

Πρόγραμμα 11^{ης} Διημερίδας «Τεχνολογίες Αιχμής στην Εκπαιδευτική Πράξη»

Σάββατο 7 Μαρτίου 2020

Αίθουσα Εκδηλώσεων «Οδυσσέας Ελύτης»

09:45-10:00 Προσέλευση - Υποδοχή Επισκεπτών

10:00-10:30 Καλωσόρισμα – Χαιρετισμοί: Στέλιος Βλαζάκης και Αντιγόνη Βλασσά – Μαθητές της Β' Λυκείου των Εκπαιδευτηρίων Αυγουλέα-Λιναρδάτου

10:30-11:00

Παρουσίαση: Αποδομώντας την προσέγγιση STEM: Η περίπτωση της χρήσης εκπαιδευτικών δρόνων (educational drones) στη διδακτική πράξη.

Ομιλητής: Λουκάς Λουκά, Αναπληρωτής Καθηγητής, Διδακτική των Φυσικών Επιστημών, Τμήμα Επιστημών Αγωγής – Ευρωπαϊκό Πανεπιστήμιο Κύπρου

Περίληψη: Στην ομιλία εστιάζομαι στην περιγραφή της χρήσης ειδικά σχεδιασμένων τεχνολογιών δρόνων (educational drones) στην εκπαιδευτική πράξη, επιδιώκοντας ένα λειτουργικό επαναπροσδιορισμό της παιδαγωγικής προσέγγισης STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics). Στην ομιλία θα κάνω μία σύντομη περιγραφή του όρου STEM μέσα από την οπτική της χρήσης τεχνολογιών αιχμής δρόνων η οποία συνδυάζει εμπειρίες και μάθηση στις γνωστικές περιοχές της Τεχνολογίας, Ρομποτικής, Μαθηματικών, Μηχανικής, και Φυσικών Επιστημών δίνοντας στους μαθητές την ευκαιρία γνωριμίας των πιο πάνω περιοχών και διερεύνησης των ενδιαφερόντων τους σε αυτούς τους τομείς. Θα συζητηθούν επίσης παραδείγματα πραγμάτωσης της εν λόγω προσέγγισης με τη χρήση εκπαιδευτικών δρόνων με τεχνολογία αιχμής INTEL, ειδικά σχεδιασμένα για χρήση για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Το εκπαιδευτικό λογισμικό τους είναι σχεδιασμένο στο MIT για μαθητές, χρησιμοποιούν πολλαπλές γλώσσες προγραμματισμού για ηλικίες μαθητών από 7-18 ετών με δυνατότητες που επεκτείνονται μέχρι και τον προγραμματισμό, διαχείριση και αλληλεπίδραση πολλαπλών δρόνων, για τη δημιουργία συνδυασμών drones, γνωστά ως digital fireworks.

11:00-11:30

Παρουσίαση: Ασφαλής πλοήγηση στο Διαδίκτυο: Μύθοι και πραγματικότητες - Τα ναι και τα όχι του διαδικτύου

Ομιλητής: Εμμανουήλ Σφακιανάκης, Αντιστράτηγος εα ΕΛΑΣ, Ιδρυτής και Πρόεδρος Διεθνούς Ινστιτούτου Κυβερνοασφάλειας (CSII), Ειδικός Ερευνητής – Αναλυτής Ηλεκτρονικών Εγκλημάτων, Ιδρυτής του τμήματος Ηλεκτρονικής Δίωξης της ΕΛΑΣ, Υποψήφιος Διδάκτωρ Πληροφορικής στο Πανεπιστήμιο του Πειραιά

Ομιλήτρια: Καλλιόπη Ιωάννου, Διευθύντρια Διεθνούς Ινστιτούτου Κυβερνοασφάλειας (CSII), Κλινική Εγκληματολόγος, Σύμβουλος Οικογένειας και Υποστήριξης Θυμάτων, Υποψήφια Διδάκτωρ Εγκληματολογίας στο πανεπιστήμιο του Essex

Περίληψη: Στόχος της ομιλίας είναι να εξοικειωθούν οι συμμετέχοντες στην αναγνώριση των συμπεριφορών της ασφαλούς και μη ασφαλούς πλοήγησης στο διαδίκτυο μέσα από την παρουσίαση των 10 βιωματικών κανόνων του CSI Institute για την ασφαλή πλοήγηση στο διαδίκτυο. Η παρουσίαση θα καλύψει όλες τις σύγχρονες μορφές κυβερνοεγκλήματος (διαδικτυακός εκφοβισμός, social media, εκδικητική πορνογραφία, διαδικτυακή αποπλάνηση, διαδικτυακός εθισμός) όσο και τις τελευταίες τάσεις που αφορούν διαδικτυακές συμπεριφορές υψηλού ρίσκου με σκοπό να μάθουν οι χρήστες να χρησιμοποιούν τα οφέλη των νέων τεχνολογιών αλλά και να γνωρίσουν πώς να διαχειρίζονται καταστάσεις κρίσης

11:30-12:00

Παρουσίαση: Microsoft OneNote, όπως δεν το έχετε δει ποτέ ξανά!

Ομιλητής: Νίκος Παφίτης, MSc, MIE Fellow, Expert & Master Trainer, Minecraft Global Mentor

Περίληψη: Η διδακτική προσέγγιση του τύπου «ένα στυλ ταιριάζει σε όλους», προϋποθέτει ότι όλοι οι μαθητές μαθαίνουν με τον ίδιο τρόπο και με την ίδια ταχύτητα. Ως εκπαιδευτικοί, γνωρίζουμε ότι αυτό δεν ισχύει. Με το OneNote και λίγη φαντασία, μπορούμε να δημιουργήσουμε ελκυστικά μαθήματα, όπου οι μαθητές μπορούν να πάρουν τον έλεγχο της δικής τους μάθησης. Δραστηριότητες όπως το «Escape the Classroom» και το «Hack my Password» δημιουργούν ένα διασκεδαστικό και συναγωνιστικό μαθησιακό περιβάλλον, που δημιουργεί προκλήσεις για όλους τους μαθητές. Από την άλλη το «Self-paced Non-Stigmatised Adaptive Learning» (αυτορυθμιζόμενη μάθηση που προσαρμόζεται ανάλογα και δεν στιγματίζει) παρέχει στους μαθητές όλων των δυνατοτήτων την ευκαιρία να μάθουν με το δικό τους ρυθμό, σε ένα περιβάλλον που δεν είναι ανταγωνιστικό και δεν στιγματίζει, διασφαλίζοντας ότι όλοι οι μαθητές εργάζονται στο δικό τους επίπεδο. Το OneNote, το δωρεάν εργαλείο της Microsoft, μπορεί να περιοριστεί μόνο από τη φαντασία σας

12:00-12:30 Διάλειμμα – Καφές

12:30-13:45

Παρουσίαση: Ένα πρότυπο μάθημα με τη χρήση εικονικών εργαλείων

Ομιλήτρια: Ξένια Βήττα, MIE Expert, Δασκάλα Β' Δημοτικού – Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Ομιλήτρια: Δανάη Ντούραλη, MIE Expert, Δασκάλα Β' Δημοτικού – Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Συμμετέχοντες/-ουσες Μαθητές/-τριες Β' Δημοτικού Εκπαιδευτηρίων Αυγουλέα-Λιναρδάτου: Ίρις Ασημακοπούλου, Μελίνα Καλαβέζου, Ορέστης Κυπαρισσός, Πάυλος Κωστόπουλος, Μάλιου Μιχαέλα -Σπύρου, Θοδωρής Μαργέλος, Έκτορας Μουσιάδης, Σοφία Νάτση, Πάρης Παράσχης, Γιάννης Πελέκης, Μάιρα Πιστόλη, Ηλέκτρα Τσιριμώκου

Περίληψη: Η παρουσίασή μας έχει ως στόχο τη βιωματική εμπλοκή των παιδιών στη διαδικασία της μάθησης, στη Μελέτη Περιβάλλοντος. Οι μαθητές με τη βοήθεια των νέων τεχνολογιών και συγκεκριμένα μέσω του Microsoft Forms, του Google Earth, των βιβλίων επαυξημένης πραγματικότητας (livebooks) αλλά και με τη βοήθεια του τρισδιάστατου εκτυπωτή όπως και της ζωγραφικής 3D, θα έρθουν εικονικά σε επαφή με άγρια ζώα από τις ζούγκλες μακρινών ηπείρων. Τι εκπλήξεις περιμένουν άραγε τους μικρούς μαθητές στην τάξη; Η παρουσίαση θα ξεκινήσει, όταν το κουδούνι τρεις φορές χτυπήσει!!!

13:00-13:30

Παρουσίαση: Εμπλουτίζοντας την εμπειρία των επιμορφωτικών επισκέψεων με το Minecraft Education Edition

Ομιλητής: Βασίλειος Βαρβαρήγος, Δρ Βιολογίας, MIE Expert, Trainer & Fellow, Minecraft Education Edition Mentor, Καθηγητής Βιολογίας – Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Περίληψη: Η συνεισφορά των επιμορφωτικών επισκέψεων στη βιωματική γνώση είναι αδιαμφισβήτητη. Ωστόσο, οι εκπαιδευτικοί αναζητούν διαρκώς νέες προσεγγίσεις για να τις καταστήσουν ακόμα πιο ωφέλιμες και ελκυστικές για τους μαθητές τους. Το δημοφιλές εκπαιδευτικό παιχνίδι Minecraft Education Edition μπορεί να αποτελέσει μια νέα καινοτόμο πρόταση στον τομέα αυτό. Ειδικότερα, μπορεί να προσφέρει εμπάθυνση και να καλλιεργήσει δεξιότητες στους μαθητές πριν, κατά και μετά τη διεξαγωγή μιας εκδρομής. Τους βοηθάει, δηλαδή, να κερδίσουν περισσότερα από μια επιμορφωτική επίσκεψη με τον πλέον ευχάριστο και φυσικό τρόπο μάθησης, το παιχνίδι

13:30-14:00

Παρουσίαση: Microsoft OneNote: Ένα ηλεκτρονικό τετράδιο ως εργαλείο διαφοροποιημένης αλλά και συμπεριληπτικής μάθησης

Ομιλήτρια: Στέγηβη Λιναρδάτου, MSc, MIE Expert, Trainer & Fellow, Καθηγήτρια Μαθηματικών – Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Περίληψη: Οι σελίδες του λειτουργούν ως ένας λευκός καμβάς που μας επιτρέπει να δημιουργήσουμε ένα εμπλουτισμένο και ταυτόχρονα διαδραστικό σχέδιο μαθήματος αξιοποιώντας πληθώρα εργαλείων όπως η εγγραφή ήχου ή η εισαγωγή ενός online Forms Quiz. Στόχος αυτών αποτελεί η βέλτιστη αισθητοποίηση και εμπέδωση καινούριων εννοιών από κάθε μαθητή. Σύμφωνα με έρευνες, τα εν λόγω εργαλεία επιταχύνουν την κατάκτηση της γνώσης ειδικά για μαθητές που αντιμετωπίζουν μαθησιακές δυσκολίες όπως δυσλεξία

14:00-14:30 Διάλειμμα – Ελαφρύ γεύμα

14:30-15:00

Παρουσίαση: Εισαγωγή εκπαιδευτικών σεναρίων Ρομποτικής στην Πρωτοβάθμια & Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση

Ομιλήτρια: Διάννα Βουτυράκου, Ηλεκτρολόγος Μηχανικός και Μηχανικός Ηλεκτρονικών Υπολογιστών – Δασκάλα Εκπαιδευτικής Ρομποτικής

Περίληψη: Η ρομποτική στην εποχή μας γνωρίζει όλο και μεγαλύτερη άνθιση. Πώς μπορεί λοιπόν να λειτουργήσει συμπληρωματικά, εμπλουτίζοντας τα μαθήματα του σχολικού προγράμματος; Κατά τη διάρκεια της παρουσίασης, θα αναλυθούν εκπαιδευτικά σενάρια με τη χρήση της ρομποτικής για πληθώρα μαθημάτων όπως τα μαθηματικά, η φυσική και η νέα ελληνική γλώσσα. Πώς λοιπόν ο μαθητής μπορεί να καταλάβει βιωματικά έννοιες όπως η τριβή, η αρχή διατήρησης της ενέργειας, ή όπως το σφάλμα σε μία μέτρηση χρησιμοποιώντας ως βάση τη ρομποτική; Τέλος, θα γίνει μικρή αναφορά στη σημασία που έχει η ρομποτική ως ερέθισμα σε ένα μαθητή, ενώ θα αναφερθούν περιληπτικά και ρομποτικές κατασκευές μαθητών γυμνασίου και λυκείου στα πλαίσια μαθημάτων που έχω κάνει τα τελευταία χρόνια

15:00-15:20

Παρουσίαση: Virtual Fieldtrips: Connecting Cultures And Breaking Barriers

Ομιλητής: Frantz Lucien, Manager of Interactive Experience and Family Engagement – Intrepid Sea, Air & Space Museum

Περίληψη: For centuries, museums have been a resource for cultural knowledge and exploration. They serve as conduits to the past, engaging visitors in a unique and tangible way in the present. Museums can evoke discovery and wonder; if one has access to them. The Virtual Fieldtrip program at the Intrepid Sea, Air, and Space Museum aims to increase access to culture and knowledge; not only for the disenfranchised here in America but for individuals around the world. By creating a unique virtual space, each fieldtrip is a journey through culture unlike any other; empowering learners all over the globe to understand through experience and ownership

15.20 - Λήξη Εργασιών 1^{ης} Ημέρας

Κυριακή 8 Μαρτίου 2020

Εργαστήρια & Παρουσιάσεις στις Αίθουσες Διδασκαλίας

10:00-10:40

Αίθουσα: 13

Κατηγορία: Φιλολογικά

Τίτλος: «Ιστορικοί Αρχιτέκτονες»: Διαφυλάσσοντας την πολιτιστική μας κληρονομιά με τη βοήθεια του Minecraft

