

# ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΑΙΧΜΗΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

## ΣΑΒΒΑΤΟ 7 ΜΑΡΤΙΟΥ 2020

ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ ΣΧΟΛΕΙΟΥ

09:45-10:00 Προσέλευση - Υποδοχή Επισκεπτών

ΑΙΘΟΥΣΑ ΕΚΔΗΛΩΣΕΩΝ «ΟΔΥΣΣΕΑΣ ΕΛΥΤΗΣ»

10:00-10:30	Καλωσόρισμα - Χαιρετισμοί	13:00-13:30	Εμπλουτίζοντας την εμπειρία των επιμορφωτικών επισκέψεων με το Minecraft Education Edition
10:30-11:00	Αποδομώντας την προσέγγιση STEM: Η περίπτωση της χρήσης educational drones στη διδακτική πράξη	13:30-14:00	Microsoft OneNote: Ένα ηλεκτρονικό τετράδιο ως εργαλείο διαφοροποιημένης αλλά και συμπεριληπτικής μάθησης
11:00-11:30	Ασφαλής πλοήγηση στο Διαδίκτυο: Μύθοι και πραγματικότητες - Τα ναι και τα όχι του διαδικτύου	14:00-14:30	ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ - ΕΛΑΦΡΥ ΓΕΥΜΑ
11:30-12:00	Microsoft OneNote, όπως δεν το έχετε δει ποτέ ξανά!	14:30-15:00	Εισαγωγή εκπαιδευτικών σεναρίων Ρομποτικής στην Πρωτοβάθμια & Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση
12:00-12:30	ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ - ΚΑΦΕΣ	15:00-15:20	Virtual Fieldtrips: Connecting cultures and breaking barriers
12:30-13:00	Ένα πρότυπο μάθημα με τη χρήση εικονικών εργαλείων		ΛΗΞΗ ΕΡΓΑΣΙΩΝ 1 <sup>ης</sup> ΗΜΕΡΑΣ

## ΚΥΡΙΑΚΗ 8 ΜΑΡΤΙΟΥ 2020

ΑΙΘΟΥΣΕΣ	12	13	16	17	18	22	23	26	27	28	31	33	35	36
ΕΝΟΤΗΤΕΣ	E-Learning	Φιλολογικά	Ειδική Αγωγή	Εκπαιδευτικά Εργαλεία	Εκπαιδευτικά Παιχνίδια	Οικονομικά	Προσχολική Αγωγή	Δημοτικό	Διαθεματικά Project	STEM	Βιωματικά Εργαστήρια Α	Βιωματικά Εργαστήρια Β	Βιωματικά Εργαστήρια Γ	Βιωματικά Εργαστήρια Δ
10:00-10:40	Σχεδίαση μαθήματος στο Moodle με σύγχρονες τεχνικές Παιχνιδοποίησης (Gamification)	«Ιστορικοί Αρχιτέκτονες»: Διαφυλάσσοντας την πολιτιστική μας κληρονομιά με τη βοήθεια του Minecraft	Η εκπαιδευτική ρομποτική στην Ειδική Αγωγή	Wakelet: Αποθήκευση σε συλλογές τα πράγματα που αγαπάς και μοιράσου τα	Οι μαθητές αξιοποιούν το Minecraft Education Edition στα μαθήματά τους και σας παρουσιάζουν τις δημιουργίες τους	Η χρήση της τεχνολογίας στα οικονομικά μαθήματα	Το παιδικό ιχνογράφημα στην Προσχολική Ηλικία	Μετατρέποντας την αξιολόγηση σε παιχνίδι με το MsForms και το Kahoot. Παραδείγματα εφαρμογής στο Δημοτικό Σχολείο ενός Showcase School	Διαθεματικές προσεγγίσεις με "βοήθη" την Πληροφορική	Σύμπραξη μαθηματικών και φυσικής με τη χρήση νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση	Οι παρουσιάσεις ως εκπαιδευτικό εργαλείο, Advanced PowerPoint	Εφαρμογές του GeoGebra στα μαθηματικά από το Δημοτικό μέχρι και το Λύκειο	Real Simulations - Factory Home I/O	Επεξεργασία και τροποποίηση αρχείων PDF
10:45-11:25	Η αναγκαιότητα του E-Learning σήμερα	Πολυγραμματισμοί και λογοτεχνία: Ένα διδακτικό παράδειγμα	Διαταραχές συμπεριφοράς και τρόποι αντιμετώπισής τους στη σχολική τάξη	Τα δωρεάν εργαλεία της Google στην εκπαιδευτική διαδικασία	Επαιρημένη Πραγματικότητα στην εκπαίδευση: Η περίπτωση του κύβου Merge	Εναλλακτικές μέθοδοι διδασκαλίας οικονομικών μαθημάτων με τη χρήση καινοτόμων τεχνολογιών	Δημιουργική απασχόληση μέσα από το παιχνίδι στην Προσχολική Αγωγή	Ταξίδια*: Διαθεματική προσέγγιση της Γεωγραφίας στην Δ' Δημοτικού	Ίδου τούς μαθητές.... τήν γνώσιν φέροντας: Παιχνιδοποίηση στην εκπαίδευση	Η προσέγγιση STEM στην [τηλε]μάξη: Η δεξιοτεχνία, τα εργαλεία, πώς τα αξιοποιούμε και τι πρέπει να αποφεύγουμε	OneNote: Χρησιμοποιώντας την ανταγωνιστική φύση των μαθητών στη μάθηση. Μπορείς να χακάρεις τον κωδικό μου;		3D Desing with Tinkercad	Η Οδύσσεια ενός κόμικ: Δημιουργία εκπαιδευτικού υλικού με τη χρήση του Powtoon
11:30-12:10	Ο ρόλος της ερώτησης μέσα στην τάξη: Εργαλείο διδασκαλίας και μάθησης με αξιοποίηση σύγχρονης εκπαιδευτικής τεχνολογίας	Η καινοτόμος εφαρμογή Flipgrid που φέρνει τους μαθητές στο προσκήνιο της διδασκαλίας των φιλολογικών μαθημάτων	Ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια σε θέματα αυτογνωσίας, κοινωνικής ζωής και εξερεύνησης του περιβάλλοντος	Σπάζοντας το φράγμα του σχολικού χρόνου ή αλλιώς προωθώντας και στηρίζοντας τις πρωτοβουλίες των μαθητών με τη βοήθεια ψηφιακών εργαλείων	Τα βίντεο machinima ως εκπαιδευτικό εργαλείο: Πλεονεκτήματα και προβληματισμοί	Άμεση - Έμμεση Φορολογία: Διδακτική πρόταση στην διδασκαλία της Μακροοικονομίας	Kinems Academy: Κινούμαι, παίζω και μαθαίνω με διαδραστικά εκπαιδευτικά παιχνίδια στο Νηπιαγωγείο	Διδασκαλία της Ρομποτικής στο Δημοτικό Σχολείο με το πακέτο Lego WeDo 2.0 (Μεθοδολογία - Παραδείγματα Χρήσης)	Ολοκληρωμένα Διαθεματικά - Τεχνολογικά Projects για να εντάξω στην τάξη μου το Office 365 & το Minecraft: Education Edition	Ζωντανεύοντας την Εκπαίδευση STEM με την αξιοποίηση της Επαιρημένης Πραγματικότητας σε διαθεματικές προσεγγίσεις			Chemistry AR Lab	

