton, BA Studies in Hellenic Culture, Open University of Cyprus, MA Education & Cultural Heritage, European University of Cyprus, Certified TESOL, MIE Expert, Υπεύθυνη Σχολικής Βιβλιοθήκης - Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Περίληψη: Η τέχνη της Γλυπτικής δεν έχει όρια... Οι μικροί μας μαθητές γνώρισαν την τέχνη της γλυπτικής, εμπνεύστηκαν από σπουδαίους γλύπτες και με τη βοήθεια της σύγχρονης τεχνολογίας δημιούργησαν τα δικά τους ηλεκτρονικά και όχι μόνο γλυπτά. Η προσέγγιση του θέματος έγινε διαθεματικά και βιωματικά. Γλώσσα, μαθηματικά, ιστορία, τέχνη, πολιτισμός, Αγγλικά, πληροφορική, ρομποτική, θεατρικό παιχνίδι και μουσική αποτέλεσαν τη βάση για την οργάνωση ενός προγράμματος ιδιαίτερα ελκυστικού στα παιδιά του Νηπιαγωγείου!

Αίθουσα Εκδηλώσεων

Ενότητα: Φιλολογικά

Παρουσίαση: Δίνοντας ζωή στην ιστορία. Η αρχαία ιστορία...ψηφιακή πραγματικότητα!

Ομιλήτρια: Αρετή Βελλή, MA, PhD, Master Trainer, MCE, Minecraft Mentor, Φιλολόγος - Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Ομιλήτρια: Κωνσταντίνα Καπέλλα, MSc in Digital Learning, Master Trainer, MCE, Minecraft Mentor, Φιλολόγος - Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Περιληψη: Η χρήση ενός ψηφιακού βιβλίου, σε συνδυασμό με πρακτικές επαυξημένης πραγματικότητας, δίνει τη δυνατότητα σε κάθε μαθητή να μπορεί με ένα κλικ να ζωντανέψει την ιστορία μπροστά στα μάτια του. Να δει στην οθόνη του επιπλέον πληροφορίες, εικόνες, ήχους και βίντεο, κάνοντας την εκπαιδευτική διαδικασία παιχνίδι. Να ακούσει ιστορικούς ορισμούς, podcast και να μετατρέψει το μάθημα της ιστορίας σε εργαλείο εξερεύνησης μέσω των ιστοριογραμμών. Να δει το μάθημα της ιστορίας σε μια συνέχεια μέσω ενός πολυεργαλείου. Εμπλέκονται ποικίλα τεχνολογικά εργαλεία όπως το Anchor, Flipgrid, Genial.ly, Sketchfab στο Flip HTML5. Μήπως έτσι διαβάσουμε καλύτερα ιστορία;

12:10-12:40 - Διάλειμμα

Χρονική Ζώνη - 12:40-13:20

(Εικονική) Αίθουσα 12

Ενότητα: International

Παρουσίαση: Working ... Independently: A Pleiade Project learning design with the use of Padlet, Microsoft 365, and Google classroom Education Tools

Ομιλήτρια: Kleio Anagnostou, M.A. «European Literary Cultures», MIEE, Primary Education Teacher, Avgouleia-Linardatou School

Ομιλήτρια: Marilina Lonigro, English Teacher, M.A. «Foreign Languages», eTwinning Ambassador, Author, Blogger, ROCCA - BOVIO PALLUMBO, TRANI, Italy

Περιληψη: Imagine 46 students from two different European countries working together on a transnational group project focused on national struggles for Independence... It may seem sophisticated, but this is what happened, when 20 students from Rocca - Bovio Palumbo school located in Trani, Italy visited Avgouleia - Linardatou private school in Athens, Greece, and worked collaboratively to create online presentations about the Italian Risorgimento and the Greek Revolution against the Ottoman Empire. This presentation aims to familiarize the participants with the Jigsaw technique, which is the collaborative learning technique that was used for the project's objectives, as well as to demonstrate online tools that made possible the creation of international artefacts, namely Padlet, Microsoft Office 365 Education Tools and Google Classroom Education Tools. It also offers an insight into the structure of Erasmus+ projects and the possibilities for student mobility within the framework of projects funded by the European Union

Σημείωση: Η παρουσίαση θα πραγματοποιηθεί δια ζώσης και διαδικτυακά στην Αγγλική Γλώσσα χωρίς μετάφραση