Ομιλήτρια: Κωνσταντίνα Καπέλλα, MSc, MIE Expert & Trainer, Καθηγήτρια Φιλολόγος – Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Ομιλήτρια: Αρετή Βελή, MA, Phdc, MIE Expert & Trainer, Καθηγήτρια Φιλολόγος – Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Περίληψη: Οι επισκέπτες θα έχουν την ευκαιρία να δουν πώς οι μαθητές του σχολείου μας μπαίνουν στη διαδικασία να «ανοικοδομήσουν» ιστορικά μνημεία στο Minecraft. Ένα εγχείρημα ανακατασκευής σημαντικών χώρων της Unesco προκειμένου να διαφυλαχθεί η παγκόσμια πολιτιστική κληρονομιά. Πριν από την κατασκευή οποιουδήποτε μνημείου - χώρου, αυτοί ερευνώνται και μελετώνται ιστορικά. Οι μαθητές κατανοούν τις γεωμετρικές τους μορφές και τις αναλύουν σε πραγματικές αναλογίες πριν τη μεταφορά τους σε «block» του Minecraft. Οι μαθητές μας με αυτό τον τρόπο έρχονται σε επαφή με την ιστορία και τον πολιτισμό μας παίζοντας και μαθαίνοντας πιο ευαίσθητοποιημένα

Αίθουσα: 16

Κατηγορία: Ειδική Αγωγή

Τίτλος: Η εκπαιδευτική ρομποτική στην Ειδική Αγωγή

Ομιλητής: Αλέξανδρος Τσικολάτας, MSc, Εκπαιδευτικός Ειδικής Αγωγής

Περίληψη: Η παρούσα εργασία, αποτελεί μια πιλοτική εφαρμογή της εκπαιδευτικής ρομποτικής στο χώρο της ειδικής αγωγής στην Ελλάδα. Μελετά την αλληλεπιδραστική σχέση των μαθητών και τα συναισθήματά τους από την διαδικασία. Η εκπαιδευτική δραστηριότητα πραγματοποιήθηκε σε ένα Ε.Ε.Ε.Κ. της Ανατολικής Αττικής με τη συμμετοχή τεσσάρων μαθητών της τελευταίας τάξης. Οι μαθητές συνεργάστηκαν για να κατανοήσουν, σχεδιάσουν, κατασκευάσουν και να προγραμματίσουν μια ρομποτική κατασκευή έτσι ώστε να προβαίνει σε ορισμένη κίνηση, κατόπιν προγραμματισμένης εντολής από τους μαθητές. Ιδιαίτερη σημασία δόθηκε στην ψυχοσυναισθηματική κατάσταση κάθε μαθητή κατά τη διάρκεια μιας διεργασίας καθώς επίσης και του τελικού αποτελέσματος και αξιολόγησης της κατασκευής και των μαθητών. Η παρατήρηση της εργασίας και η αξιολόγηση των ενεργειών των μαθητών έδειξαν ότι η συγκεκριμένη εκπαιδευτική δραστηριότητα τους βοήθησε να κατανοήσουν τη λειτουργία βασικών κατασκευαστικών δομών και προγραμματισμού, μέσα από την ανταλλαγή σκέψεων, γνώσεων και ιδεών, ανάπτυξη κοινωνικότητας και συναισθηματικής ωρίμανσης

Αίθουσα: 17

Κατηγορία: Εκπαιδευτικά Εργαλεία

Τίτλος: Wakelet: Αποθήκευσε σε συλλογές τα πράγματα που αγαπάς και μοιράσου τα

Ομιλήτρια: Κατερίνα Δουρμούση, EFL Teacher, MIE Expert, Skype Master Teacher

Περίληψη: Το Wakelet είναι μια δωρεάν πλατφόρμα που σας επιτρέπει να οργανώσετε το περιεχόμενο που επιθυμείτε για αποθήκευση και κοινή χρήση. Μπορείτε να αποθηκεύσετε βίντεο, άρθρα, εικόνες, αρχεία, Tweets, links, ή ακόμα και να προσθέσετε το δικό σας κείμενο. Αποθηκεύστε αυτό το περιεχόμενο στους δικούς σας σελιδοδείκτες, ή οργανώστε όλα τα σχετικά στοιχεία σε μια συλλογή

Αίθουσα: 18

Κατηγορία: Εκπαιδευτικά Παιχνίδια

Τίτλος: Οι μαθητές αξιοποιούν το Minecraft Education Edition στα μαθήματά τους και σας παρουσιάζουν τις δημιουργίες τους

Ομιλητής: Νίκος Καλοσκάμης, MIE Fellow, Καθηγητής Πληροφορικής – Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Συμμετέχοντες/-ουσες μαθητές/-τριες ΣΤ' Δημοτικού Εκπαιδευτηρίων Αυγουλέα-Λιναρδάτου: Χρήστος Βαρανάκης, Μάριος Ευαγγελίου, Αντώνιος Χαρτζουλάκης, Χρυσόστομος Τσαμπουνάρης, Ευτυχία Τασσοπούλου, Ηλίας Σοφινός

Περίληψη: Οι μαθητές της ομάδας STEM του σχολείου μας, θα σας παρουσιάσουν τις δημιουργίες τους στο Minecraft Education Edition και θα σας προτείνουν τρόπους για να το αξιοποιήσετε στα μαθήματά σας. Συγκεκριμένα, θα δείτε Escape Rooms για τα Μαθηματικά, την αναπαράσταση ενός Μοναστηριού του Αγίου Όρους για την ανάδειξη της Θρησκευτικής, Πολιτιστικής και Ιστορικής αξίας του και τέλος, ένα Roller Coaster για ενθουσιάσετε και εσείς τους μαθητές σας με τον παιγνιώδη χαρακτήρα του προγράμματος!

Αίθουσα: 22

Κατηγορία: Οικονομικά

Τίτλος: Η χρήση της τεχνολογίας στα οικονομικά μαθήματα

Ομιλήτρια: Ανδριανή Γκούμα, Φοιτήτρια Τμήματος Πληροφορικής – Οικονομικό Πανεπιστήμιο Αθηνών

Ομιλήτρια: Ελένη Δεϊμέζη, Φοιτήτρια Τμήματος Πληροφορικής – Οικονομικό Πανεπιστήμιο Αθηνών

Ομιλητής: Χρήστος Κατσιώνης, Φοιτητής Τμήματος Πληροφορικής – Οικονομικό Πανεπιστήμιο Αθηνών

Επιβλέποντες:

Δρ Βασιλική Μπρίνια, Επιστημονική υπεύθυνη και διδάσκουσα του Προγράμματος Σπουδών στις Επιστήμες της Αγωγής & της Εκπαίδευσης του Οικονομικού Πανεπιστημίου Αθηνών

Δρ Αθανάσιος Ανδρούτσος, διδάσκων του Προγράμματος Σπουδών στις Επιστήμες της Αγωγής και της Εκπαίδευσης του Οικονομικού Πανεπιστημίου Αθηνών

Αίθουσα: 23

Κατηγορία: Προσχολική Αγωγή

Τίτλος: Το παιδικό ιχνογράφημα στην Προσχολική Ηλικία

Ομιλήτρια: Σοφία Ζωγράφου, Παιδαγωγός Προσχολικής Ηλικίας με εξειδίκευση στην Ψυχιατρική Παιδιού-Εφήβου – Εκπαιδευτική Σελίδα «Προσχολική Αγωγή»

Περίληψη: Το ιχνογράφημα θεωρείται ως ένα από τα σημαντικότερα μέσα που χρησιμοποιεί ένα παιδί για να εκφραστεί. Μέσα από το παιδικό σχέδιο μπορούμε να πάρουμε πολλές πληροφορίες για τη νοητική και συναισθηματική του κατάσταση, την προσωπικότητά του, όπως και να διακρίνουμε τις επιθυμίες, τις ανάγκες, τους φόβους και τα άγχη που τυχόν αντιμετωπίζουν. Είναι ένα από τα βασικότερα εργαλεία που χρησιμοποιούν οι θεραπευτές παιδιών και οι παιδοψυχολόγοι για να κατανοήσουν τον ψυχισμό των παιδιών. Χρησιμοποιώντας τα προβολικά τεστ (ανθρώπινη φιγούρα, δέντρο, οικογένεια, σπίτι) μας δίνεται η δυνατότητα να γνωρίσουμε εις βάθος το ίδιο το παιδί

Αίθουσα: 26

Κατηγορία: Δημοτικό

Τίτλος: Μετατρέποντας την αξιολόγηση σε παιχνίδι με το MsForms και το Kahoot. Παραδείγματα εφαρμογής στο Δημοτικό Σχολείο ενός Showcase School

Ομιλήτρια: Μαρία Παπαδοπούλου, MS Επιστήμες της Αγωγής και Νέες Τεχνολογίες, MIE Trainer, Εκπαιδευτικός, Διευθύντρια Νέων Τεχνολογιών – Εκπαιδευτήρια Ε. Μαντουλίδη

Περίληψη: Το θέμα της παρουσίασης είναι το Microsoft Forms και το “Kahoot!”, δύο εργαλεία που μεταμορφώνουν την εμπειρία της αξιολόγησης τόσο για τους μαθητές, καθώς την «παιχνιδιοποιούν», όσο και για τους εκπαιδευτικούς, καθώς μπορούν να λάβουν άμεσα τα αποτελέσματα κερδίζοντας ποιοτικό χρόνο. Πιο συγκεκριμένα, θα παρουσιαστούν οι δυνατότητες του Microsoft Forms, ενός εργαλείου του Office 365, το οποίο μπορούν να αξιοποιήσουν εκπαιδευτικοί όλων των βαθμίδων, για να δημιουργήσουν quiz, έρευνες και ερωτηματολόγια εύκολα και γρήγορα. Στη συνέχεια θα παρουσιαστεί το «Kahoot!», μια εφαρμογή που στοχεύει στην κοινωνική μάθηση και κάνει την αξιολόγηση τόσο διασκεδαστική όσο ένα τηλεπαιχνίδι. Θα γίνει ανάλυση των τρόπων που μπορούν και τα δύο να αξιοποιηθούν στην εκπαιδευτική διαδικασία, και στη συνέχεια στη διαδικασία της αξιολόγησης - διαμορφωτικής και τελικής. Οι εκπαιδευτικοί που θα παρακολουθήσουν την παρουσίαση, μπορούν να τα χρησιμοποιήσουν στην τάξη τους άμεσα, καθώς δεν είναι απαραίτητο να έχουν ειδικές γνώσεις τεχνολογίας, παρά μόνο φαντασία.

Αίθουσα: 27

Κατηγορία: Διαθεματικά Project

Τίτλος: Διαθεματικές προσεγγίσεις με «βοηθό» την Πληροφορική

Ομιλήτρια: Χρυσούλα Κοψιδά, Καθηγήτρια Πληροφορικής – Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Περίληψη: Θα παρουσιαστούν διαθεματικά projects που συνδέουν το μάθημα της Πληροφορικής με τα Μαθηματικά, τη Φυσική, τα Καλλιτεχνικά και άλλα μαθήματα

Αίθουσα: 28

Κατηγορία: STEM

Τίτλος: Σύμπραξη μαθηματικών και φυσικής με τη χρήση νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση

Ομιλήτρια: Αναστασία Αριδά, Μαθήτρια Α' Λυκείου – Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Ομιλήτρια: Αθανασία Νικολοπούλου, Μαθήτρια Α' Λυκείου – Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Ομιλητής: Αχιλλέας Παπακώστας, Μαθητής Α' Λυκείου – Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Ομιλητής: Παναγιώτης Χαϊτογλου, Μαθητής Α' Λυκείου – Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Επιβλέπουσα Εκπαιδευτικός: Μαρία Ευσταθίου, PhD, MSc, MIE Expert, Καθηγήτρια Μαθηματικών – Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Περίληψη: Πώς εφαρμόζονται στην καθημερινή μας ζωή οι έννοιες που διδασκόμαστε στην Άλγεβρα; Συνδέονται οι γνώσεις της Άλγεβρας και της Φυσικής; Επιλύοντας δύο βιωματικά προβλήματα (με χρήση διαδραστικών εκπαιδευτικών λογισμικών) δίνουμε απάντηση στα ερωτήματα αυτά

Αίθουσα: 31

Κατηγορία: Βιωματικά Εργαστήρια Α

Τίτλος: Οι παρουσιάσεις ως εκπαιδευτικό εργαλείο. Advanced PowerPoint

Ομιλήτρια: Παρασκευή Ιατρού, MSc, Εκπαιδευτικός Δευτεροβάθμιας/Ενηλίκων – Socialinnov

Περίληψη: Το εργαστήριο απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς Α/θμιας και Β/θμιας Εκπαίδευσης (Δημόσιας και Ιδιωτικής) και στόχος του είναι η εξοικείωση με εργαλεία που βοηθούν στη βελτιστοποίηση της χρήσης των παρουσιάσεων κατά την εκπαιδευτική διαδικασία. Στο εργαστήριο θα συζητηθούν προτάσεις για την αποδοτικότερη χρήση των παρουσιάσεων και εργαλείων του PowerPoint, καθώς και η χρήση τους από τους συμμετέχοντες. Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να διαθέτουν μια βασική εξοικείωση με το PowerPoint

Αίθουσα: 33

Κατηγορία: Βιωματικά Εργαστήρια Β

Τίτλος: Εφαρμογές του GeoGebra στα μαθηματικά από το Δημοτικό μέχρι και το Λύκειο