12:10-12:40 ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ - ΚΑΦΕΣ

ΑΙΘΟΥΣΕΣ	12	13	16	17	18	22	23	26	27	28	31	33	35	36
ΕΝΟΤΗΤΕΣ	E-Learning	Φιλολογικά	Ειδική Αγωγή	Εκπαιδευτικά Εργαλεία	Εκπαιδευτικά Παιχνίδια	Οικονομικά	Προσχολική Αγωγή	Δημοτικό	Διαθεματικά Project	STEM	Βιωματικά Εργαστήρια Α	Βιωματικά Εργαστήρια Β	Βιωματικά Εργαστήρια Γ	Βιωματικά Εργαστήρια Δ
12:40-13:20	Ο Μαθηματικός Εγγραμματοσμός μέσα από τη βιωματική Online Διδασκαλία	Ψηφιακά τετράδια ιστορίας σε περιβάλλοντα εικονικής τάξης Γυμνασίου	Train-ASD: Κατάρτιση επαγγελματιών σε εναλλακτικά συστήματα επικοινωνίας για μαθητές με αυτισμό μέσω E-Learning	Βιωματική εκμάθηση γραμματικών φαινομένων, μέσω εργαλείων της Microsoft	DRAGAMIS: Η αντιμετώπιση του σακχαρώδους διαβήτη γίνεται παιχνίδι	Plickers: Το ψηφιακό εργαλείο αξιολόγησης χωρίς τη χρήση κινητών συσκευών από τους μαθητές. Εφαρμογή στα μαθήματα οικονομικών & κοινωνικών επιστημών	Πρώιμοι μηχανικοί... "χτίζουν" γέφυρες στην Προσχολική Εκπαίδευση	Αξιοποίηση των εκπαιδευτικών animation στο μάθημα της Ιστορίας Γ' Δημοτικού	Χαρισματικά παιδιά: Ανίχνευση και ανάπτυξη των δεξιοτήτων με τη διαθεματική διδασκαλία	Μετά το Tinkercad τι; Το Fusion 360 για STEM εφαρμογές	Μια εικόνα... χίλιες γνώσεις: Thinglink ένα εργαλείο εμπλουτισμού των εικόνων με κείμενο, βίντεο, υπερσυνδέσεις...	Εισαγωγή στο Arduino	Γνωριμία με το WeDo 2.0	Stream Projects με Micro:bit
13:25-14:05	Microsoft Educator Center & Skype In The Classroom: Breaking down the walls of a classroom	Δημιουργία μόνο με κλικ διδακτικών ασκήσεων νέας και αρχαίας ελληνικής	Η χρήση της τεχνολογίας στην εκπαίδευση παιδιών με αυτισμό: Παραδείγματα εκπαιδευτικής πράξης	Let's TEAMS Up! Το ιδανικό ψηφιακό επίκεντρο για τους εκπαιδευτικούς, ώστε να παρέχουμε οδηγίες και να αλληλοεπιδρούμε με τους μαθητές	Πώς να διδάξω με τη χρήση Serious Games, Escape Rooms και Augmented Reality	Δημιουργία ερωτηματολογίων και διαδραστικών quiz στα μαθήματα των Οικονομικών με τη χρήση του Microsoft Forms	Η αξιοποίηση Web 2.0 εργαλείων σε ένα πρόγραμμα eTwinning με παιδιά Προσχολικής Ηλικίας	Ψηφιακή Τάξη, ένα παραθυρο γνώσης για το Δημοτικό	Η τεχνολογία στη μελέτη των θαλάσσιων χελωνών: Δύο περιβαλλοντικές διδακτικές προτάσεις	Cansengers - Διαγωνισμός Διαστημικής CanSat: Απογειώσε τα όνειρά σου				

14:05 ΛΗΞΗ ΕΡΓΑΣΙΩΝ 2<sup>ης</sup> ΗΜΕΡΑΣ