Αίθουσα: 13

Ενότητα: E-Learning & VR

Παρουσίαση: Cisco Networking Academy - 25 years reimagining education

Ομιλητής: Νίκος Ασπροκουτελάκης, Academy Support Center Coordinator, Cisco Academy Instructor & Trainer - Cisco / Hellenic American Union / Hellenic American Education Center

Περιληψη: Παρουσίαση του προγράμματος Cisco Networking Academy και πως μπορεί να βοηθήσει στον ψηφιακό μετασχηματισμό και τις ψηφιακές δεξιότητες

Αίθουσα: 16

Ενότητα: Gamification in Education

Παρουσίαση: "Solar system" - A coding building project in Minecraft: Education Edition

Ομιλητής: Γιώργος Βασιλόπουλος, Δάσκαλος ΠΕ70, IB PYP Teacher, MIE Expert, Minecraft Certified, MSc in e-Learning (Τμήμα Ψηφιακών Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Πειραιά), International School of Piraeus

Περιληψη: Αυτή η παρουσίαση απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης με στοχο την προβολή της αξίας της παιχνιδοκεντρικής μάθησης στην εκπαιδευτική διαδικασία. Οι πλανήτες του ηλιακού μας συστήματος αποτελούν γνωστικό αντικείμενο στο μάθημα της Γεωγραφίας της ΣΤ' δημοτικού. Μέσα από την εκπαιδευτική έκδοση του Minecraft οι μαθητές εμπνέονται διαφορετικά από ένα δημιουργικό και συμπεριληπτικό μαθησιακό ταξίδι, γνωρίζοντας έννοιες όπως διάμετρος, ακτίνα, μέγεθος, σφαίρα, πλανήτης. Θα παρακολουθήσετε βήμα - βήμα, τόσο τον τρόπο υλοποίησης της δραστηριότητας μέσα από το περιβάλλον του εκπαιδευτικού παιχνιδιού, εντοπίζοντας τη δημιουργικότητα, και τις δεξιότητες οπτικού προγραμματισμού & κατασκευής που ανέπτυξαν οι μαθητές σε έναν κόσμο τριών διαστάσεων, όσο και το τελικό παραδοτέο του ηλιακού μοντέλου τους

Αίθουσα: 17

Ενότητα: Ψηφιακά Μουσεία

Παρουσίαση: Πόσα μουσεία χωράνε σε μία τάξη; Museotek, μία καινοτόμος πλατφόρμας πολιτισμού για κάθε σχολική μονάδα. Η εμπειρία μας

Ομιλήτρια: Θάλεια Τσάλκιτζη, Πρόεδρος ΔΣ Museotek A.E.

Περιληψη: Η Museotek (www.museotek.net) είναι η πρώτη ελληνική ψηφιακή πλατφόρμα που συγκεντρώνει πλήθος εκπαιδευτικών προγραμμάτων από κορυφαία μουσεία και πολιτιστικούς φορείς όλης της χώρας με το περιεχόμενο της να εμπλουτίζεται συνεχώς. Όραμά μας αποτελεί η συστηματική επαφή των μαθητών με την μουσειακή εκπαιδευτική εμπειρία ανεξαρτήτως περιορισμών. Η παρουσίαση εστιάζει στη χρήση της πλατφόρμας από την πλευρά του εκπαιδευτικού ως εργαλείο μάθησης. Απευθύνεται σε όλη την ακαδημαϊκή κοινότητα της εκπαίδευσης και του πολιτισμού

Αίθουσα: 18

Ενότητα: Stream & Διαθεματικότητα

Παρουσίαση: Η εκπαιδευτική ρομποτική στο «ταξίδι της Ενέργειας». Παρουσίαση project του ομίλου ρομποτικής Challenge των Εκπαιδευτηρίων Αυγουλέα - Λιναρδάτου

Ομιλητής: Διονύσιος Καριμπίδης, Ηλεκτρολόγος Μηχανικός και Μηχανικός Υπολογιστών, Καθηγητής Πληροφορικής και Εκπαιδευτικής Ρομποτικής - Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Περιληψη: Η ομάδα του ομίλου ρομποτικής των Εκπαιδευτηρίων Αυγουλέα - Λιναρδάτου θα παρουσιάσει την δουλειά της στο πλαίσιο του διαγωνισμού FIRST LEGO League - SuperPowered. Το φετινό θέμα του διαγωνισμού που κλήθηκαν να εξετάσουν οι μαθητές είναι η παραγωγή, διανομή και αποθήκευση της Ενέργειας. Η εκπαιδευτική ρομποτική συνδέεται με τη STEAM εκπαίδευση και τη διαθεματικότητα. Οι μαθητές μαθαίνουν να λειτουργούν σύμφωνα με θεμελιώδεις αξίες του 21ου αιώνα με τη διασκέδαση να μη λείπει καθόλου από την εκπαιδευτική διαδικασία