Ομιλητής: Ευάγγελος Ψύχας, MIE Expert, Μαθηματικός – Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Περίληψη: Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να φέρουν το προσωπικό τους laptop και να έχουν ήδη εγκαταστήσει το πρόγραμμα GeoGebra, με τη βοήθεια των GeoGebra-Windows-Installer-5-0-396-0 ή GeoGebra-Windows-Installer-5-0-473-0. Θα γίνει εισαγωγή στη δημιουργία εφαρμογών του GeoGebra και δεν απαιτείται καμία προηγούμενη γνώση του προγράμματος από όσους το παρακολουθήσουν. Θα ξεκινήσουμε με απλές εφαρμογές που αφορούν το Δημοτικό και το Γυμνάσιο και θα φτάσουμε σε επίπεδο ασκήσεων που θα καθορίσει το ακροατήριο. Πιο συγκεκριμένα στο πλαίσιο του εργαστηρίου θα πραγματοποιηθούν:

- Δημιουργία αρχείων για τη λύση προβλημάτων
- Σχεδιασμός γεωμετρικών αντικειμένων
- Μελέτη γεωμετρικών ιδιοτήτων

Αίθουσα: 35

Κατηγορία: Βιωματικά Εργαστήρια Γ

Τίτλος: Real Simulations – Factory Home I/O

Ομιλητής: Δημήτρης Τσιμπούρης, MSc, Ηλεκτρολόγος Μηχανικός, Καθηγητής Τεχνολογίας – Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Περίληψη: Το HOME I / O είναι μια διαδραστική προσομοίωση ενός έξυπνου σπιτιού και του περιβάλλοντος χώρου. Αντίστοιχα το FACTORY I / O είναι μια προσομοίωση εργοστασίων 3D για τις τεχνολογίες αυτοματισμού. Ο κύριος στόχος των δύο προγραμμάτων είναι να εισαγάγει ιδέες αυτοματισμού σε σπίτι και σε βιομηχανία, χρησιμοποιώντας δύο 3D διαδραστικά περιβάλλοντα. Εξοπλισμένα με τις πιο συνηθισμένες συσκευές αυτοματισμού, προτρέπει τους μαθητές να σχεδιάσουν λύσεις ελέγχου και να κατανοήσουν τον αντίκτυπο της εφαρμογής του σε πραγματικού χρόνου κατασκευές και προγραμματισμού

Αίθουσα: 36

Κατηγορία: Βιωματικά Εργαστήρια Δ

Τίτλος: Επεξεργασία και τροποποίηση αρχείων PDF

Ομιλητής: Διονύσιος Προβατάς, Καθηγητής Φυσικής – Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα Λιναρδάτου

Περίληψη: Μέσω της χρήσης κατάλληλων εργαλείων θα δούμε τρόπους με τους οποίους μπορούμε να επεξεργαστούμε αρχεία PDF και τελικά να δημιουργήσουμε ένα νέο αρχείο το οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως διαδραστικό βιβλίο ή φυλλάδιο

10:45-11:25

Αίθουσα: 12

Κατηγορία: E-Learning

Τίτλος: Η αναγκαιότητα του E-Learning σήμερα

Ομιλητής: Τριαντάφυλλος Μάρκος, Υπεύθυνος Προγραμμάτων Δια Βίου Μάθησης & E-Learning – IST College

Περίληψη: Η τεχνολογική εξέλιξη και το internet δίνουν πλέον την δυνατότητα της παρακολούθησης εκπαιδευτικών προγραμμάτων χωρίς να απαιτείται η φυσική παρουσία των συμμετεχόντων καταργώντας έτσι τις αποστάσεις ή την δυσκολία παρακολούθησης εκπαιδευτικών προγραμμάτων σε συγκεκριμένες ημέρες και ώρες. Έχοντας δημιουργήσει μία τεράστια γκάμα εκπαιδευτικών προγραμμάτων (κυρίως σε ότι αφορά μία επιχείρηση) αντιληφθήκαμε από την πρώτη στιγμή ότι οι συμμετέχοντες εκτός Αθηνών ή οι εργαζόμενοι που θέλουν να παρακολουθήσουν τα προγράμματα μας, θα πρέπει να έχουν την δυνατότητα να μπορούν στον δικό τους χρόνο, από όποια συσκευή το επιθυμούν, να παρακολουθούν τα μαθήματα έχοντας όμως την ίδια ακριβώς ποιότητα με τους συμμετέχοντες με φυσική παρουσία στην τάξη. Γι' αυτόν ακριβώς τον λόγο, έχουμε δημιουργήσει μία πλατφόρμα, ιδιαίτερα εύχρηστη ακόμη και για ανθρώπους που δεν έχουν ιδιαίτερη εξοικείωση με τους υπολογιστές και με εξατομικευμένο πρόγραμμα φοίτησης να έχουν πρόσβαση στις σημειώσεις των εισηγητών, στο υποστηρικτικό υλικό των μαθημάτων, σε επαναληπτικά e-tests, να έχουν την δυνατότητα επικοινωνίας με τους εισηγητές ανά πάσα στιγμή και βέβαια (καινοτομώντας σε σχέση με την υπόλοιπη αγορά) να έχουν πρόσβαση την επόμενη κιόλας ημέρα στην βιντεοσκόπηση των μαθημάτων μέσα από την τάξη κάτι που δίνει στον συμμετέχοντα την αίσθηση ότι κ εκείνος βρίσκεται μέσα στην τάξη

Αίθουσα: 13

Κατηγορία: Φιλολογικά

Τίτλος: Πολυγραμματισμοί και λογοτεχνία: Ένα διδακτικό παράδειγμα

Ομιλήτρια: Μαρία Μιχάλη, Καθηγήτρια Φιλολόγος – 2^ο Γυμνάσιο Αγίου Δημητρίου «Δημήτρης Γληνός»

Περίληψη: Η εισήγηση έχει διττό στόχο, αφενός επιχειρεί να δώσει το θεωρητικό πλαίσιο ενός μοντέλου κριτικού γραμματισμού, όπως είναι αυτό των «πολυγραμματισμών» (multiliteracies) των Cope & Kalantzis, και αφετέρου να παρουσιάσει έναν τρόπο αξιοποίησής του στη διδακτική πράξη στο πλαίσιο του μαθήματος της λογοτεχνίας. Στη συγκεκριμένη περίπτωση, η υλοποίηση της διδακτικής πρότασης έγινε με αφορμή το πρόγραμμα «Teachers4Europe» (T4E) και με την εφαρμογή του εν λόγω μοντέλου επιδιώκεται οι μαθητές/ριες να είναι σε θέση να ανιχνεύουν τις έμφυλες ταυτότητες που αναπαρίστανται σε ποικίλα κείμενα που συναντούν, να τοποθετούνται κριτικά απέναντι τους, αλλά και να συνειδητοποιούν τη «δύναμη» της αφήγησης στην κατασκευή των ταυτοτήτων. Αναμφισβήτητα, ο/η κάθε εκπαιδευτικός μπορεί να αξιοποιήσει το μοντέλο κριτικού γραμματισμού με τον δικό του/της τρόπο ανάλογα με τους στόχους που θέτει και τα θεματικά κέντρα του λογοτεχνικού κειμένου που εξετάζει

Αίθουσα: 16

Κατηγορία: Ειδική Αγωγή

Τίτλος: Διαταραχές συμπεριφοράς και τρόποι αντιμετώπισής τους στη σχολική τάξη

Ομιλητής: Δημήτριος Μπούκας, Συγγραφέας & Εκπαιδευτικός Ειδικής Αγωγής – 47^ο Δημοτικό Σχολείο Περιστερίου

Ομιλήτρια: Δέσποινα Τουγουντζόγλου, Καθηγήτρια Αγγλικής Φιλολογίας – 2^ο Γυμνάσιο Ελευσίνας

Περίληψη: Η εκδήλωση θυμού σε ένα παιδί είναι ένα αναπτυξιακό χαρακτηριστικό που εμφανίζεται μέχρι την ηλικία των τριών ετών περίπου. Αν συνεχιστεί όμως στις μεγαλύτερες τάξεις, δημιουργεί δυσκολίες. Χρειάζεται να αναζητήσουμε τι του προκαλεί αυτού του είδους τη συμπεριφορά και να σκεφτούμε πώς να διαχειριστούμε τη διαταραχή της συμπεριφοράς. Τα περιεχόμενα της παρουσίασης είναι:

- Προετοιμασία και εφαρμογή προγράμματος σε επίπεδο ατομικό, τάξης και σχολείου
- Οπτικοποιημένες «διδασκαλίες καλής συμπεριφοράς»
- 11 Εκπαιδευτικά Εργαλεία: Κοινωνιόγραμμα, Ερωτηματολόγιο, Τετράδιο Επικοινωνίας, Πίνακας Καταγραφής, Πίνακας Τροποποίησης Συμπεριφοράς, Συνέντευξη-Ιστορικό, Συμβουλευτική Γονέων, Έτοιμα παιχνίδια βιωματικά & δραματοποιημένα, Ενέργειες Συλλόγου Διδασκόντων, Διεύθυνσης Σχολικής Μονάδας & Φορέων Εκπαίδευσης, Συνεργασία με ΚΕΣΥ-ΕΔΕΑΥ, Συντονιστές Εκπαιδευτικού έργου

Αίθουσα: 17

Κατηγορία: Εκπαιδευτικά Εργαλεία

Τίτλος: Τα δωρεάν εργαλεία της Google στην εκπαιδευτική διαδικασία

Ομιλήτρια: Μαρία Ζάππα-Κασαπίδη, Πιστοποιημένη Εκπαιδύτρια Ενηλίκων – Κέντρο Δια Βίου μάθησης «Interactive Education»

Περίληψη: Η τεχνολογία εδώ και χρόνια έχει αλλάξει τον τρόπο που μαθαίνουμε και διδάσκουμε. Είναι γεγονός ότι η τεχνολογία από μόνη της δεν βελτιώνει την εκπαίδευση. Μπορεί όμως να γίνει μέρος της λύσης για μια καλύτερη εκπαίδευση. Τα παιδιά θέλουν να μαθαίνουν όπως ακριβώς ζουν. Με την τεχνολογία. Οι εκπαιδευτικοί πρέπει να τους διδάξουν πως θα είναι δημιουργικά, πως θα συνεργάζονται και πως θα λύνουν προβλήματα. Και αυτό είναι μια πρόκληση αν αναλογιστούμε τους περιορισμούς στη χρήση της τεχνολογίας στα περισσότερα σχολεία! Χρειάζεται να δημιουργήσετε ένα ευέλικτο, συνεργατικό και διερευνητικό περιβάλλον. Ένα περιβάλλον του θα συνδυάζει την παραδοσιακή διδασκαλία με τη χρήση των νέων τεχνολογιών. Υπάρχει πληθώρα εργαλείων στο διαδίκτυο. Καθένας από εμάς χρησιμοποιεί και κάποιο άλλο για την ίδια δουλειά. Εμείς σήμερα θα εστιάσουμε στα δωρεάν εργαλεία της Google για τη δημιουργία σημειώσεων, ημερολογίων και εγγράφων κάθε τύπου και για τη δημιουργία και αξιολόγηση ηλεκτρονικών portfolios μέσω των αυτοματοποιημένων φορμών

Αίθουσα: 18

Κατηγορία: Εκπαιδευτικά Παιχνίδια

Τίτλος: Επαυξημένη Πραγματικότητα στην εκπαίδευση: Η περίπτωση του κύβου Merge

Ομιλητής: Βασίλειος Βαρβαρήγος, Δρ Βιολογίας, MIE Expert, Trainer & Fellow, Minecraft Education Edition Mentor, Καθηγητής Βιολογίας – Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Περίληψη: Ο κύβος Merge αποτελεί το πρώτο ολογραφικό αντικείμενο το οποίο χωράει κυριολεκτικά στην παλάμη του χεριού. Με εντυπωσιακές δυνατότητες επαυξημένης πραγματικότητας, γνωρίζει εφαρμογές σε μια πληθώρα γνωστικών αντικειμένων όλων των βαθμίδων εκπαίδευσης, από τη βιολογία και τη γεωγραφία, μέχρι τις τέχνες και την ιστορία. Επιπλέον, επιτρέπει σε εκπαιδευτικούς και μαθητές να χρησιμοποιήσουν τα δικά τους τρισδιάστατα αντικείμενα, δημιουργώντας μόνοι τους υλικό επαυξημένης πραγματικότητας

Αίθουσα: 22

Κατηγορία: Οικονομικά

Τίτλος: Εναλλακτικές μέθοδοι διδασκαλίας οικονομικών μαθημάτων με τη χρήση καινοτόμων τεχνολογιών

Ομιλήτρια: Δήμητρα Πέτρου, Οικονομολόγος Εκπαιδευτικός – 1^ο Γενικό Λύκειο Περιστερίου

Ομιλητής: Νικόλαος Μπελεργίνος, Οικονομολόγος Εκπαιδευτικός – Φροντιστήριο Μέσης Εκπαίδευσης «ΑΝΩΣΗ»

Περίληψη: Οι νέες τεχνολογίες αποτελούν αρωγό στην εκπαιδευτική διαδικασία εάν χρησιμοποιηθούν ορθά σε συνδυασμό πάντα με την εφευρετικότητα και τη διάθεση για καινοτομία του εκπαιδευτικού. Για τον λόγο αυτό θα αναφερθούμε σε μερικά χρήσιμα εργαλεία της τεχνολογίας που δίνουν την δυνατότητα να πραγματοποιηθούν εναλλακτικές μέθοδοι διδασκαλίας στα οικονομικά. Στη συνέχεια, θα αναφερθούμε στην περίπτωση της ψηφιακής τάξης που πραγματοποιήθηκε σε μαθητές της Α΄ Γυμνασίου το 2009-2010 τόσο σε ιδιωτικά όσο και σε δημόσια σχολεία με πολύ σημαντικά συμπεράσματα για τα πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα των υπολογιστών μέσα στην τάξη. Τέλος, θα παρουσιάσουμε τη χρήση του λογισμικού Powtoon Workspace στη διδασκαλία των οικονομικών με επιπλέον ζωντανή παρουσίαση του προγράμματος και των δυνατοτήτων του ως εκπαιδευτικό εργαλείο

