

MICROSOFT SHOWCASE SCHOOL EVENTS

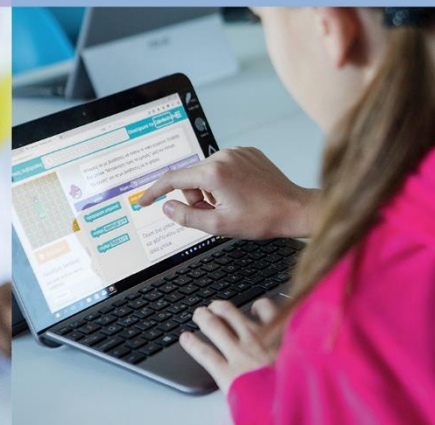
Smart Education

3 Gamification & Εκπαίδευση

ΗΜΕΡΙΔΑ
Σάββατο
09.11.2019

Εγκαταστάσεις Γυμνασίου - Λυκείου
12ο χλμ. Ε.Ο. Θεσσαλονίκης - Ν. Μουδανιών

Η ημερίδα απευθύνεται σε
εκπαιδευτικούς Πρωτοβάθμιας
και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης.



Η ενσωμάτωση
μηχανισμών
του παιχνιδιού
στην εκπαίδευση

Τα serious games

Τα επικίνδυνα
ηλεκτρονικά παιχνίδια

Τα εργαλεία
της Microsoft

Η αξία του
προγραμματισμού
στη ζωή μας

Η ρομποτική

Η συμμετοχή είναι δωρεάν

ΔΗΛΩΣΕΙΣ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ ΣΤΟ
www.mandoulides.edu.gr

ΧΟΡΗΓΟΙ



ΜΕ ΤΗΝ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ



ΧΟΡΗΓΟΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ



ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

09 ΣΑΒΒΑΤΟ

ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 2019

09:00 - 09:30	Προσέλευση - Εγγραφή συνέδρων
09:30 - 10:00	Χαιρετισμοί Ασπασία Χασιώτη , Δρ. Φιλολογίας, Γενική Διευθύντρια Εκπαιδευτηρίων Ε. Μαντουλίδη, Διευθύντρια Λυκείου Αικατερίνη Μαντουλίδου , Πρόεδρος Εκπαιδευτηρίων Ε. Μαντουλίδη Ιγνάτιος Καϊτεζίδης , Δήμαρχος Πυλαίας - Χορτιάτη Θεόδωρος Παπαδόπουλος , Δήμαρχος Θέρμης Αλέξανδρος Κόπτης , Περιφερειακός Διευθυντής Εκπαίδευσης Κεντρικής Μακεδονίας
	Α΄ Μέρος: Κεντρικές ομιλίες
10:00 - 10:15	Μαρία Παπαδοπούλου , Διευθύντρια Νέων Τεχνολογιών Εκπαιδευτηρίων Ε. Μαντουλίδη, MIE Trainer, MIE Expert, Δασκάλα <i>Gamification και Νέες Τεχνολογίες σε ένα Microsoft Showcase School</i>
10:15 - 10:30	Νικόλαος Φαχαντίδης , Αναπληρωτής Καθηγητής Πληροφορικής και Συνεχιζόμενης Εκπαίδευσης στο Τμήμα Εκπαιδευτικής & Κοινωνικής Πολιτικής του Πανεπιστημίου Μακεδονίας <i>Ρομποτική και παιχνίδι: Οι χελωνίτσες του Papert μαθαίνουν παίζοντας</i>
10:30 - 10:45	Νικόλαος Λαμπρινός , Καθηγητής της Διδασκαλίας της Γεωγραφίας και Διευθυντής του Τομέα Θετικών Επιστημών και Νέων Τεχνολογιών του ΠΤΔΕ του ΑΠΘ, Πρόεδρος του Κέντρου Ψηφιακής Γεωγραφικής Εκπαίδευσης <i>Οι ψηφιακοί διαδικτυακοί χάρτες του Κέντρου Ψηφιακής Γεωγραφικής Εκπαίδευσης</i>
10:45 - 11:00	Χρήστος Μαλλιαράκης , Δρ. Πληροφορικής, Συγγραφέας <i>Από τα serious games στο adaptive learning</i>
11:00 - 11:15	Μάνος Σφακιανάκης , Αντιστράτηγος ε.α. ΕΛ.ΑΣ., Ειδικός Ερευνητής - Αναλυτής Ηλεκτρονικών Εγκλημάτων <i>Video games: Μύθοι και πραγματικότητες</i>
11:15 - 11:30	Βασίλης Οικονόμου , Υπεύθυνος Πληροφορικής και Ψηφιακής Εκπαίδευσης, MIE Fellow <i>Το παιχνίδι στην εκπαίδευση ή καλύτερα... η εκπαίδευση στο παιχνίδι</i>
11:30 - 11:45	Ιωάννης Σουδίας , Δάσκαλος, MIE Fellow <i>«Το τραγούδι της φωτιάς» - Ώρα να παιχνιδιοποιήσεις την τάξη σου!</i>
11:45 - 12:30	Διάλειμμα