Αίθουσα Εκδηλώσεων

Ενότητα: Ειδική και Συμπεριληπτική Εκπαίδευση

Παρουσίαση: Ανίχνευση των γλωσσικών και μαθησιακών δυσκολιών στο Νηπιαγωγείο και την Α' Δημοτικού μέσω των σύντομων ανιχνευτικών εκδόσεων του ΛΟΓΟΜΕΤΡΟ

Ομιλήτρια: Ασημίνα Ράλλη, Αναπληρώτρια Καθηγήτρια Αναπτυξιακής Ψυχολογίας, Τμήμα Ψυχολογίας της Φιλοσοφικής Σχολής του Εθνικού & Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών

Συγγραφείς: Φ. Αντωνίου, Α. Μ. Ράλλη, Α. Μουζάκη

Περίληψη: Η προφορική γλώσσα και οι δεξιότητες γραμματισμού είναι τα κύρια εργαλεία για την κατανόηση και την επικοινωνία με τον κόσμο. Θέτουν τα θεμέλια για τα ακαδημαϊκά επιτεύγματα των παιδιών και την κοινωνική ανάπτυξη. Ωστόσο, οι γλωσσικές διαταραχές και οι δυσκολίες γραμματισμού αποτελούν τα πιο συνηθισμένα προβλήματα στο Νηπιαγωγείο και τις πρώτες τάξεις του Δημοτικού Σχολείου. Στόχος της παρούσας παρουσίασης είναι η ανάδειξη της ικανότητας του εργαλείου γλωσσικής αξιολόγησης ΛΟΓΟΜΕΤΡΟ να αποτελέσει τη βάση για την έγκυρη και αξιόπιστη ανίχνευση της Αναπτυξιακής Γλωσσικής Διαταραχής (ΑΓΔ) και της υψηλής επικινδυνότητας για εμφάνιση Ειδικών Μαθησιακών Δυσκολιών (ΕΜΔ) μέσω της αξιοποίησης επιμέρους δοκιμασιών του. Μέσα από τη συγκριτική μελέτη ομάδων παιδιών με εξισωμένα χαρακτηριστικά (φύλο, ηλικία, κοινωνικο-οικονομικό και εκπαιδευτικό υπόβαθρο) δημιουργήθηκαν δύο σύντομες ανιχνευτικές εκδόσεις. Τα αποτελέσματα της σχετικής μελέτης αναδεικνύουν τις επιμέρους εκείνες δοκιμασίες που έγκυρα και αξιόπιστα εντοπίζουν τα παιδιά με ΑΓΔ και ΕΜΔ

Αίθουσα Ρομποτικής

Ενότητα: Εργαστήρια Α

Εργαστήριο: Οντοϋπολογιστικά Συστήματα και Εικονικά Όργανα - Physical Computing and Virtual Instruments

Ομιλήτρια: Δρ. Κωνσταντίνος Καλοβρέκτης, Διδάσκων & Επιστημονικός Συνεργάτης Παν. Θεσσαλίας, Μέλος ΣΕΠ του ΕΑΠ, Συντονιστής της Επιστημονικής Επιτροπής STEAM του ΕΛ/ΛΑΚ, Μέλος Επιστημονικής Ομάδας SERI Παν. Θεσσαλίας, Μέλος ΔΣ Ε3STEM

Περίληψη: Στο εργαστήριο οι συμμετέχοντες θα γνωρίσουν τη διαδικασία σχεδιασμού και ανάπτυξης οντοϋπολογιστικών συστημάτων με διασύνδεση εικονικών οργάνων μέσω προγραμματισμού LabVIEW. Οι συμμετέχοντες θα δραστηριοποιηθούν σε απλές πειραματικές εφαρμογές μετρήσεων φυσικών μεγεθών σε γνωστικά πεδία των Φυσικών Επιστημών και της Τεχνολογίας για τη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση

Αίθουσα Πληροφορικής

Ενότητα: Εργαστήρια Β

Εργαστήριο: Microsoft OneNote & Insights: Ένα ηλεκτρονικό τετράδιο ως εργαλείο διαφοροποιημένης αλλά και συμπεριληπτικής εκπαίδευσης

Ομιλήτρια: Στέγη Λιναρδάτου, MIE Fellow, PhD(c), MMath, MSc, Καθηγήτρια Μαθηματικών, Υποδιευθύντρια Γυμνασίου, Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Περίληψη: Το OneNote αποτελεί ένα από τα πιο χρήσιμα εργαλεία στην εκπαιδευτική διαδικασία του Office365 της Microsoft. Πρόκειται για ένα ηλεκτρονικό τετράδιο το οποίο αποτελείται όπως και στην έντυπη του μορφή από θέματα και αυτά από σελίδες. Οι σελίδες αυτού του ηλεκτρονικού τετραδίου λειτουργούν ως ένας λευκός καμβάς που μας επιτρέπει να οργανώσουμε τις σημειώσεις και να εμπλουτίσουμε το υλικό μας αξιοποιώντας μια πληθώρα εργαλείων όπως η εγγραφή ήχου ή η εισαγωγή ενός online Quiz. Αρχικός στόχος του συγκεκριμένου workshop είναι να εξερευνηθούμε πώς μπορούμε να δομήσουμε ένα σχέδιο μαθήματος στο OneNote αξιοποιώντας διάφορα εργαλεία εκμάθησης και παράλληλα πώς οργανώνεται αυτόματα από την εφαρμογή ένας προσωπικός χώρος εργασίας φιλικός, ευνοϊκός και αποδοτικός για τη δυναμική του κάθε μαθητή ανεξαρτήτου ηλικίας ή μαθησιακών δυσκολιών που ενδεχομένως αντιμετωπίζει. Σε δεύτερο στάδιο, θα εξοικειωθούμε με το data analytics εργαλείο της Microsoft, Insights, το οποίο προσφέρει στον εκπαιδευτικό μια ολιστική αποτύπωση των σημείων δυσκολίας των μαθητών του ώστε να εφαρμόσει στρατηγικές παρέμβασης ή πρόληψης

Αίθουσα Χημείας

Ενότητα: Εργαστήρια Γ

Εργαστήριο: Canva for Education, ένα ισχυρό εργαλείο που αναπτύσσει τη δημιουργικότητα και τη συνεργασία με τη χρήση πολλαπλών αναπαραστάσεων

Ομιλήτρια: Μαρία Μπασιτουπούλου, M.e.d στη διδακτική της Γαλλικής γλώσσας, υποψήφια διδάκτωρ του ΕΑΠ

Περίληψη: Το Canva for Education αποτελεί μια απλοποιημένη αλλά ισχυρή πλατφόρμα δημιουργίας παρουσιάσεων με εύχρηστα και εντυπωσιακά έτοιμα σχέδια για οποιοδήποτε θεματολόγιο ή επίπεδο τάξης καθώς και εργαλεία επεξεργασίας! Εσείς και οι μαθητές σας μπορείτε να δημιουργήσετε τα δικά σας σχέδια μαθημάτων από το απόλυτο μηδέν ή να επιλέξετε από μια βιβλιοθήκη χιλιάδων εκπαιδευτικών προτύπων υψηλής ποιότητας που εξυπηρετούν διαφορετικούς μαθησιακούς στόχους. Από τον καταιγισμό ιδεών ως ομάδα που εργάζεται συνεργατικά έως και τη δημιουργία ατομικών έργων, το Canva for Education έχει πολλές δυνατότητες χρήσεως τόσο μέσα όσο και έξω από την τάξη. Φανταστείτε το Canva for Education ως τη δική σας εικονική τάξη, όπου μπορείτε να συζητήσετε σχετικά με μια εργασία, να βοηθήσετε στην αποσαφήνιση των καθηκόντων σε πραγματικό χρόνο, να αφηρέσετε τους μαθητές να πάρουν από κοινού αποφάσεις και να υποβάλουν μια ολοκληρωμένη ψηφιακή αφήγηση, καθώς και να παρέχετε ανατροφοδότηση, όλα στο ίδιο μέρος

13:20 - 13:25 - ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ

Χρονική Ζώνη - 13:25-14:05

(Εικονική) Αίθουσα 12

Ενότητα: International

Παρουσίαση: Minecraft Student Ambassador Program: Building Leaders While Building with Blocks