Αίθουσα: 23

Κατηγορία: Προσχολική Αγωγή

Τίτλος: Δημιουργική απασχόληση μέσα από το παιχνίδι στην Προσχολική Αγωγή

Ομιλητής: Βασίλης Οικονόμου, Υπεύθυνος Πληροφορικής και Ψηφιακής Εκπαίδευσης – Εκπαιδευτήρια Δούκα

Αίθουσα: 26

Κατηγορία: Δημοτικό

Τίτλος: Ταξίδια στην ... Τετάρτη (Ταξίδια⁴): Διαθεματική προσέγγιση της Γεωγραφίας στην Δ΄ Δημοτικού

Ομιλήτρια: Αγγελική Λαμπροπούλου, Msc, MIE Expert, Δασκάλα Δ΄ Δημοτικού - Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Ομιλήτρια: Ελευθερία Πανοπούλου, ΜΠΣ, MIE Expert, Δασκάλα Δ΄ Δημοτικού - Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Ομιλήτρια: Μαγδαλένα Χείλαρη, ΜΠΣ, Δασκάλα Δ΄ Δημοτικού - Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Περίληψη: Μέσα από μια διαθεματική προσέγγιση της Γεωγραφίας, οι μαθητές και οι μαθήτριες της Δ' τάξης ανακαλύπτουν και επεξεργάζονται τα ανθρωπογενή, γεωμορφολογικά και πολιτιστικά στοιχεία της Πελοποννήσου. Ακόμα, με τη βοήθεια της συνεργατικής γραφής, της φαντασίας και μιας διαρκούς έρευνας συνθέτουν τις δικές τους ευφάνταστες ιστορίες, αξιοποιώντας τεχνολογικά εργαλεία και λογισμικά που έχουν στη διάθεσή τους

Αίθουσα: 27

Κατηγορία: Διαθεματικά Project

Τίτλος: Ίδου τούς μαθητάς.... την γνώσιν φέροντας: Παιχνιδιοποίηση στην εκπαίδευση

Ομιλήτρια: Αρετή Βελή, MA, Phdc, MIE Expert & Trainer, Καθηγήτρια Φιλολόγος – Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Περίληψη: Μέσα από το Minecraft, οι μαθητές προσεγγίζουν τον Τρωικό πόλεμο, μαθαίνουν την ιστορία του πολέμου κατασκευάζοντας τον Δούρειο Ίππο. Συνδέουν τον Δούρειο Ίππο διαθεματικά με το μάθημα των μαθηματικών, της λογοτεχνίας, της πληροφορικής, της τέχνης και της ιστορίας (Project based learning). Η εργασία επιλέχτηκε να εκπροσωπήσει τη χώρα μας στο Education Exchange Event της Microsoft στην Αυστραλία το 2020!

Αίθουσα: 28

Κατηγορία: STEM

Τίτλος: Η προσέγγιση STEM στην [τ|πρ]ιάξη: Η δεξιότητα, τα εργαλεία, πώς τα αξιοποιούμε και τι πρέπει να αποφεύγουμε

Ομιλητής: Δημήτρης Μπλουγουράς, Υπεύθυνος Έρευνας και Ανάπτυξης και Ιδρυτικό Μέλος CityLab

Περίληψη: Μέσα από την πολυετή εμπειρία μας στην Εκπαιδευτική Ρομποτική σε χιλιάδες μαθητές (5-16 ετών), επιχειρούμε να απαντήσουμε στα παρακάτω:

- Τι στόχους πρέπει να έχουμε κατά την διδακτική προσέγγιση STEM;
- Τελικά, γιατί οι στόχοι αυτοί δεν είναι οι ίδιοι όπου «διδάσκεται STEM»;
- (Όπου υπάρχει στόχος) πώς μετράμε την απόκλιση, και τι αποτέλεσμα επιφέρει αυτό;
- Υπάρχουν (για πολλές δεκαετίες) καταγεγραμμένα και τεκμηριωμένα και τα προβλήματα και οι λύσεις τους με STEM εκπαιδευτικές φιλοσοφίες (Piaget, Papert, ...). Γιατί δεν επιλύονται;
- Γιατί πολλά παιδιά (και εκπαιδευτικοί!) δεν «συνεχίζουν με τη Ρομποτική»;

Τέλος, παραθέτουμε τις γνώμες των παιδιών, των γονέων, αλλά και των ίδιων των εκπαιδευτικών στη χώρα μας για τα παραπάνω

Αίθουσα: 31

Κατηγορία: Βιωματικά Εργαστήρια Α

Τίτλος: OneNote: Χρησιμοποιώντας την ανταγωνιστική φύση των μαθητών στη μάθηση. Μπορείς να χακάρεις τον κωδικό μου;

Ομιλητής: Νίκος Παφίτης, MSc, MIE Fellow, Expert & Master Trainer, Minecraft Global Mentor

Περίληψη: Απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς οι οποίοι έχουν τις βασικές γνώσεις του 'OneNote Class Notebook'. Χρησιμοποιώντας απλά εργαλεία της OneNote θα μάθουν πόσο εύκολα και γρήγορα μπορεί να δημιουργηθεί μάθημα της ειδικευσης τους το οποίο θα είναι για τους μαθητές, διασκεδαστικό, συναγωνιστικό και πάνω απ' όλα οι μαθητές θα αναλάβουν τη δική τους μάθηση.

Αίθουσα: 35

Κατηγορία: Βιωματικά Εργαστήρια Γ

Τίτλος: 3D Desing with Tinkercad

Ομιλητής: Δημήτρης Τσιμπούρης, MSc, Ηλεκτρολόγος Μηχανικός, Καθηγητής Τεχνολογίας – Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Περίληψη: Το 3D printing είναι συνυφασμένο με το πρόγραμμα μαθημάτων των θετικών και τεχνολογικών επιστημών (Φυσική, Τεχνολογία, Μηχανολογία και Μαθηματικά), αλλά και όλα τα άλλα σχολικά μαθήματα μπορούν να επωφεληθούν της τεχνολογίας της 3D εκτύπωσης. Πιθανόν στο μέλλον τα σχολικά βιβλία θα συμπεριλαμβάνουν 3D σχεδιασμένα προς εκτύπωση αντικείμενα κατηγοριοποιημένα ανάλογα με το περιεχόμενο του κάθε μαθήματος. Σαν αποτέλεσμα θα έχουμε μια πιο εμπλουτισμένη εκπαιδευτική εμπειρία τόσο για τον μαθητή όσο και για τον εκπαιδευτικό. Μερικά από τα οφέλη του 3D printing στην εκπαίδευση είναι: 1. Μεγαλύτερο κίνητρο. 2. Εύκολα επαναλαμβανόμενο σχέδιο και μάθηση. 3. Ανάπτυξη ως

αποδεκτής νοοτροπίας η ύπαρξη λάθους. 4. Οπτικά και απτά βοηθήματα που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για καλύτερη απεικόνιση εννοιών ώστε να γίνουν ευκολότερα κατανοητές

Αίθουσα: 36

Κατηγορία: Βιωματικά Εργαστήρια Δ

Τίτλος: Η Οδύσσεια ενός κόμικ: Δημιουργία εκπαιδευτικού υλικού με τη χρήση του Powtoon

Ομιλήτρια: Βίκυ Ζωγοπούλου, MA, MIE Trainer, Δασκάλα Γ' Δημοτικού – Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Περίληψη: Στο εργαστήριο θα πραγματοποιηθεί παρουσίαση του λογισμικού δημιουργίας κόμικ Powtoon με θέμα τις περιπέτειες του Οδυσσέα. Απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης που θέλουν να αξιοποιήσουν τα κόμικ στην εκπαιδευτική διαδικασία και απαιτούνται γνώσεις υπολογιστή μέσου χρήστη. Κάθε συμμετέχοντας είναι απαραίτητο να έχει μαζί του ένα USB Stick

11:30-12:10

Αίθουσα: 12

Κατηγορία: E-Learning

Τίτλος: Ο ρόλος της ερώτησης μέσα στην τάξη: Εργαλείο διδασκαλίας και μάθησης με αξιοποίηση ασύγχρονης εκπαιδευτικής τεχνολογίας

Ομιλήτρια: Καλλιόπη Μέλη, Educational Consultant – 100mentors

Ομιλήτρια: Μαρία Πρωτογεράκη, Customer Experience Manager – 100mentors

Περίληψη: Οι ερωτήσεις στην καθημερινότητά μας εμφανίζονται συνήθως κατά την αναζήτηση πληροφορίας, είτε από τον άνθρωπο που βρίσκεται απέναντί μας είτε από την οθόνη του υπολογιστή μας. Μέσα στη σχολική τάξη όμως οι ερωτήσεις μπορούν να προσφέρουν σε εκπαιδευτικούς και μαθητές/μαθήτριες κάτι παραπάνω: μπορούν να λειτουργήσουν ως εργαλεία διδασκαλίας και μάθησης. Ο σχηματισμός, η έκφραση και η αναζήτηση απάντησης του ερωτήματος συνιστούν βασικά συστατικά της διερευνητικής μεθόδου. Πώς όμως εμείς οι εκπαιδευτικοί μπορούμε να δώσουμε τον απαραίτητο χρόνο στις ερωτήσεις των μαθητών και ταυτόχρονα να ολοκληρώσουμε τις υποχρεώσεις μας απέναντι στο μάθημά μας; Εισάγοντας στην τάξη την ασύγχρονη εκπαιδευτική τεχνολογία, ο ρόλος του ερωτήματος μπορεί να μεταμορφωθεί και να συμβάλλει ουσιαστικά στη διδακτική διαδικασία.

Αίθουσα: 13

Κατηγορία: Φιλολογικά

Τίτλος: Η καινοτόμος εφαρμογή Flipgrid που φέρνει τους μαθητές στο προσκήνιο της διδασκαλίας των φιλολογικών μαθημάτων

Ομιλητής: Κωνσταντίνος Κουτσοκόστας MA, MIE Expert, Καθηγητής Φιλόλογος – Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Ομιλητής: Κωνσταντίνος Νίταρης, MSc, MIE Expert, Καθηγητής Φιλόλογος – Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Περίληψη: Το Flipgrid είναι μια πλατφόρμα συζήτησης που επιτρέπει την χρήση και διαμοιρασμό βίντεο που δημιουργούνται από χρήστες εντός μιας κοινής ομάδας. Αυτή τη στιγμή χρησιμοποιείται σε πάνω από 50.000 αίθουσες διδασκαλίας με σκοπό την αύξηση της εμπλοκής των μαθητών των μαθητών και την δημιουργία επικοινωνίας μέσα από βίντεο

Αίθουσα: 16

Κατηγορία: Ειδική Αγωγή

Τίτλος: Ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια σε θέματα αυτογνωσίας, κοινωνικής ζωής και εξερεύνησης του περιβάλλοντος

Ομιλήτρια: Μαρία Καραβελάκη, Αναλύτρια Εκπαιδευτικών Συστημάτων – INTE*LEARN

Περίληψη: Η δυσκολία στην κίνηση και η έλλειψη προσβασιμότητας αναγκάζει τα παιδιά με κινητική αναπηρία να έχουν φτωχές εικόνες της «αληθινής ζωής» και ελάχιστες δυνατότητες εξερεύνησης του περιβάλλοντος. Παράλληλα, η ανάπτυξη ικανοτήτων αυτογνωσίας και αυτοφροντίδας είναι επιβεβλημένη για τα παιδιά αυτά. Τα ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια «Φροντίζω τον εαυτό μου» και «Εξερευνώ το περιβάλλον μου» υλοποιήθηκαν στα πλαίσια του έργου «Υλοποίηση προσβάσιμων εφαρμογών για μαθητές με κινητικές δυσκολίες» που εκπόνησε το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής. Καλύπτουν θέματα αυτογνωσίας και αυτοφροντίδας, κοινωνικής ζωής και εξερεύνησης του περιβάλλοντος. Είναι προσβάσιμα από μαθητές με κινητικές δυσκολίες αλλά παράλληλα μπορούν να χρησιμοποιηθούν από μαθητές τόσο του γενικού σχολείου όσο και από μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες εμπλουτίζοντας τη μαθησιακή εμπειρία και ενδυναμώνοντας κοινωνικές και προσωπικές δεξιότητες. Στα κύρια χαρακτηριστικά τους συγκαταλέγονται 3D γραφικά και ήρωες των οποία τα χαρακτηριστικά μπορεί ο μαθητής να προσαρμόσει, διαφορετικά 3D περιβάλλοντα πραγματικής ζωής καθώς και πολλές δραστηριότητες κατανόησης και εμπέδωσης τις οποίες ο εκπαιδευτικός μπορεί να προσαρμόσει στις ανάγκες του μαθητή αλλά και να δημιουργήσει νέες

Αίθουσα: 17

Κατηγορία: Εκπαιδευτικά Εργαλεία

Τίτλος: Σπάζοντας το φράγμα του σχολικού χρόνου ή αλλιώς προωθώντας και στηρίζοντας τις πρωτοβουλίες των μαθητών με τη βοήθεια ψηφιακών εργαλείων

Ομιλητής: Δημήτριος Ράμμος, Υποψήφιος Διδάκτωρ Πανεπιστημίου Δυτικής Μακεδονίας, Δάσκαλος – 12^ο Δημοτικό Σχολείο Γλυφάδας

Περίληψη: Η ορθολογική και στοχευμένη χρήση των ψηφιακών εργαλείων και εφαρμογών αιχμής παρέχει δυνατότητες εμπλουτισμού και ποιοτικής διαφοροποίησης της διδασκαλίας στους εκπαιδευτικούς κάθε βαθμίδας. Παράλληλα, η δυνατότητα διαμοιρασμού εκπαιδευτικού υλικού και η διευκόλυνση της ομαδοσυνεργατικής εργασίας των παιδιών σε χρόνο εκτός του σχολικού ωραρίου, διευκολύνει την ανάληψη πρωτοβουλιών και επιτρέπει την ανάπτυξη δραστηριοτήτων και εργασιών πέρα από το στενό πλαίσιο του Αναλυτικού Προγράμματος. Στην εισήγηση θα παρουσιαστούν καλές πρακτικές βασισμένες στην αξιοποίηση του εργαλείου Microsoft Teams στην διδακτική πράξη. Οι πρακτικές αυτές είναι μέρος συνολικής εργασίας η οποία επιλέχτηκε να εκπροσωπήσει τη χώρα μας στο Education Exchange Event της Microsoft στην Αυστραλία το 2020!

