

# Σάββατο 8 Μαρτίου 2025

## Κεντρικές Ομιλίες

<b>Ωρα</b>	<b>Ομιλητές</b>
<b>09:45-10:00</b>	<b>Χαιρετισμός</b> <i>Γιώργος Λιναρδάτος, Γενικός Διευθυντής, Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου</i>
<b>10:00-10:30</b>	<b>VR στην Τάξη: Ένα Παράθυρο σε Νέους Κόσμους Μάθησης</b> <i>Τομ Κολοκυθάς, VR/AR learning expert - ClassVR, VERDU</i> <i>Διονύσης Καριμπίδης, Καθηγητής Πληροφορικής &amp; Εκπαιδευτικής Ρομποτικής, Εκπ. Αυγουλέα-Λιναρδάτου</i>
<b>10:30-11:00</b>	<b>Η τεχνητή νοημοσύνη μετασχηματίζει την εκπαίδευση</b> <i>Διομήδης Σπινέλλης, Καθηγητής</i> <i>Τμήμα Διοικητικής Επιστήμης και Τεχνολογίας, Οικονομικό Πανεπιστήμιο Αθηνών</i>
<b>11:00-11:20</b>	<b>Διάλειμμα</b>
<b>11:20-11:50</b>	<b>Διαλογικοί βοηθοί Τεχνητής Νοημοσύνης στην εκπαίδευση: το πρόγραμμα AI4EDU</b> <i>Δρ Βασίλειος Κατσούρος, Διευθυντής Ερευνών και Διευθυντής</i> <i>Ινστιτούτο Επεξεργασίας του Λόγου / Ερευνητικό Κέντρο Αθηνά</i>
<b>11:50-12:20</b>	<b>Γραμματισμός στην Τεχνητή Νοημοσύνη για το σχολείο του μέλλοντος</b> <i>Ζωή Γαβριηλίδου</i> <i>Καθηγήτρια Γλωσσολογίας Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης, Επ. Καθηγήτρια University of Chicago</i>
<b>12:20-12:40</b>	<b>Διάλειμμα</b>
<b>12:40-13:10</b>	<b>Φιλοσοφία της Τεχνητής Νοημοσύνης: ηθικές προκλήσεις του μέλλοντος)</b> <i>Γιώργος Χατζηβασιλείου, Διδάκτωρ Φιλοσοφίας</i> <i>και συγγραφέας του βιβλίου «Η Φιλοσοφία της Τεχνητής Νοημοσύνης»</i>
<b>13:10-13:40</b>	<b>AI for education leaders: Plan with the Microsoft AI Toolkit</b> <i>Julia Fischer, Senior Product Marketing Manager, Microsoft</i>

# Κυριακή 9 Μαρτίου 2025

Χρονική Ζώνη – 10:00-10:40

<b>Ενότητα</b>	<b>Παρουσίαση</b>
<b>Δημοτικό</b>	<b>Ιστορία και Τεχνολογία στην Ε' Δημοτικού: Η Αγία Σοφία με ψηφίδες και ψηφία</b> <i>Νίκος Καλοσκάμης, Καθηγητής Πληροφορικής &amp; Υπεύθυνος Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας, Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Αιναρδάτου</i> <i>Αικατερίνη Τριανταφύλλου, Εκπαιδευτικός Ε' Δημοτικού, Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Αιναρδάτου</i>
<b>Μαθηματικά</b>	<b>Μια διδακτική πρόταση στην κανονική κατανομή</b> <i>Μαρία Σαμπάνη, Μαθηματικός, Γυμνάσιο &amp; Λ.Τ. Αρμενίου, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας</i> <i>Ελευθέριος Πρωτοπαπάς, Μαθηματικός, Εθνικό Μετσόβειο Πολυτεχνείο</i> <i>Χρήστος Κυριαζής, Μαθηματικός, 2ο ΓΕΛ Αγίας Βαρβάρας</i>
<b>Φιλολογικά Μαθήματα</b>	<b>Δημιουργική προσέγγιση, γραφή και μεταγραφή στα Κείμενα Νεοελληνικής Λογοτεχνίας με ψηφιακά εργαλεία: το παράδειγμα του «Πίνοντας ήλιο κορινθιακό»</b> <i>Ανθή-Μαρία Γιαννακοπούλου &amp; Αθηνά Μερκούρη, Φιλολόγοι, Εκπαιδευτήρια Δούκα</i>
<b>AR-VR-Gamification</b>	<b>Ας αρχίσουν οι αγώνες! Εισάγοντας τα Esports στην τάξη με τη βοήθεια του Minecraft Education</b> <i>Βασίλειος Βαρβαρήγος, Βιολόγος, Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Αιναρδάτου</i>
<b>Τεχνητή Νοημοσύνη</b>	<b>Ενσωματώνοντας την Επιστήμη των Δεδομένων στην Εκπαίδευση STEAM στην Εποχή της Τεχνητής Νοημοσύνης: Προετοιμάζοντας Πολίτες για την Ψηφιακή Κοινωνία</b> <i>Μαρία Μελετίου-Μαυροθέρη, Καθηγήτρια Μαθηματικών, Ευρωπαϊκό Πανεπιστήμιο Κύπρου</i>
<b>Ψηφιακά Εργαλεία Μάθησης</b>	<b>Διαδραστικοί Πίνακες: Μετασχηματίζοντας την Εκπαιδευτική Εμπειρία</b> <i>Ιωάννης Σουδιάς, Δάσκαλος, 8ο Δημοτικό Σχολείο Νάουσας</i> <i>Γρηγόρης Ζερβός, Δάσκαλος, 5ο Δημοτικό Σχολείο Ιλίου</i>
<b>Διεπιστημονικά Θέματα</b>	<b>Ο Μαγικός Κόσμος του Πάγου: Χημικές και Μαθηματικές Προσεγγίσεις</b> <i>Φωτεινή Κουκούτση &amp; Γιούλη Κουντουργιώτη</i> <i>Χημικός &amp; Μαθηματικός, Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Αιναρδάτου</i>
<b>International (στην Αγγλική Γλώσσα)</b>	<b>No, The Kids are not just playing games</b> <i>Kerry-Ann van der Merwe, Head of Department: Technology, Steyn City School, South Africa</i>