Ομιλήτρια: Felisa Ford, Digital Learning Specialist with Atlanta Public Schools (Atlanta, GA-USA), Ed.S., MIEE, Global Minecraft Mentor, Microsoft Master Trainer, Co-Creator of the Minecraft Student Ambassador Program, Co-Creator of Minecraft Lessons in Good Trouble - one of the most downloaded worlds in Minecraft history, Time Magazine Innovative Educator (2022)

Περίληψη: During this session teachers will be introduced to the Minecraft Student Ambassador Program. Participants will be given an overview of this student leadership program which is available as a learning pathway in Microsoft Learn. Learn how you can bring this Minecraft student leadership program to your school or district

Σημείωση: Η παρουσίαση θα πραγματοποιηθεί διαδικτυακά στην Αγγλική Γλώσσα χωρίς μετάφραση

Αίθουσα: 13

Ενότητα: E-Learning & VR

Παρουσίαση: Η Εικονική και Επαυξημένη πραγματικότητα ως δομημένο εκπαιδευτικό πρόγραμμα

Ομιλήτρια: Φλέρη Ρουσάκη, Υπεύθυνη Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων, JOIST Innovation Park

Περίληψη: Οι τεχνολογίες αιχμής αναπτύσσονται ραγδαία, υπάρχει όμως η ανάγκη επανασχεδιασμού των εκπαιδευτικών προγραμμάτων που τις αξιοποιούν, ώστε η ένταξή τους στην εκπαιδευτική διαδικασία να οδηγήσει στα μέγιστα δυνατά μαθησιακά αποτελέσματα, σύμφωνα με τη δυναμική κάθε τεχνολογίας. Παρουσιάζεται η προσέγγιση σχεδιασμού δομημένων εκπαιδευτικών προγραμμάτων με τη χρήση της Εικονικής και Επαυξημένης Πραγματικότητας για εκπαιδευτικούς κάθε βαθμίδας και ειδικότητας

Αίθουσα: 16

Ενότητα: Gamification in Education

Παρουσίαση: SNFCC Class: School Experiences in Digital Environment

Ομιλήτρια: Εύη Κайσαρη, Υπεύθυνη Σχολικών Προγραμμάτων - Κέντρο Πολιτισμού Ίδρυμα Σταύρος Νιάρχος

Περίληψη: Το Κέντρο Πολιτισμού Ίδρυμα Σταύρος Νιάρχος, επιδιώκοντας την ενεργή συμμετοχή του στη σχολική ζωή, δημιούργησε το SNFCC Class, μία εκπαιδευτική πλατφόρμα που δίνει τη δυνατότητα στους εκπαιδευτικούς των σχολείων να επιλέγουν ολοκληρωμένα μαθήματα σε ψηφιακή μορφή και να τα υλοποιούν οι ίδιοι μέσα στην τάξη τους με τους

μαθητές και τις μαθήτριάς τους. Όλα τα μαθήματα είναι ειδικά σχεδιασμένα ώστε να λειτουργούν συμπληρωματικά της διδακτικής ύλης της πρωτοβάθμιας και της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, εμπλουτίζοντας με τρόπο ψυχαγωγικό αλλά ταυτόχρονα επίμορφωτικό, τη διαδικασία της διδασκαλίας. Στην παρουσίαση θα εστιάσουμε στους θεματικούς άξονες του SNFCC Class, τα πολυμεσικά εργαλεία που είναι διαθέσιμα και την αξιοποίησή τους μέσα στη σχολική τάξη

Αίθουσα: 17

Ενότητα: Ψηφιακά Μουσεία

Παρουσίαση: Δημιουργώντας μια ολοκληρωμένη και εμπιστοσύνη εμπειρία μουσείου για τους μαθητές με τη βοήθεια του Minecraft Education: Το παράδειγμα του Body Worlds