Αίθουσα: 18

Κατηγορία: Εκπαιδευτικά Παιχνίδια

Τίτλος: Τα βίντεο machinima ως εκπαιδευτικό εργαλείο: Πλεονεκτήματα και προβληματισμοί

Ομιλητής: Πέτρος Πετρίδης, Δρ Κοινωνικής Ανθρωπολογίας, Τμήμα Ιστορίας και Αρχαιολογίας – Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης

Περίληψη: Η παρουσίαση επικεντρώνεται στις εκπαιδευτικές διαστάσεις των βίντεο machinima. Τα machinima είναι ψηφιακά βίντεο που δημιουργούνται στο πλαίσιο εικονικών κόσμων και βιντεοπαιχνιδιών. Οι δημιουργοί χρησιμοποιούν το οπτικοακουστικό υλικό (άβαταρ, κτίρια, ενδυμασίες, οχήματα κ.ά.) και τους κανόνες του εκάστοτε παιχνιδιού με σκοπό την παραγωγή βίντεο που μπορεί να προορίζονται για ψυχαγωγία, διασκέδαση, διαφήμιση και ιστορική τεκμηρίωση γεγονότων που λαμβάνουν χώρα σε αυτούς τους κόσμους. Την τελευταία δεκαετία ιδιαίτερη έμφαση έχει δοθεί σε πιθανές εκπαιδευτικές διαστάσεις των machinima όπως η καλλιέργεια ψηφιακών δεξιοτήτων, η συνεργατικότητα στο πλαίσιο της διεκπεραίωσης ενός πρότζεκτ, η ψηφιακή αφήγηση, η παραγωγή νοήματος με τη χρήση ποικίλων μέσων όπως η εικόνα, ο ήχος, το γραπτό κείμενο, οι αλγόριθμοι. Στην παρουσίαση θα αναπτυχθούν τα

πλεονεκτήματα, αλλά και ορισμένοι προβληματισμοί που προκύπτουν από τη δημιουργία και χρήση των machinima στο πλαίσιο της εκπαιδευτικής διαδικασίας

Αίθουσα: 22

Κατηγορία: Οικονομικά

Τίτλος: Άμεση-Έμμεση Φορολογία: Διδακτική πρόταση στην διδασκαλία της Μακροοικονομίας

Ομιλητής: Ανδρέας Στριφτάρας, Οικονομολόγος – Εκπαιδευτήρια Δούκα και Εκπαιδευτήρια «Η Ελληνική Παιδεία»

Περίληψη: Σύμφωνα με τη νέα ύλη του μαθήματος της «Οικονομίας», στο αντικείμενο της Μακροοικονομίας, οι μαθητές διδάσκονται τις μορφές της φορολογίας. Η εισήγηση αφορά στην περιγραφή των μορφών της Άμεσης και Έμμεσης Φορολογίας. Δίνεται έμφαση στην ιστορική προσέγγιση των μορφών σε διάφορα κράτη, στις διαχρονικές αλλαγές των μορφών φορολογίας, καθώς και στις σύγχρονες τάσεις. Η παρουσίαση περιλαμβάνει ιστορικά και σύγχρονα στοιχεία για τις μορφές φορολογίας στην Ελλάδα. Παράλληλα γίνεται προσπάθεια να αναδειχθούν τα χαρακτηριστικά ενός καλού φόρου, αλλά και οι αλλαγές στα οικονομικά μεγέθη μέσω της δημοσιονομικής πολιτικής. Η εισήγηση-παρουσίαση είναι προσαρμοσμένη στο πλαίσιο της διδακτικής ενότητας των μορφών φορολογίας, και υλοποιεί ένα διδακτικό σενάριο που μπορεί να παρουσιαστεί σε μία σχολική τάξη

Αίθουσα: 23

Κατηγορία: Προσχολική Αγωγή

Τίτλος: Kinems Academy: Κινούμαι, παίζω και μαθαίνω με διαδραστικά εκπαιδευτικά παιχνίδια στο Νηπιαγωγείο

Ομιλήτρια: Σοφία Καραγκούνη, MIE Expert, Νηπιαγωγός, Διευθύντρια Προσχολικών Τμημάτων – Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Ομιλήτρια: Αικατερίνη Τακιωδίκη, MIE Expert, Νηπιαγωγός – Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Ομιλήτρια: Φράνσια Μπίνιου, MIE Expert, Νηπιαγωγός – Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Συμμετέχοντες μαθητές Νηπιαγωγείου Εκπαιδευτηρίων Αυγουλέα-Λιναρδάτου: Φίλιππος Αργυρόπουλος και Σπύρος Μπίκος

Περίληψη: Μπορεί να συνδυαστεί η μάθηση με το παιχνίδι και την κίνηση σε ένα ελκυστικό, εκπαιδευτικό περιβάλλον; Η απάντηση είναι ναι και η απόδειξη είναι η Kinems, η πρώτη εταιρεία παγκοσμίως που αναπτύσσει διαδραστικά εκπαιδευτικά παιχνίδια στην Γλώσσα και στα Μαθηματικά, αξιοποιώντας την τεχνολογία της κάμερας βάθους. Οι Λιλιπούττειοι μαθητές του Νηπιαγωγείου θα μας μυσούν σε έναν κόσμο παιχνιδιών βασισμένα σε κίνηση με αναλυτικά στοιχεία κιναισθητικής και μάθησης

Αίθουσα: 26

Κατηγορία: Δημοτικό

Τίτλος: Διδασκαλία της Ρομποτικής στο Δημοτικό Σχολείο με το πακέτο Lego WeDo 2.0 (Μεθοδολογία – Παραδείγματα Χρήσης)

Ομιλητής: Πέτρος Γ. Παναγιώτου, Δάσκαλος Πληροφορικής & Ρομποτικής – Εκπαιδευτήρια Καίσαρη

Ομιλήτρια: Βασιλική Ι. Λειβαδάρου, Δασκάλα, Διευθύντρια Δημοτικού Σχολείου – Εκπαιδευτήρια Καίσαρη

Περίληψη: Πώς μπορούμε να συνδέσουμε το πακέτο WeDo 2.0 με το αναλυτικό πρόγραμμα; Πώς μπορούμε να συνδυάσουμε την εκπαιδευτική ρομποτική με τη διερευνητική μέθοδο διδασκαλίας (inquiry based teaching); Ένα υποδειγματικό σχέδιο μαθήματος για μαθητές της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης

Αίθουσα: 27

Κατηγορία: Διαθεματικά Project

Τίτλος: Ολοκληρωμένα Διαθεματικά – Τεχνολογικά Projects για να εντάξω στην τάξη μου το Office 365 & το Minecraft: Education Edition

Ομιλήτρια: Μιχαλίτσα Παπασωτηρίου, Head of Educational Projects – Technokids Hellas

Περίληψη: Πώς μπορούμε τελικά να ενσωματώσουμε όλες αυτές τις νέες τεχνολογίες στο ημερήσιο πρόγραμμα της τάξης μας; Αυτή αποτελεί την πρώτη σκέψη κάθε εκπαιδευτικού. Τα Technokids Projects, βασισμένα στο Office 365 & το Minecraft: Education Edition, αποτελούν ένα ολοκληρωμένο εκπαιδευτικό υλικό για να ενσωματώσουμε την τεχνολογία μέσα στο μάθημά μας και να προσφέρουμε στους μαθητές ένα διαδραστικό μάθημα κοντά στον δικό τους κόσμο. Η τεχνολογία από μόνη της δεν οδηγεί απαραίτητα σε καλύτερα μαθησιακά αποτελέσματα, αλλά ο τρόπος με τον οποίο οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές επιλέγουν να χρησιμοποιήσουν την τεχνολογία, μπορεί να έχει σημαντικό αντίκτυπο. Ο εκπαιδευτικός σίγουρα είναι το κλειδί για τη μάθηση των παιδιών, ο οποίος έχει τη δυνατότητα να διαλέξει το διαθεματικό - τεχνολογικό Project που επιθυμεί, σύμφωνα με τα ενδιαφέροντα της τάξης του και με το τι θέλει να πετύχει. Για παράδειγμα, μπορούμε να αξιοποιήσουμε το PowerPoint Online και να αναπτύξουμε τη συνεργατικότητα στο μάθημα της Ιστορίας (TechnoTimeline). Όταν εφαρμόζουμε στην τάξη μας την τεχνολογία με νέους τρόπους, όπως το Office 365 και το Minecraft: Education Edition, μπορεί να μετατοπίσει τη συμπεριφορά των μαθητών μας και να τους εμπνεύσει βελτιώνοντας έτσι τα μαθησιακά αποτελέσματα. Το Minecraft: Education Edition είναι ένα τέλειο εργαλείο για τους εκπαιδευτικούς, καθώς τους επιτρέπει μέσα από ένα Game Based περιβάλλον να διδάξουν Μαθηματικά, Ιστορία, Φυσική, Προγραμματισμό και πολλά ακόμα μαθήματα. Είναι ένα οικείο περιβάλλον για τους μαθητές και σε συνδυασμό με τον Technokids αναλυτικό οδηγό, δημιουργούν και μελετούν πιο πρόθυμα. Με αυτή την προσέγγιση προωθείται η κριτική και δημιουργική ικανότητα του μαθητή, ενώ παράλληλα αναπτύσσονται όλες οι απαραίτητες ψηφιακές δεξιότητες που απαιτούνται από ένα σύγχρονο εργασιακό περιβάλλον

Αίθουσα: 28

Κατηγορία: STEM

Τίτλος: Ζωντανεύοντας την Εκπαίδευση STEM με την αξιοποίηση της Επαυξημένης Πραγματικότητας σε διαθεματικές προσεγγίσεις

Ομιλήτρια: Ιλόνια-Ελευθερία Ουασιτίσα, Υποψήφια Διδάκτορας Ευρωπαϊκού Πανεπιστημίου Κύπρου

Ομιλήτρια: Αικατερίνη Αγκριόμαλλου, MIE Trainer, Καθηγήτρια Μαθηματικός – Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Ομιλήτρια: Μαρία Μελετίου-Μαυροθέρη, Καθηγήτρια Ευρωπαϊκού Πανεπιστημίου Κύπρου

Ομιλητής: Κωνσταντίνος Κάτζης, Αναπληρωτής Καθηγητής Ευρωπαϊκού Πανεπιστημίου Κύπρου

Περίληψη: Στόχος της παρουσίασης είναι να κινητοποιήσει τους/τις εκπαιδευτικούς Β'θμιας εκπαίδευσης, ώστε να εφαρμόσουν καινοτόμες προσεγγίσεις στα μαθήματά τους στο πεδίο των STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics - μαθηματικά, φυσική, χημεία, βιολογία, γεωγραφία, πληροφορική, τεχνολογία κ.λπ.), «ζωντανεύοντας» τη διδασκαλία τους με την τεχνολογία της Επαυξημένης Πραγματικότητας (ΕΠΠ) και σύγχρονες παιδαγωγικές προσεγγίσεις. Μέσα από την παρουσίαση, οι συμμετέχοντες/ουσες θα έχουν την ευκαιρία: (α) να γνωρίσουν το Ευρωπαϊκό έργο EL-STEM, (β) να ενημερωθούν σχετικά με καινοτόμες τεχνολογίες, όπως η ΕΠΠ, και την αξιοποίηση σχετικών εφαρμογών στην εκπαίδευση, (γ) να δουν μια πραγματική εφαρμογή διαθεματικής προσέγγισης στην Α' Γυμνασίου, με «βάση» το μάθημα των Μαθηματικών, εμπλουτισμένη με στοιχεία Επαυξημένης Πραγματικότητας εντός και... εκτός τάξης, και (δ) να έρθουν σε επαφή με την Επαυξημένη Πραγματικότητα κάνοντας χρήση των κινητών τους συσκευών

Αίθουσα: 35

Κατηγορία: Βιωματικά Εργαστήρια Γ

Τίτλος: Chemistry AR Lab

Ομιλητής: Δημήτρης Τσιμπούρης, MSc, Ηλεκτρολόγος Μηχανικός, Καθηγητής Τεχνολογίας – Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Ομιλητής: Γιάννης Καλαμαράς, Δρ Χημικός, Καθηγητής Χημείας – Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Περίληψη: Ως Επαυξημένη Πραγματικότητα (Augmented Reality – AR) ορίζεται η τεχνολογία, που εμπλουτίζει το υλικό περιβάλλον του χρήστη με εικονικά στοιχεία, δημιουργώντας μία μεικτή πραγματικότητα, στην οποία υπάρχουν ταυτόχρονα υλικά και εικονικά στοιχεία. Η σπουδαιότητα της δυνατότητας που προσφέρει αυτή η τεχνολογία στους μαθητές, είναι: να αλληλεπιδράσουν άμεσα και σε πραγματικό χρόνο με εικονικά αντικείμενα, στα οποία δεν έχουν πρόσβαση στον φυσικό κόσμο, είτε λόγω επικινδυνότητας, είτε λόγω χρονικής ή χωρικής απόστασης, είτε επειδή πρόκειται για φανταστικά δημιουργήματα, είτε λόγω του ότι οι διαστάσεις τους δεν το επιτρέπουν. Στο εργαστήριο επαυξημένης πραγματικότητας της χημείας θα πειραματιστούμε με χημικές ενώσεις, ονοματολογίες και απεικονίσεις χημικών στοιχείων