Β' Μέρος: Παρουσιάσεις

	Αίθουσα 101	Αίθουσα 102	Αίθουσα 202
	Gamification & Εκπαίδευση	Τα εργαλεία της Microsoft στο σχολείο	Ρομποτική και προγραμματισμός στο σχολείο
12:30 - 13:15	Κωνσταντίνος Βασιλείου , Εκπαιδευτικός, Ακτιβιστής Πρόεδρος Φιλεκπαιδευτικού Μη Κερδοσκοπικού Σωματείου eduACT As μεταμορφώσουμε την Εκπαίδευση κατακτώντας τις δεξιότητες του 21ου αιώνα	Ευάγγελος Βαλαβάνης , Δάσκαλος, MIE Expert Ομάδα μαθητών της Ε' και ΣΤ' Δημοτικού, Office 365 Με Teams... μαθαίνουμε ομαδικά	Αναστάσιος Πάλλας , Φυσικός Ρ/Η, Δρ. Διδακτικής Φυσικών Επιστημών Η αξιοποίηση των smartphones στη διδακτική προσέγγιση του STEM
13:15 - 14:00	Ιωάννης Παπαδόπουλος , Επίκουρος Καθηγητής της Διδακτικής των Μαθηματικών στο Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης του ΑΠΘ Ψηφιακοί πόροι στην ανάπτυξη στρατηγικών επίλυσης και μαθηματικής επιχειρηματολογίας	Βασιλική Μπάτσιου , Δασκάλα, MIE Expert, Ομάδα μαθητών της ΣΤ' Δημοτικού Φτιάχνοντας quiz στο OneNote: Ένας εναλλακτικός τρόπος αξιολόγησης των μαθητών με τη χρήση του εργαλείου της Microsoft Forms	Κοτίνη Μαρία , Educational Specialist Associate Technokids: Building the Learning Future through Gaming
14:00 - 14:30	Διάλειμμα		
14:30 - 15:15	Λέτση Άννα , Υποψήφια Διδάκτωρ στη διδακτική των φυσικών επιστημών του ΑΠΘ ATLAS MOOC: Μαθαίνω στο YouTube φυσικές επιστήμες	Παύλος Κομμανός , Φιλολόγος, MIE Expert Sway, μια εφαρμογή απλή και αισθητικά ελκυστική για δημιουργία παρουσιάσεων και εργασιών για μαθητές και για καθηγητές	Νίκος Πολιτόπουλος , Υποψήφιος Διδάκτωρ του τμήματος Πληροφορικής του ΑΠΘ Video Games για τον αθλητισμό και την ανάπτυξη δεξιοτήτων
15:15 - 16:00	Ουρανία Δάντση , Καθηγήτρια Αγγλικής Γλώσσας, MIE Expert, Ομάδα μαθητών Γυμνασίου Rethinking Learning with Kahoot!	Μαρία Σουλτογιάννη , Δασκάλα, MIE Expert Εκπαιδευτική κοινότητα της Microsoft (MEC) - Skype in the Classroom	Μανώλης Μιχάλαϊνας , Φοιτητής του τμήματος Ηλεκτρολόγων Μηχανικών και Μηχανικών Υπολογιστών του ΑΠΘ Πανελλήνιος Διαγωνισμός Πληροφορικής και αλγοριθμική επίλυση προβλημάτων

Γ' Μέρος: Εργαστήρια

14:30 - 16:00

Εργαστήριο	1	Εργαστήριο	2	Εργαστήριο	3
	Μπύρος - Αθανασίου Γιώργος, Educational Specialist Associate <i>Minecraft: Education Edition Enhance Teaching by Playing & Crafting</i>	Αικατερίνη Δερβάνη, Educational Content Developer <i>Discover FLL - School Edition. Ένα καινούριο εκπαιδευτικό εργαλείο για την τάξη σας</i>		Αντώνης Κάνουρας, Μηχανικός Ρομποτικής, Ιδρυτής Robotixlab <i>Ψηφιακή κατασκευή στην εκπαίδευση</i>	

- Η είσοδος στην ημερίδα είναι ελεύθερη, αλλά απαιτείται εγγραφή [ΕΔΩ](#)
- Θα δοθούν βεβαιώσεις συμμετοχής στους συμμετέχοντες.
- Για να παρακολουθήσετε τα Εργαστήρια, δηλώστε συμμετοχή [ΕΔΩ](#)
- Θα τηρηθεί αυστηρά σειρά προτεραιότητας.