Ομιλητής: Βασίλειος Βαρβαρήγος, Δρ Βιολογίας, MIE Expert, MIE Fellow, Innovative Educator Trainer, Minecraft Education Edition Mentor - Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Περίληψη: Το Minecraft Education αποτελεί ένα εκπαιδευτικό εργαλείο το οποίο παρέχει μεγάλη ελευθερία κινήσεων και έκφρασης. Στην παρούσα εργασία, παρουσιάζεται η δημιουργία ενός εικονικού μουσείου της έκθεσης Body Worlds στο παιχνίδι, καθώς και οι διαδραστικές εικονικές επισκέψεις που πραγματοποιήθηκαν στο πλαίσιο του μαθήματος της Βιολογίας. Ιδιαίτερη έμφαση δίνεται στον τρόπο με τον οποίο η εικονική εκδοχή της έκθεσης έδωσε τη δυνατότητα στους μαθητές να βιώσουν μια ρεαλιστική εμπειρία, να κρατήσουν σημειώσεις και να συλλέξουν φωτογραφικό υλικό. Τέλος, παρουσιάζεται πώς οι μαθητές προχώρησαν στην εμπέδωση των γνώσεων που αποκόμισαν, διεκπεραιώνοντας συνθετικές εργασίες με τη βοήθεια των εργαλείων TEAMS και OneNote

Αίθουσα: 18

Ενότητα: Stream & Διαθεματικότητα

Παρουσίαση: Η αξιοποίηση της κινητής μάθησης και εκπαιδευτικών εφαρμογών κινητών συσκευών στην εκπαιδευτική διαδικασία

Ομιλητής: Σπύρος Σπύρος, Διευθυντής Δημοτικού Κολλεγίου Ρόδου «Πυθαγόρας», Υπ. Διδάκτωρ Π.Τ.Δ.Ε. Παν. Αιγαίου

Περίληψη: Οι τεχνολογίες αιχμής όπως η κινητή μάθηση, η εικονική κι επαυξημένη πραγματικότητα κ.ά. είναι στο προσκήνιο και αυξάνεται η χρήση τους ολοένα και περισσότερο. Η κινητή μάθηση είναι κάθε μορφή μάθησης που αξιοποιεί τις δυνατότητες που προσφέρουν οι ασύρματες φορητές τεχνολογίες. Στο Δημοτικό του Κολλεγίου Ρόδου η κινητή μάθηση χρησιμοποιείται υποστηρικτικά με εφαρμογές παιχνιδιοποίησης της μάθησης (κουίζ, ψηφιακά παιχνίδια, Escape Room), με εφαρμογές παραγωγής ψηφιακού, διαδραστικού υλικού από τους/τις μαθητές/τριές (Canva, PicsArt, Genial.ly κ.ά.), για έρευνα (Google Lens, Ep. Πραγματικότητα κ.ά.) για την επίλυση προβληματικών καταστάσεων για την εκπαίδευση STEM, τον προγραμματισμό και λειτουργία Ρομπότ - Ρομποτική και εκπαιδευτικά παιχνίδια επ. πραγματικότητας με βάση την τοποθεσία - τοπική ιστορία. Συμπερασματικά, στην παρουσίαση θα αναλυθεί πώς η κινητή μάθηση και οι εφαρμογές κινητών συσκευών βοηθούν, εμπλουτίζουν και ενδυναμώνουν την εκπαιδευτική διαδικασία σε όλες τις τάξεις του Δημοτικού του Κολλεγίου Ρόδου

Αίθουσα Εκδηλώσεων

Ενότητα: Ειδική και Συμπεριληπτική Εκπαίδευση

Παρουσίαση: Δυσγραφία και Τεχνολογία

Ομιλήτρια: Καλλιόπη Λάππα, Εργοθεραπεύτρια MSc, Υπεύθυνη Υποστηρικτικής Τεχνολογίας, Εθνικό Κέντρο

Αποκατάστασης, Πρόεδρος Ε.Ε.Ε.Υ.Τ.

Ομιλήτρια: Ευγενία Χειλαδάκη, Εργοθεραπεύτρια/OTR, Ειδικός Υποστηρικτικής Τεχνολογίας, Μέλος Δ. Σ. ΕΕΕΥΤ, Υπεύθυνη τομέα Ε/Θ ΚΕΜΥΛΟ

Ομιλήτρια: Ντάρια Σερόβα, Εργοθεραπεύτρια, Ένωση Γονέων Νοητικώς Υστερούντων Ατόμων (Ε.Γ.Ν.Υ.Α.) Κέντρο Κοινωνικής Φροντίδας, «Λογομαθία» Κέντρο Ειδικών Θεραπειών

Ομιλήτρια: Ελπίδα Λιανουλοπούλου, Εργοθεραπεύτρια, Ειδικό Δημοτικό σχολείο ΔΑΔ Βόλου