12:10-12:40 Διάλειμμα – Καφές

12:40-13:20

Αίθουσα: 12

Κατηγορία: E-Learning

Τίτλος: Ο Μαθηματικός Εγγραμματισμός μέσα από τη βιωματική Online Διδασκαλία

Ομιλητής: Ιωάννης Π. Κρόκος Καθηγητής Μαθηματικών, Mentor & CEO – Arnos Online Education

Ομιλητής: Βασίλειος Κ. Τσιλιβής, Καθηγητής Μαθηματικών – Arnos Online Education

Περίληψη: Ο μαθηματικός κόσμος, οι έννοιες των αριθμών και των πράξεων, αλλά και η ίδια η εφαρμογή τους πηγάζουν από την ίδια την πραγματικότητα που βιώνουν όλοι ήδη από την τρυφερή παιδική ηλικία όπου η σκέψη χτίζεται κομμάτι – κομμάτι, χωρίς να θεωρείται κάτι δεδομένο ή προφανές. Στην Έξυπνη Μελέτη APNOS η κατανόηση των Μαθηματικών πραγματοποιείται μέσα σε ένα συγκεκριμένο πλαίσιο Online βιωματικής διδασκαλίας και σταδιακής αποκάλυψης της Γνώσης με σημείο αναφοράς την απάντηση όχι μόνο στο «Πώς», αλλά κυρίως στα «Γιατί». Η ομορφιά των μαθηματικών δεν πηγάζει από το συμβολισμό τους, αλλά στις ιδέες που αντιπροσωπεύουν και στα «Γιατί» της καθημερινότητας στα οποία απαντούν. Η Έξυπνη Μελέτη APNOS για την κατανόηση των Μαθηματικών, είναι μια συστηματική - συνειδητή- Online τεχνική που θεμελιώσαμε, ενεργοποιώντας τη βασική διδακτική αρχή σύμφωνα με την οποία ένα άτομο αισθάνεται, μαθαίνει και κατανοεί πληρέστερα και πιο αποτελεσματικά, όταν του δημιουργούνται κίνητρα και ενδιαφέρον για μάθηση στην οποία συμμετέχει ενεργά και βιωματικά. Μέσα από τη χρήση Online εκπαιδευτικών εργαλείων, οι καταστάσεις που χρησιμοποιούνται για τη διδασκαλία και την απάντηση στα ποικίλα «Γιατί» των Μαθηματικών, έχουν σημείο αναφοράς τη Φύση και τη ζωή, το Βίωμα και την πράξη, το Λόγο και τη Λογική... γνωρίζοντας από τα ίδια της τα θεμέλια την Ιστορία των ελληνικών, αλλά και των παγκόσμιων Μαθηματικών. Η Μέθοδος μας έχει στο επίκεντρο της τον εξοπλισμό του σύγχρονου εκπαιδευτικού με το γνωστικό εφόδιο του Μαθηματικού Εγγραμματισμού και να τον καθοδηγεί πώς να εισάγει στη διδασκαλία του τη δημιουργικότητα, την καινοτομία και τη σταδιακή βιωματική οικοδόμηση της γνώσης, με τα κατάλληλα Ed-Tech εργαλεία και διδακτικές πρακτικές

Αίθουσα: 13

Κατηγορία: Φιλολογικά

Τίτλος: Ψηφιακά τετράδια ιστορίας σε περιβάλλοντα εικονικής τάξης Γυμνασίου

Ομιλήτρια: Εύη Μπαξεβάνη, Καθηγήτρια Φιλολόγος – Πρότυπο Γυμνάσιο Αναβρύτων

Αίθουσα: 16

Κατηγορία: Ειδική Αγωγή

Τίτλος: Train-ASD: Κατάρτιση επαγγελματιών σε εναλλακτικά συστήματα επικοινωνίας για μαθητές με αυτισμό μέσω E-Learning

Ομιλήτρια: Χριστίνα Συριοπούλου, Επίκουρη Καθηγήτρια στο Τμήμα Εκπαιδευτικής και Κοινωνικής Πολιτικής – Πανεπιστήμιο Μακεδονίας

Περίληψη: Το έργο Train-ASD (www.train-asd.eu) (Επαγγελματική Κατάρτιση σε Εναλλακτικά Συστήματα Επικοινωνίας και Εκπαιδευτικές Προσεγγίσεις για Άτομα με Διαταραχές στο Φάσμα του Αυτισμού) είναι στρατηγική σύμπραξη ευρωπαϊκού επιπέδου, στα πλαίσια του ERASMUS+, που δημιουργήθηκε με σκοπό την ανταλλαγή τεχνογνωσίας για τη βελτίωση της επαγγελματικής κατάρτισης των επαγγελματιών στον τομέα του αυτισμού.

Στόχος του έργου είναι οι εκπαιδευτικοί μέσω των ψηφιακών μαθημάτων που έχουν αναρτηθεί στη πλατφόρμα διαδικτυακής μάθησης, να:

- Αναπτύξουν δεξιότητες σχετικά με τη συστηματική παρακολούθηση των παιδιών και των ατόμων με αυτισμό.
- Καταρτιστούν σε εναλλακτικά συστήματα επικοινωνίας (PECS, TEACCH, Makaton).
- Είναι σε θέση να συνεισφέρουν στο Εθνικό Πρόγραμμα Σπουδών, να υποστηρίζουν τους γονείς και να αναπτύσσουν τη συνεργασία μαζί τους.

Αίθουσα: 17

Κατηγορία: Εκπαιδευτικά Εργαλεία

Τίτλος: Βιωματική εκμάθηση γραμματικών φαινομένων, μέσω εργαλείων της Microsoft

Ομιλήτρια: Πολυτίμη Αλιφέρη, Καθηγήτρια Γαλλικών – Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Ομιλήτρια: Παρασκευή Παπαδοπούλου, Καθηγήτρια Γαλλικών – Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Περίληψη: Απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς, κυρίως στα μαθήματα της ξενόγλωσσας εκπαίδευσης. Μέσα από βιντεάκια μαθητών σε διάφορες τοποθεσίες, απομονώνουμε γραμματικά φαινόμενα και κάνουμε εκμάθηση-εξάσκηση με αντίστοιχα κουίζ

Αίθουσα: 18

Κατηγορία: Εκπαιδευτικά Παιχνίδια

Τίτλος: DRAGAMIS: Η αντιμετώπιση του σακχαρώδους διαβήτη γίνεται παιχνίδι

Ομιλήτρια: Κωνσταντία Ζαρκογιάννη, Διδάκτωρ Μηχανικός του Εθνικού Μετσόβιου Πολυτεχνείου – Nous4Health

Περίληψη: Η τεχνολογία τίθεται στην υπηρεσία της Υγείας κι ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι, δημιούργημα της Nous4Health (www.nous4health.com), το DRAGAMIS, γίνεται αξιόπιστος σύμμαχος στην αποτελεσματική αντιμετώπιση του σακχαρώδους διαβήτη και στην προαγωγή υγιεινού τρόπου ζωής. Το DRAGAMIS εστιάζει στην μετάδοση πολυάριθμων και δυσνόητων κλινικών οδηγιών για την διαχείριση του σακχαρώδους διαβήτη τύπου 1 με ελκυστικό και κατανοητό τρόπο. Παράλληλα, προωθεί την υιοθέτηση υγιεινών διατροφικών συνηθειών και μέσω των πρωταγωνιστών του υπογραμμίζει τη σημασία της σωματικής δραστηριότητας. Πρόκειται για μια διαδραστική αφήγηση, η εξέλιξη της ιστορίας καθορίζεται από τις αποφάσεις που λαμβάνει ο χρήστης. Στο πλαίσιο κοινωνικών της δράσεων σε σχολεία, η Nous4Health επιδιώκει την ευαισθητοποίηση των μαθητών σχετικά με τον διαβήτη και τα οφέλη του υγιεινού τρόπου ζωής, μέσω διαδραστικών παρουσιάσεων του DRAGAMIS. Ήδη έχει φιλοξενηθεί σε δύο σχολικές μονάδες στην Αθήνα και στην Θεσσαλονίκη, δίνοντας την δυνατότητα σε 300 μαθητές να γνωρίσουν τον φανταστικό κόσμο του DRAGAMIS.

Αίθουσα: 22

Κατηγορία: Οικονομικά

Τίτλος: Plickers: Το ψηφιακό εργαλείο αξιολόγησης χωρίς τη χρήση κινητών συσκευών από τους μαθητές. Εφαρμογή στα μαθήματα οικονομικών & κοινωνικών επιστημών

Ομιλητής: Γιώργος Καμαρινός, Οικονομολόγος – Καθηγητής Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης

Περίληψη: Το PLICKERS είναι ένα ψηφιακό εργαλείο με το οποίο ο εκπαιδευτικός μπορεί να αξιολογήσει την απόδοση των μαθητών του ή να διερευνήσει προϋπάρχουσα γνώση σε ζωντανό χρόνο μέσα στην τάξη. Με δεδομένους τους περιορισμούς στη χρήση κινητών συσκευών μέσα στην τάξη, είναι ιδανικό εργαλείο καθώς κάθε μαθητής συμμετέχει χωρίς τη χρήση οποιασδήποτε συσκευής αλλά απλά κρατώντας μόνο μία κάρτα. Οι κάρτες εκτυπώνονται από το πρόγραμμα και σε κάθε μαθητή αντιστοιχεί μία μοναδική κάρτα, καθώς έχουν σχεδιαστεί με τέτοιο τρόπο ώστε οι μαθητές να μην μπορούν εύκολα να δουν τι απαντούν οι άλλοι. Ο εκπαιδευτικός χρειάζεται έναν Η/Υ, μία κινητή συσκευή και έναν προτζέκτορα. Με τη χρήση κινητού ή τάμπλετ και της εφαρμογής που έχει κατεβάσει σε αυτό, σκανάρει τις κάρτες και τα συγκεντρωτικά αποτελέσματα προβάλλονται από τον προτζέκτορα. Προσφέρεται η δυνατότητα να φαίνονται ή μη τα ονόματα (ή τα ψευδώνυμα) των παιδιών. Στην οθόνη του υπολογιστή εμφανίζονται οι αποδόσεις κάθε μαθητή

Αίθουσα: 23

Κατηγορία: Προσχολική Αγωγή

Τίτλος: Πρώιμοι μηχανικοί... "χτίζουν" γέφυρες στην Προσχολική Εκπαίδευση

Ομιλήτρια: Σοφία Κιουτσούκη, ΜΠΣ, ΜΙΕ Expert, Νηπιαγωγός – Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Συμμετέχοντες/-ουσες μαθητές/-τριες Προνηπιαγωγείου Εκπαιδευτηρίων Αυγουλέα-Λιναρδάτου: Γιώργος Γκικόπουλος, Γιώργος Ζησιμόπουλος, Ανδρομάχη Κουτσογιάννη, Γαβριέλα Λιναρδάτου, Δημήτρης Σκόδρας, Νιόβη Ψωμοπούλου

Περίληψη: Οι μαθητές αφού έρθουν σε εικονική επαφή με γέφυρες, τις σχεδιάζουν με τη χρήση κατάλληλων λογισμικών, συνεργάζονται με μαθητές από ένα σχολείο στα Ιωάννινα, εκτυπώνουν στον 3D εκτυπωτή τα έργα τους και σας παρουσιάζουν το αποτέλεσμα της δουλειάς τους.

Αίθουσα: 26

Κατηγορία: Δημοτικό

Τίτλος: Αξιοποίηση των εκπαιδευτικών animation στο μάθημα της Ιστορίας Γ' Δημοτικού

Ομιλήτρια: Καλλιόπη Ρηγοπούλη, MSc, Εκπαιδευτικός & Συντονίστρια Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας – Εκπαιδευτήρια Γεωργίου Ζώη

Ομιλητής: Δημήτρης Κράλογλου, Δάσκαλος Γ' Δημοτικού – Εκπαιδευτήρια Γεωργίου Ζώη

Περίληψη: Το θέμα της εισήγησης αφορά την αξιοποίηση των εκπαιδευτικών animation για το μάθημα της Ιστορίας Γ' Δημοτικού. Τα ιστορικά αυτά animation είναι δημιουργήματα των Εκπαιδευτηρίων Γεωργίου Ζώη και έχουν φτάσει συνολικά τις 300.000 προβολές στο Youtube. Πρόκειται για οπτικοακουστικές αναπαραστάσεις των μαθημάτων της Ιστορίας (εικόνα, αφήγηση, μουσική και εφέ). Οι μαθητές έχουν το πλεονέκτημα ότι μπορούν ουσιαστικά να «παρακολουθήσουν» το μάθημά τους οποιαδήποτε στιγμή της ημέρας θελήσουν. Το μάθημα πλαισιώνεται από ειδικό σχέδιο μαθήματος με διαδραστικές ασκήσεις, ιστορικές γραμμές και σταυρόλεξα που βρίσκονται στο eclass του σχολείου. Το προτεινόμενο εκπαιδευτικό σενάριο ενδείκνυται για μικτή μάθηση καθώς και για ανεστραμμένη τάξη (flipped classroom)

Αίθουσα: 27

Κατηγορία: Διαθεματικά Project

Τίτλος: Χαρισματικά παιδιά: Ανίχνευση και ανάπτυξη των δεξιοτήτων με τη διαθεματική διδασκαλία

Ομιλητής: Γιάννης Νικολόπουλος, Μαθηματικός – 6ο Γυμνάσιο Κερατσινίου, Ειδικός Παιδαγωγός – Αντιπρόεδρος της Πανελληνίας Ένωσης Ειδικών Παιδαγωγών

