

# 13<sup>η</sup> ΔΙΗΜΕΡΙΔΑ 2023 | Τεχνολογίες Αιχμής στην Εκπαιδευτική Πράξη

με μια ματιά!

## ΣΑΒΒΑΤΟ 1 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 2023

Οι Κεντρικές Ομιλίες θα πραγματοποιηθούν εξ αποστάσεως μέσω της πλατφόρμας Microsoft Teams

09:45-10:00	<b>Γιώργος Λιναρδάτος</b> , Γενικός Διευθυντής Εκπαιδευτηρίων Αυγούλεα-Λιναρδάτου - Χαιρετισμός <b>Νίκη Κεραμέως</b> , Υπουργός Παιδείας και Θρησκευμάτων - Χαιρετισμός	11:50-12:20	<b>Yiannis Cabolis</b> , Director of Technology Innovation, Electrosonic -Elevating the Learning-Experience through Polysensory Technologies including MR, XR, and Sonification
10:00-10:30	<b>Κυριάκος Πιερρακάκης</b> , Υπουργός Επικρατείας και Ψηφιακής Διακυβέρνησης -Ψηφιακός μετασχηματισμός και επαγγέλματα του μέλλοντος	12:20-12:40	Διάλειμμα
10:30-11:00	<b>Αλέξανδρος Παπασπυριδής</b> , Υπεύθυνος Microsoft Education, Asia Pacific & Japan -ChatGPT: Ευκαιρία ή απειλή;	12:40-13:10	<b>Λήδα Αρνέλλου</b> και <b>Δώρα Κατσαμώρη</b> , Μεταδιδακτορικές ερευνήτριες, SKEL The AI Lab, Ινστιτούτο Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών, ΕΚΕΦΕ Δημόκριτος -Τεχνολογίες αιχμής και άυλη πολιτιστική κληρονομιά
11:00-11:20	Διάλειμμα	13:10-13:40	<b>Λουκάς Λουκάς</b> , Αναπλ. Καθηγητής Φυσικών Επιστημών, Τμήμα Επιστημών Αγωγής, Ευρωπαϊκό Πανεπιστήμιο Κύπρου - 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
11:20-11:50	<b>Δασκάλος Β' Δημοτικού</b> Εκπαιδευτηρίων Αυγούλεα-Λιναρδάτου -Animal Alert: "Καρέτα - Καρέτα". Διαθεματική δραστηριότητα στη Γλώσσα και στη Μελέτη περιβάλλοντος	<b>ΛΗΞΗ ΕΡΓΑΣΙΩΝ 1<sup>ης</sup> ΗΜΕΡΑΣ</b>	