Περίληψη: Η γραφή είναι μια από τις σημαντικές δεξιότητες για τον μαθητή. Όλο και περισσότερο τον τελευταίο καιρό συναντάμε μαθητές με διάγνωση δυσγραφίας και κατά συνέπεια δυσκολία ανταπόκρισής τους στις ολοένα και αυξανόμενες απαιτήσεις του σχολείου. Μέσα από αυτή την εργασία θα προσπαθήσουμε να διερευνήσουμε τις αιτίες της δυσγραφίας, τον τρόπο αξιολόγησής της, καθώς και τις ασκήσεις- πέρα των κλασικών γραφοκινητικών ασκήσεων - που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την αποκατάσταση του προβλήματος. Ως συμπληρωματικό - εναλλακτικό μέσο θα παρουσιαστούν οι σύγχρονες ειδικές συσκευές καταγραφής κίνησης του άνω άκρου και της άκρας χείρας (καρπού και δακτύλων) καθώς και ειδικά λογισμικά που έχουν χρησιμοποιηθεί στο πρόγραμμα της ΕΕΕΥΤ στο Δήμο Χαλανδρίου για παιδιά 4-12 ετών

14:05 - ΛΗΞΗ ΕΡΓΑΣΙΩΝ ΔΙΗΜΕΡΙΔΑΣ

ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

Υβριδική διοργάνωση

- Οι Κεντρικές Ομιλίες του Σαββάτου 1/4 και οι παρουσιάσεις της Ενότητας International της Κυριακής 2/4 θα πραγματοποιηθούν εξ αποστάσεως μέσω της πλατφόρμας Teams.
- Οι παρουσιάσεις και τα εργαστήρια της Κυριακής 2/4 θα πραγματοποιηθούν δια ζώσης στις εγκαταστάσεις του Γυμνασίου-Λυκείου των Εκπαιδευτηρίων Αυγουλέα-Λιναρδάτου, Ελευθερίου Βενιζέλου 112-114 στο Περιστέρι.
- Εφόσον το επιθυμούν, όσοι επισκέπτες παρευρίσκονται την Κυριακή 2/4 στο Σχολείο, θα έχουν τη δυνατότητα να παρακολουθήσουν σε ξεχωριστή αίθουσα τις παρουσιάσεις της ενότητας International που θα πραγματοποιούνται εξ αποστάσεως.

Σημείωση: Λίγες μέρες πριν από τη διημερίδα, οι ενδιαφερόμενες-/οι θα λάβουν συνδέσμους-οδηγίες για τις διαδικτυακές ομιλίες καθώς και οδηγίες πρόσβασης για τις εγκαταστάσεις των Εκπαιδευτηρίων.

Δωρεάν συμμετοχή: Το κόστος της διοργάνωσης καλύπτεται από τα Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου με την πολύτιμη συνδρομή των Χορηγών.

Ημέρες-Ώρες: Σάββατο 1/4: 09:45-13:40 και Κυριακή 2/4: 10:00-14:05.

Διάρκεια παρουσιάσεων: Όλες οι κεντρικές ομιλίες είναι διάρκειας 30', οι παρουσιάσεις 40' και τα εργαστήρια 40' & 80'.

Εγγραφή στη διημερίδα: Μέσω της φόρμας δήλωσης συμμετοχής που θα βρείτε στο site cet@avgouleaschool.gr

Γραμματεία διημερίδας: Για οποιαδήποτε επιπλέον πληροφορία, παρακαλείσθε να απευθύνεστε στη Γραμματεία Γυμνασίου-Λυκείου. Τηλ. 211 500 2300 και Ώρες: 10:00-14:00 (κα Πέπη Φραγκογιάννη).

Βεβαιώσεις παρακολούθησης: Με το πέρας των εργασιών θα δοθούν/σταλούν βεβαιώσεις παρακολούθησης σε έντυπη και σε ηλεκτρονική μορφή αντίστοιχα.

Χορηγός Καινοτομίας και Τεχνολογίας



Χρυσό Χορηγός



Αργυροί Χορηγός



Χάλκινος Χορηγός



Χορηγός Επικοινωνίας



ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΡΙΑ



ΑΠΟ ΤΟ 1949

**ΑΥΓΟΥΛΕΑ
ΛΙΝΑΡΔΑΤΟΥ**



Ελ. Βενιζέλου 112-114, 121 32 Περιστέρι

Τηλ.: 211 500 2 300 e-mail: info@avgouleaschool.gr • www.avgouleaschool.gr