Περίληψη: Ονομάζουμε Χαρισματικούς Μαθητές σύμφωνα με τον ορισμό των Renzulli και Reis τα παιδιά που έχουν: 1. Νοητική Ικανότητα, με τον Δείκτη Νοημοσύνης πάνω από τον Μέσο Όρο, 2. Γενικά υψηλό βαθμό προσήλωσης στο έργο (λόγω γνώσεων και ενδιαφέροντος) και 3. Παρατηρούμε υψηλό βαθμό δημιουργικότητας. Πώς μπορούμε να Ανιχνεύσουμε τα Χαρισματικά Παιδιά στην Ελλάδα του σήμερα; Δεν είναι εύκολη υπόθεση η αξιολόγηση των μαθητών. Η περιορισμένη ικανότητα όπως και το έλλειμμα αντικειμενικότητας χαρακτηρίζει τους γονείς, ενώ οπωσδήποτε μεγαλύτερη ευχέρεια και αντικειμενικότητα έχουν οι δάσκαλοι, οι οποίοι όμως δεν έχουν και εργαλεία ολοκληρωμένα - αξιόπιστα που θα μας δώσουν το αποτέλεσμα με σαφήνεια. Μια αρχική αξιολόγηση αποτελεί η εκτίμηση της μαθησιακής πορείας από τη σχολική και σπιτική φροντίδα αλλά σημαντικό ρόλο θα μας παρουσιάσει η διαθεματική/διαχρονική επιτυχία σε αντικειμενικούς διαγωνισμούς. Οι Διαγωνισμοί της Ελληνικής Μαθηματικής Εταιρείας: Παιχνίδι και Μαθηματικά, Πυθαγόρας και οι διαχρονικοί με την γνωστή παγκόσμια ακτινοβολία Θαλής, Ευκλείδης, Αρχιμήδης όπου συμμετέχουν χιλιάδες μαθητές, επίσης ο Διεθνής Διαγωνισμός Καγκουρό και οι αναπτυχθέντες τελευταία Πανελλήνιοι Διαγωνισμοί Φυσικής, Χημείας, Ρομποτικής είναι βάσεις για αξιολόγηση. Η συμμετοχή και διάκριση παιδιών σε κάποιους από τους ανωτέρω διαγωνισμούς μπορεί να αποτελέσει ένα συμπέρασμα μια ανίχνευση για χαρισματικά παιδιά. Μια καλή αρχή, γιατί από τον εντοπισμό/ανίχνευση μέχρι την ολοκλήρωση της οντότητας των φοιτητών, αυριανών επιστημόνων χρειάζεται μια αναγκαία-συνεχής εκπαιδευτική παρέμβαση που οφείλει να στηρίζεται τόσο θεωρητικά όσο και πρακτικά στην Δομημένη Διερευνητική Μάθηση και την STEM διδασκαλία

Αίθουσα: 28

Κατηγορία: STEM

Τίτλος: Μετά το Tinkercad τί; Το Fusion 360 για STEM εφαρμογές

Ομιλητής: Βασίλειος Γεωργιτζίκης, Μηχανικός Ηλεκτρονικών Υπολογιστών

Περίληψη: Με τη διάδοση των 3D Printers ως ένα από τα πιο ευέλικτα και σημαντικά STEM εργαλεία, έχουμε πλέον τη δυνατότητα εύκολης και άμεσης δημιουργίας οποιουδήποτε πλαστικού κομματιού σε μερικές ώρες, χρησιμοποιώντας έτοιμα σχέδια διαθέσιμα στο Internet. Ακόμα πιο σημαντικότερα όμως, μπορούμε να διδάξουμε με χρήση εργαλείων όπως το Tinkercad, τον εύκολο σχεδιασμό των δικών μας κομματιών, ώστε να δημιουργήσουμε απολύτως δικά μας projects. Ποιο είναι το επόμενο βήμα; Με χρήση του Fusion 360, ενός μηχανολογικού εργαλείου σχεδιασμού για επαγγελματίες, το οποίο όμως είναι και αρκετά εύχρηστο για αρχάριους (και δωρεάν για προσωπική και εκπαιδευτική χρήση). Είναι ένα υπέροχο εργαλείο για ηλικίες 15-18 και γενικότερα ως συνέχεια του Tinkercad. Έτσι, μπορούμε να ξεφύγουμε από τους περιορισμούς απλουστευμένων προγραμμάτων και να σχεδιάσουμε πιο ενδιαφέροντα και πολύπλοκα κομμάτια. Επιπλέον, με τις τελευταίες εκδόσεις το Fusion 360 ενσωμάτωσε τον σχεδιασμό πλακετών, οπότε μπορούμε να δούμε πως θα δημιουργήσουμε ένα project που έχει μηχανολογικά και ηλεκτρονικά κομμάτια, και πως θα τα συνδυάσουμε.

Αίθουσα: 31

Κατηγορία: Βιωματικά Εργαστήρια Α

Τίτλος: Μια εικόνα...χίλιες γνώσεις: Thinglink ένα εργαλείο εμπλουτισμού των εικόνων με κείμενο, βίντεο, υπερσυνδέσεις...

Ομιλήτρια: Κωνσταντίνα Καπέλλα, MSc, MIE Expert & Trainer, Καθηγήτρια Φιλόλογος – Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Περίληψη: Φανταστείτε να μπορούσατε να δημιουργήσετε διαδραστικές φωτογραφίες στις οποίες θα εισάγετε εποπτικό υλικό από το διαδίκτυο, έτσι ώστε να δώσετε περισσότερες πληροφορίες στους μαθητές σας. Το ThingLink είναι ένα ιδιαίτερα χρήσιμο εργαλείο, που θα σας βοηθήσει προς αυτή την κατεύθυνση

Αίθουσα: 33

Κατηγορία: Βιωματικά Εργαστήρια Β

Τίτλος: Εισαγωγή στο Arduino

Ομιλητής: Αντώνιος Κυπαρίσσης, STEM Educator @SciCo-Science Communication – Ίδρυμα Vodafone

Περίληψη: Σε αυτό το workshop ξεκινάμε το ταξίδι μας στις εκπληκτικές δυνατότητες του Arduino! Το Arduino είναι βασικός πυλώνας των εκθετικών τεχνολογιών, καθώς δίνει τη δυνατότητα εκμάθησης και κατασκευής προτύπων ηλεκτρονικών συστημάτων με διαδραστικό και διασκεδαστικό τρόπο. Οι εκπαιδευτικοί θα εισαχθούν στον κόσμο του Arduino, μαθαίνοντας τις βασικές του λειτουργίες, εξερευνώντας την πληθώρα δυνατοτήτων που προσφέρει και ανακαλύπτοντας τρόπους αξιοποίησης αυτών, στο πλαίσιο της εκπαιδευτικής διαδικασίας και της διδακτέας ύλης. Το workshop ολοκληρώνεται με τους εκπαιδευτικούς να φτιάχνουν ένα αυτοματοποιημένο σύστημα εξοικονόμησης ρεύματος, με σκοπό να έρθουν σε επαφή με την πρακτική εφαρμογή όσων έμαθαν στο θεωρητικό μέρος του workshop

Αίθουσα: 35

Κατηγορία: Βιωματικά Εργαστήρια Γ

Τίτλος: Γνωριμία με το WeDo 2.0

Ομιλήτρια: Άννα Γονίδη, ΜΠΣ, Καθηγήτρια Πληροφορικής-Ρομποτικής – Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Περίληψη: Ελάτε να ανακαλύψετε τον κόσμο του WeDo 2.0, έναν από τους πιο καινοτόμους τρόπους εκπαίδευσης για παιδιά 6 – 10 ετών. Θα έχετε τη δυνατότητα να έρθετε σε επαφή με το πακέτο, καθώς και με το περιβάλλον WeDo 2.0 και να δημιουργήσετε projects. Θα γίνεται για λίγο μαθητές, θα κατασκευάσετε με τα Lego και θα προγραμματίσετε το δικό σας ρομπότ. Θα συζητήσουμε και θα οργανώσουμε ένα ολοκληρωμένο μάθημα ρομποτικής με το WeDo 2.0. Απευθύνεται σε δασκάλους και καθηγητές Πληροφορικής δημοτικού, που θέλουν να γνωρίσουν το WeDo 2.0 για να το εντάξουν στην εκπαιδευτική διαδικασία

Αίθουσα: 36

Κατηγορία: Βιωματικά Εργαστήρια Δ

Τίτλος: Stream Projects με Micro:bit

Ομιλητής: Νίκος Ξένος, BEng, MSc, MIE Expert, Καθηγητής Πληροφορικής – Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Περίληψη: Το micro:bit είναι ένας μικρός προγραμματιζόμενος υπολογιστής που σχεδιάστηκε, για να προσφέρει έναν απλό και διασκεδαστικό τρόπο μάθησης. Οι μαθητές έρχονται αντιμέτωποι με προβλήματα της καθημερινότητας και προσπαθούν να τα λύσουν συνδυάζοντας δημιουργικότητα και τεχνολογία. Η χρήση της ασύρματης και της ενσύρματης επικοινωνίας, η κατανόηση του τρόπου λειτουργίας ηλεκτρονικών στοιχείων και εξαρτημάτων αλλά και η κατασκευή κώδικα με γλώσσες όπως, η Python, η Java και η MakeCode, είναι μερικές από τις δεξιότητες που αναπτύσσονται μέσα στο σχολείο, μερικές μάλιστα από αυτές για πρώτη φορά. Στο συγκεκριμένο workshop παρουσιάζουμε projects που έχουν υλοποιηθεί σε ομίλους STEM αλλά και στα πλαίσια του μαθήματος της Πληροφορικής-Τεχνολογίας τόσο στο Δημοτικό όσο και στο Γυμνάσιο. Το εργαστήριο απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς της Πρωτοβάθμιας και της Δευτεροβάθμιας όλων των ειδικοτήτων που επιθυμούν να εντάξουν τη λογική STEM στην εκπαιδευτική διαδικασία

13:25-14:05

Αίθουσα: 12

Κατηγορία: E-Learning

Τίτλος: Microsoft Educator Center & Skype In The Classroom: Breaking down the walls of a classroom

Ομιλήτρια: Στέγηβη Λιναρδάτου, MSc, MIE Expert, Trainer & Fellow, Καθηγήτρια Μαθηματικών – Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Περίληψη: Η παγκόσμια και ανανεωμένη εκπαιδευτική κοινότητα Microsoft Educator Center, έχει ως στόχο να εμπνεύσει εκπαιδευτικούς από όλο τον κόσμο, φέρνοντας τους σε επαφή και προσφέροντάς τους τη δυνατότητα για διαδικτυακές επιμορφώσεις τόσο σε τεχνολογικό όσο και σε παιδαγωγικό επίπεδο. Συγκεκριμένα, περιέχει αναλυτικά σχέδια μαθημάτων για κάθε ειδικότητα, online αναλυτικές επιμορφώσεις σχετικά με την ενσωμάτωση εκπαιδευτικών εργαλείων, καθώς και καινοτόμες ιδέες για το πώς μπορούν να «παντρευτούν» διαφορετικά μαθήματα στη λογική της διδακτικής προσέγγισης STEM. Παράλληλα, μέσω της πλατφόρμας, εκπαιδευτικοί και μαθητές μπορούν να επικοινωνήσουν, να ανταλλάξουν ιδέες και να συνεργαστούν με εκπαιδευτικούς και εκπαιδευόμενους από όλο τον κόσμο, με διακεκριμένους ομιλητές, με ξεναγούς από μουσεία όπως το Intrepid Museum της Νέας Υόρκης, συγγραφείς παιδικών βιβλίων όπως η Cressida Cowell και τέλος, οργανώσεις όπως το Pulitzer Prize Centre

Αίθουσα: 13

Κατηγορία: Φιλολογικά

Τίτλος: Δημιουργία μόνο με κλικ διδακτικών ασκήσεων νέας και αρχαίας ελληνικής

Ομιλητής: Γιώργος Μαλακός, Λεξικογράφος – Lexigram

Περίληψη: Τα εκπαιδευτικά λογισμικά που θα παρουσιαστούν είναι:

- Για το μάθημα γλώσσας του δημοτικού (Γ'-ΣΤ' Δημοτικού) – [Ελληνομάθεια Δημοτικού](#): Δημιουργείτε εσείς ο ίδιος άπειρες διαδραστικές ασκήσεις με τις λύσεις τους.
- Για τη νέα ελληνική από Γυμνάσιο και άνω - [Ελληνομάθεια Plus](#): Το λογισμικό αυτό έχει πολλές ασκήσεις που εστιάζουν στις δύσκολες περιπτώσεις της νέας ελληνικής, οι οποίες λύνονται διαδραστικά. Επίσης, μπορείτε να φτιάχνετε και εσείς κάθε είδους άσκηση και γλωσσικά παιχνίδια (γραμματικής, συνωνύμων, ομορζίων) με οποιοδήποτε κείμενο ή με οποιαδήποτε λέξη βάλετε.
- Για τα Αρχαία Γυμνασίου και Λυκείου – [Αρχαιογνωσία](#):
 - Φτιάχνετε και δικές σας ασκήσεις γραμματικής, συντακτικού, ομορζίων κάνοντας απλώς κλικ και τις τυπώνετε ή τις στέλνετε για διαδραστική λύση.
 - Ερμηνεία από το Liddell-Scott-Jones με αυτόματη παραπομπή σε όλους τους τύπους της λέξης στα κείμενα της αττικής πεζογραφίας με τη μετάφρασή τους.
 - Από οποιοδήποτε τμήμα κειμένου από την πλήρη συλλογή μας της αττικής πεζογραφίας έχετε ήδη τη δυνατότητα αυτόματης δημιουργίας άπειρων διαδραστικών ασκήσεων.