## ΚΥΡΙΑΚΗ 2 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 2023

Αίθουσες	Εικονική Αίθουσα (Αίθουσα 12)	Αίθουσα 13	Αίθουσα 16	Αίθουσα 17	Αίθουσα 18	Αίθουσα Εκδηλώσεων	Αίθουσα Ρομποτικής	Αίθουσα Πληροφορικής	Αίθουσα Χημείας
Ενότητες	International	Δημοτικό	Φυσικές Επιστήμες	Μαθηματικά	Προσχολική Αγωγή	Φιλολογικά	Εργαστήρια Α	Εργαστήρια Β	Εργαστήρια Γ
10:00-10:40	Microsoft Teams Tips and Tricks for Educators	Τέρατα εν (ανο)...δράσει! Escape Room στη Γ' Δημοτικού	Εναρμωτώνοντας το αναρπαστικό 3D και AR περιεχόμενο των Corinth και Merge στη διδακτική πρακτική των Φυσικών Επιστημών	Geogebra 3D: Οι μαθητές της Β' Λυκείου μελετούν γραφήματα με τη βοήθεια της επαυξημένης πραγματικότητας	Με τις νέες τεχνολογίες βοηθό... την έννοια του χρόνου κατακτά! Η συμβολή των νέων τεχνολογιών στην κατάκτηση της έννοιας του χρόνου στο Νηπιαγωγείο	Από το OneNote... στο Teams ή πώς μπορούμε να οργανώσουμε την τάξη μας και να... οργανωθούμε!	Χημεία: Από την επαυξημένη πραγματικότητα στη δημιουργία 3D μοντελών	Picture in the mixture: Η «ανάμειξη» της εικόνας και του λόγου στα γλωσσικά μαθήματα με τη χρήση του PIXTON	Δημιουργώντας διαδραστικά εκπαιδευτικά παιχνίδια με την πλατφόρμα Wordwall
10:45-11:25	Training teachers towards inclusion: introduction to the PLEIADE Project.	Μετά την «έξυπνη» αίτια ...έρχεται η «έξυπνη» κούπα: Διαθεματική δράση Φυσικής και Τεχνολογίας στην ενότητα της θερμότητας της Ε' Δημοτικού	Το κινητό τηλέφωνο σαν εργαλείο μέτρησης σε παράγματα Φυσικής. Παρουσίαση της εφαρμογής rhyrnox	One-to-One μοντέλο εκμάθησης: Πώς εννοχρησιμεύει μια διδακτική ώρα στα μαθηματικά;	Καλλιεργώντας δεξιότητες τεχνολογίας και επιστήμης στην Προσχολική Αγωγή; Η περίπτωση των Εργαστηρίων Δεξιοτήτων Out of Eden Learn-inspired	Λογοτεχνία στο ηλεκτρολόγιο	Ρομποτική με χρήση Micro:bit στο Γυμνάσιο	Ανάπτυξη σεναρίων για αφηρηματικά παιχνίδια με την πλατφόρμα Twine	Δημιουργία βίντεο με πρώτα λυμένες ασκήσεις Φυσικής χρησιμοποιώντας απλά λογισμικά
11:30-12:10	Cosmo: a versatile learning system for EYFS and learners with Special Education Needs and Disabilities	Μπορείς να επηρεάσεις την τριβή; Ένα διαθεματικό project Ρομπο-Φυσικής στη ΣΤ' Δημοτικού μέσα από πειραματικές διατάξεις	Τα σχολεία μελετούν τους σεισμούς	Η τριγωνομετρία στην πράξη: Μετρώντας το ύψος του σχολείου μας	Στο χρονοντούλαπο της Τέχνης, η Γλυπτική μας ταξιδεύει... Διαθεματικές και πολυτροπικές δραστηριότητες με θέμα την Γλυπτική στο Νηπιαγωγείο	Δίνοντας ζωή στην ιστορία. Η αρχαία ιστορία... ψηφιακή πραγματικότητα!			
<b>12:10-12:40 ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ</b>									
Αίθουσες	Εικονική Αίθουσα (Αίθουσα 12)	Αίθουσα 13	Αίθουσα 16	Αίθουσα 17	Αίθουσα 18	Αίθουσα Εκδηλώσεων	Αίθουσα Ρομποτικής	Αίθουσα Πληροφορικής	Αίθουσα Χημείας
Ενότητες	International	E-Learning & VR	Gamification in Education	Ψηφιακά Μουσεία	Stream & Διαθεματικότητα	Ειδική & Συμπεριληπτική Εκπαίδευση	Εργαστήρια Α	Εργαστήρια Β	Εργαστήρια Γ
12:40-13:20	Working ... Independently: A Pleiade Project learning design with the use of Padlet, Microsoft 365, and Google classroom Education Tools	Cisco Networking Academy - 25 years reimagining education	"Solar system" - A coding building project in Minecraft: Education Edition	Πόσα μουσεία χωράνε σε μια τάξη; Museotek, μία καινοτόμος πλατφόρμας πολιτισμού για κάθε σχολική μονάδα. Η εμπειρία μας	Η εκπαιδευτική ρομποτική στο «ταξίδι της Ενεργείας». Παρουσίαση project του ομίλου ρομποτικής Challenge των Εκπαιδευτηρίων Αυγούλεα-Λιναρδάτου	Ανίχνευση των γλωσσικών και μαθησιακών δυσκολιών στο Νηπιαγωγείο και την Α' Δημοτικού μέσω των συντάγμων ανιχνευτικών εκδόσεων του ΛΟΓΟΜΕΤΡΟ	Οντολογισμικά Συστήματα και Εικονικά Όργανα - Physical Computing and Virtual Instruments	Microsoft OneNote & Insights: Ένα ηλεκτρονικό τετράδιο ως εργαλείο διαφοροποιημένης αλλά και συμπεριληπτικής εκπαίδευσης	Canva for Education, ένα ισχυρό εργαλείο που αναπτύσσει τη δημιουργικότητα και τη συνεργασία με τη χρήση πολλαπλών αναπαραστάσεων
13:25-14:05	Minecraft Student Ambassador Program: Building Leaders While Building with Blocks	Η Εικονική και Επαυξημένη πραγματικότητα ως δομημένο εκπαιδευτικό πρόγραμμα	SNFCC Class: School Experiences in Digital Environment	Δημιουργώντας μια ολοκληρωμένη και εμπυθιστική εμπειρία μουσείου για τους μαθητές με τη βοήθεια του Minecraft Education: Το παράδειγμα του Body Worlds	Η αξιοποίηση της κινητής μάθησης και εκπαιδευτικών εφαρμογών κινητών συσκευών στην εκπαιδευτική διαδικασία	Δυσγραφία και Τεχνολογία			
<b>14:05 ΛΗΞΗ ΕΡΓΑΣΙΩΝ ΔΙΗΜΕΡΙΔΑΣ</b>									