Αίθουσα: 16

Κατηγορία: Ειδική Αγωγή

Τίτλος: Η χρήση της τεχνολογίας στην εκπαίδευση παιδιών με αυτισμό: Παραδείγματα εκπαιδευτικής πράξης

Ομιλήτρια: Τάνια Χασιώτου, Ειδική Παιδαγωγός – 2^ο ΚΕΣΥ Α' Αθήνας

Περίληψη: Στόχος της παρουσίασης είναι να περιγράψει τη χρήση της τεχνολογίας ως επιπρόσθετο εργαλείο για την ανάπτυξη των επικοινωνιακών, γνωστικών και αισθητικο-κινητικών δεξιοτήτων των παιδιών με αυτισμό στο σχολικό περιβάλλον. Θα παρουσιαστούν τα πλεονεκτήματα, αλλά και οι περιορισμοί χρήσης της τεχνολογίας στον αυτισμό, τομείς μάθησης που έχουν ερευνηθεί καθώς επίσης και παραδείγματα εφαρμογών. Οι εφαρμογές που πρόκειται να παρουσιαστούν θα επικεντρωθούν κυρίως σε full-body interaction/ motion-based technologies που έχουν χρησιμοποιηθεί στην τάξη για την ενίσχυση της σωματογνωσίας, αλληλεπίδρασης και δεξιοτήτων μίμησης

Αίθουσα: 17

Κατηγορία: Εκπαιδευτικά Εργαλεία

Τίτλος: Let's TEAMS Up! Το ιδανικό ψηφιακό επίκεντρο για τους εκπαιδευτικούς, ώστε να παρέχουμε οδηγίες και να αλληλοεπιδρούμε με τους μαθητές

Ομιλήτρια: Αθανασία Σταθονίκου, Educational Specialist – Technokids Hellas

Περίληψη: Πώς θα βοηθηθούμε οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές, τους οποίους καλούμαστε να διδάξουμε, σε ένα ολοένα και περισσότερο απαιτητικό και μεταβαλλόμενο περιβάλλον; Το Microsoft Teams δημιουργεί ένα ιδανικό ψηφιακό επίκεντρο για τους εκπαιδευτικούς, ώστε να παρέχουμε οδηγίες, να βελτιώνουμε το μάθημά μας και να αλληλοεπιδρούμε σε έναν συναρπαστικό χώρο. Οι συμμετέχοντες θα λάβουν μέρος σε μια σειρά από πρωτότυπες μαθησιακές δραστηριότητες, που θα ενισχύσουν την κατανόηση του Microsoft Teams και θα έχουν ως σκοπό τη βελτίωση της διδασκαλίας και την κάλυψη των αναγκών των μαθητών

Αίθουσα: 18

Κατηγορία: Εκπαιδευτικά Παιχνίδια

Τίτλος: Πώς να διδάξω με τη χρήση Serious Games, Escape Rooms και Augmented Reality

Ομιλητής: Χρήστος Μαλλιαράκης, Δρ Πληροφορικής – Συγγραφέας – Εκπαιδευτήρια Ε. Μαντουλίδη

Περίληψη: Σε αυτήν την παρουσίαση θα δείτε πώς μπορείτε να αποδράσετε από το εργαστήριο του Δρ. Tom Cat λύνοντας γρίφους που σχετίζονται με τη ζωή και το έργο των μεγαλύτερων επιστημόνων στον κλάδο των Μαθηματικών, της Φυσικής και της Πληροφορικής, αλλά και πώς μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ένα τέτοιο παιχνίδι δυναμικά στο μάθημά σας βάζοντας τον μαθητή στον ρόλο αυτού που θέλει να αποδράσει. Διδάξτε τους, δώστε τους κίνητρο, εμπνεύστε τους και παράλληλα προκαλέστε τους να λύσουν προβλήματα που θα σας βοηθήσουν να πετύχετε τους γνωστικούς στόχους του μαθήματος, αλλά και να αγαπήσουν την διαδικασία της μάθησης. Σε αυτήν την παρουσίαση θα δούμε πώς μπορούν να χρησιμοποιηθούν τα serious games, τα escape rooms και η επαυξημένη πραγματικότητα ως μέσα επίτευξης διδακτικών στόχων και πώς ο στόχος αποκτά πολλαπλασιαστικό χαρακτήρα στο μαθησιακό αποτέλεσμα όταν πριν από το μυαλό στοχεύσουμε στην καρδιά ενός μαθητή και στην καρδιά βρίσκεται πάντα το παιχνίδι!

Αίθουσα: 22

Κατηγορία: Οικονομικά

Τίτλος: Δημιουργία ερωτηματολογίων και διαδραστικών quiz στα μαθήματα των Οικονομικών με τη χρήση του Microsoft Forms

Ομιλητής: Παναγιώτης Πρέντζας, Οικονομολόγος Εκπαιδευτικός – Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Περίληψη: Το Microsoft Forms αποτελεί ένα εργαλείο του Microsoft Office 365 που είναι ιδανικό για τη δημιουργία ερωτηματολογίων, ερευνών, ηλεκτρονικών ψηφοφοριών και quiz με άμεσα στατιστικά αποτελέσματα. Στο πλαίσιο της παρουσίασης θα δημιουργήσουμε βήμα-βήμα ένα ερωτηματολόγιο και ένα quiz που θα αναφέρονται στην ύλη του μαθήματος της «Οικονομίας». Για την παρακολούθηση του εργαστηρίου είναι απαραίτητες οι βασικές γνώσεις χειρισμού Η/Υ. Απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς όλων των ειδικοτήτων, αλλά κυρίως σε οικονομολόγους εκπαιδευτικούς, αφού τα ερωτηματολόγια που θα δημιουργηθούν αναφέρονται στην Μικροοικονομία και στην Μακροοικονομία.

Αίθουσα: 23

Κατηγορία: Προσχολική Αγωγή

Τίτλος: Η αξιοποίηση Web 2.0 εργαλείων σε ένα πρόγραμμα eTwinning με παιδιά Προσχολικής Ηλικίας

Ομιλήτρια: Μαρία Τσαπάρα, Med, Scientix & WRO Hellas Ambassador, Leading teacher Eu Code Week, Νηπιαγωγός – 2^ο Νηπιαγωγείο Περάματος

Ομιλήτρια: Ανθή Αρκουλή, Med, Νηπιαγωγός – Προϊσταμένη 2^{ου} Νηπιαγωγείου Περιστερίου

Συμμετέχουσες στο eTwinning πρόγραμμα:

Κωνσταντίνα Παπαδόγκωνα, Νηπιαγωγός, Προϊσταμένη 22^{ου} Νηπιαγωγείου Κερασινίου

Κατερίνα Ρεντζέπη, Νηπιαγωγός, Προϊσταμένη 2^{ου} Νηπιαγωγείου Περάματος

Neslin Mindavall, Εκπαιδευτικός, Akdeniz Ilkokulu, Anamur, Turkey

Πηνελόπη Γεωργαντή, Med, Νηπιαγωγός – 2^ο Νηπιαγωγείο Περάματος

Βάια Αρχοντή, Νηπιαγωγός – 2^ο Νηπιαγωγείο Περάματος

Γεωργία Κασικτσή, Med, Νηπιαγωγός – 2^ο Νηπιαγωγείο Περάματος

Περίληψη: Η παιδαγωγική αξιοποίηση των Τ.Π.Ε. στο σύγχρονο σχολείο συνιστά σημαντική προτεραιότητα στην σημερινή εποχή των διαδικτυακών περιβαλλόντων μάθησης. Το διαδίκτυο εξελίσσεται συνεχώς και από ένα χώρο αναζήτησης πληροφοριών μετασχηματίζεται σε χώρο δημιουργίας περιεχομένου και συνεργασίας μεταξύ των χρηστών (Web 2.0). Η παρούσα εισήγηση αφορά την αξιοποίηση Web 2.0 εργαλείων κατά το σχεδιασμό και την υλοποίηση του Ευρωπαϊκού προγράμματος eTwinning “Shake shake like Earth and Quake” που υλοποιείται ανάμεσα σε 4 Νηπιαγωγεία (Ελλάδα και Τουρκία). Βασικός σκοπός της ενσωμάτωσης των εργαλείων στην εκπαιδευτική διαδικασία είναι η καλλιέργεια των 4 βασικών δεξιοτήτων του 21^{ου} αιώνα (4 C’s), την επικοινωνία, τη δημιουργικότητα, την κριτική σκέψη και τη συνεργασία. Θα παρουσιαστούν δραστηριότητες βασισμένες στα Web 2.0 εργαλεία, ενώ στη συνέχεια θα ακολουθήσει γόνιμη συζήτηση με τους/τις παρευρισκόμενους/-ες για ανταλλαγή ιδεών, πρακτική αξιοποίηση των εργαλείων και δημιουργική ενσωμάτωση τους στην διδακτική πράξη

Αίθουσα: 26

Κατηγορία: Δημοτικό

Τίτλος: Ψηφιακή Τάξη, ένα παράθυρο γνώσης για το Δημοτικό

Ομιλητής: Γρηγόρης Ζερβός, MIE Expert 2015-2020, MIE Trainer, MIE Fellow 2016-2017, Δάσκαλος – 6^ο Δημοτικό Σχολείο Χαϊδαρίου

Περίληψη: Η **Ψηφιακή Τάξη** είναι ένας εκπαιδευτικός ιστότοπος που αφορά την οργάνωση και υποστήριξη των μαθημάτων της Ε' & ΣΤ' Δημοτικού στο διαδίκτυο. Η Ψηφιακή Τάξη είναι ένα μοναδικό, λειτουργικό και αποτελεσματικό «εργαλείο» γνώσης, για μαθητές, εκπαιδευτικούς και γονείς. Σκοπός της είναι να παρέχει το κατάλληλο εκπαιδευτικό περιβάλλον, στηρίζοντας τόσο τη διδασκαλία στην τάξη, όσο και τη μάθηση στο σπίτι. Με την Ψηφιακή Τάξη οι μαθητές μπορούν να μελετούν αυτόνομα, ευχάριστα, και αποτελεσματικά, από οποιαδήποτε συσκευή, οποιαδήποτε στιγμή θέλουν. Το ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό είναι υψηλής ποιότητας και περιλαμβάνει: κείμενα, εικόνες, video, παρουσιάσεις, εφαρμογές, παιχνίδια, quiz, διαδραστικές ασκήσεις, προσομοιώσεις, βιντεομαθήματα, φύλλα εργασίας κ.ά. Όπως αναφέρουν χαρακτηριστικά οι δημιουργοί της «... με τη χρήση της τεχνολογίας στη μάθηση, οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα να αντιληφθούν, πως δεν είναι δοχεία γνώσης, αλλά δημιουργικά πλάσματα που μπορούν να αλλάξουν τον κόσμο προς το καλύτερο». Αν θέλετε να ταξιδέψετε στη γνώση, χωρίς κόστος, η Ψηφιακή Τάξη είναι ένα κλικ μακριά σας

Αίθουσα: 27

Κατηγορία: Διαθεματικά Project

Τίτλος: Η τεχνολογία στη μελέτη των θαλάσσιων χελωνών: Δύο περιβαλλοντικές διδακτικές προτάσεις

Ομιλητρια: Κατερίνα Τσικαλάκη, MSEd, Υπεύθυνη Εκπαιδευτικών Δράσεων – Σύλλογος για την Προστασία της Θαλάσσιας Χελώνας «ΑΡΧΕΛΩΝ»

Περίληψη: Οι θαλάσσιες χελώνες υπάρχουν στη Γη εδώ και τουλάχιστον 150 εκατομμύρια χρόνια. Παρόλο που έχουν γοητεύσει τους επιστήμονες εδώ και πολλά χρόνια, η μελέτη τους είναι δύσκολη λόγω του μεγάλου κύκλου ζωής τους και των μακρινών ταξιδιών τους. Με το νέο εκπαιδευτικό υλικό του ΑΡΧΕΛΩΝ «Με τις χελώνες στη θάλασσα», μαθητές και μαθήτριες Γυμνασίου έχουν την ευκαιρία να επεξεργαστούν δραστηριότητες που προσομοιάζουν την πραγματική επιστημονική δουλειά των «χελωνάδων», των ανθρώπων που προστατεύουν και μελετούν τις χελώνες. Πώς τα drones και η τεχνολογία GPS μπορούν να βοηθήσουν στην προστασία και την μελέτη των θαλάσσιων χελωνών; Το εκπαιδευτικό υλικό «Με τις χελώνες στη θάλασσα» δημιουργήθηκε στο πλαίσιο του προγράμματος LIFE Euroturtles

(<https://www.archelon.gr/contents/actions9.php?mid=4&mid2=77>) και διατίθεται στους/στις εκπαιδευτικούς δωρεάν

Αίθουσα: 28

Κατηγορία: STEM

Τίτλος: Cansengers – Διαγωνισμός Διαστημικής CanSat: Απογείωσε τα όνειρά σου

Ομιλητής: Γεώργιος Δημόπουλος, Μαθητής Β' Λυκείου – Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Ομιλητής: Αθανάσιος Τσιατούρας, Μαθητής Β' Λυκείου – Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Ομιλητής: Αχιλλέας Παπακώστας, Μαθητής Α' Λυκείου – Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Ομιλήτρια: Αλίκη Ζαφείρη, Μαθήτρια Α' Λυκείου – Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Επιβλέπων Καθηγητής: Γεώργιος Παναγιωτίδης, Καθηγητής Φυσικής – Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου

Περίληψη: Θα παρουσιαστεί ο διαγωνισμός CanSat καθώς και το φετινό project της ομάδας μας. Πρόκειται για τον σχεδιασμό, την προσομοίωση, την κατασκευή και την εκτόξευση ενός πραγματικού δορυφόρου σε μέγεθος κουτιού αναψυκτικού σε ύψος περίπου ενός χιλιομέτρου μέσω πυραυλικού συστήματος. Ο δορυφόρος απελευθερώνεται από τον πύραυλο όταν αυτός φτάσει στο απόγειό του και μέσω αισθητήρων που διαθέτει, γίνεται η καταμέτρηση φυσικών μεγεθών της ατμόσφαιρας. Απευθύνεται σε καθηγητές θετικών επιστημών που θα ήθελαν να συμμετέχουν στο διαγωνισμό ή σε μαθητές που ενδιαφέρονται για θέματα Αεροδιαστημικής και σύγχρονων τεχνολογιών της Ηλεκτρονική

14.05 - Λήξη Εργασιών Διημερίδας