# Κυριακή 9 Μαρτίου 2025

Χρονική Ζώνη – 10:45-11:25

<b>Ενότητα</b>	<b>Παρουσίαση</b>
<b>Δημοτικό</b>	<b>Αξιοποίηση εργαλείων Τεχνητής Νοημοσύνης για παραγωγή διαδραστικού περιεχομένου: εμπειρία από εφαρμογές σε Στ' και Δ' Δημοτικού</b> <i>Αλέξανδρος Κοφτερός, Δάσκαλος, Μουσείο Πληροφορικής Κύπρου</i>
<b>Μαθηματικά</b>	<b>Wolfram Alpha &amp; GeoGebra: Καινοτόμα Εργαλεία AI για την ενίσχυση της Διδασκαλίας των Μαθηματικών</b> <i>Δημάκη Αφροδίτη &amp; Χατζηστεργίου Γεωργία, Μαθηματικοί, Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου</i>
<b>Φιλολογικά Μαθήματα</b>	<b>Παραγωγική Τ.Ν. και φιλολογικά μαθήματα: Σχεδιασμός και Διαφοροποίηση στην πράξη</b> <i>Κωνσταντίνα Σάιτ, Φιλολόγος, 2<sup>ο</sup> Γυμνάσιο Κέρκυρας</i>
<b>AR-VR-Gamification</b>	<b>Τεχνητή Νοημοσύνη, AR/VR και Gamification: Αναδιαμορφώνοντας τη Μάθηση με Διαδραστικές Τεχνολογίες</b> <i>Χρήστος Μαλλιαράκης, Δρ. Πληροφορικής, Συγγραφέας, Ευρωπαϊκό Πανεπιστήμιο Κύπρου</i>
<b>Τεχνητή Νοημοσύνη</b>	<b>Copilot της Microsoft και Εκπαίδευση: Διδακτικές «πτήσεις» με συγκυβερνήτη την Τεχνητή Νοημοσύνη</b> <i>Βασίλειος Βαρβαρήγος, Βιολόγος, Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου</i>
<b>Ψηφιακά Εργαλεία Μάθησης</b>	<b>Η ψηφιακή ικανότητα των εκπαιδευτικών στο πλαίσιο του ψηφιακού μετασχηματισμού της εκπαίδευσης: εμπειρίες από τη διαδρομή υλοποίησης του HyperMOOC</b> <i>Γιώργος Χοροζίδης, Φιλολόγος, Υποψήφιος Διδάκτορας ΠΤΕΑ - ΠΘ</i>
<b>Διεπιστημονικά Θέματα</b>	<b>Ένας χάρτης...μια ιστορία: Διαδραστικός χάρτης με ιστορικά μονοπάτια. Συνδυάζοντας την ιστορία με τη γεωγραφία</b> <i>Ιωάννα Αμβράζη &amp; Ελπίδα Μπούκα, Φυσικός &amp; Φιλολόγος, Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου</i>
<b>International (στην Αγγλική Γλώσσα)</b>	<b>Transforming EFL Teaching with Padlet: More Than Just a Tool</b> <i>Maria Botonaki, English Teacher, Regional Lyceum M. Koutsofta - A. Panayidi of Palaiometocho</i>

# Κυριακή 9 Μαρτίου 2025

Χρονική Ζώνη – 11:30-12:10

<b>Ενότητα</b>	<b>Παρουσίαση</b>
<b>Δημοτικό</b>	<b>Εισαγωγή στην Τεχνητή Νοημοσύνη με απλά λόγια για μαθητές 10-12 ετών</b> <i>Ιωάννης Σουδίας, Δάσκαλος, 8<sup>ο</sup> Δημοτικό Σχολείο Νάουσας</i> <i>Γρηγόρης Ζερβός, Δάσκαλος, 5<sup>ο</sup> Δημοτικό Σχολείο Ιλίου</i>
<b>Μαθηματικά</b>	<b>Math Progress: Από την Ιδέα στην Πράξη</b> <i>Κωνσταντίνα Δρακοπούλου, Μαθηματικός &amp; Υποδιευθύντρια Γυμνασίου, Εκπ. Αυγουλέα-Λιναρδάτου</i>
<b>Φιλολογικά Μαθήματα</b>	<b>Πιο εύκολα, πιο ευχάριστα, πιο δημιουργικά: Η εφαρμογή διαδραστικών παιχνιδιών στα φιλολογικά μαθήματα</b> <i>Κωνσταντίνος Κουτσοκόστας &amp; Κωνσταντίνος Νίταρης, Φιλολόγοι, Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου</i>
<b>AR-VR-Gamification</b>	<b>Κλιματική αλλαγή και οικολογική συνείδηση: Γίνομαι ενεργός πολίτης και μαθαίνω να δρω!</b> <i>Χρυσούλα Ράπτη, Δασκάλα, Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου</i>
<b>Τεχνητή Νοημοσύνη</b>	<b>Από τη Συνεργασία στην Καινοτομία: Προγράμματα Ενδυνάμωσης Εκπαιδευτικών στην Εποχή της GenAI</b> <i>Αλεξάνδρα Ζάγορα, Educational consultant, The Tipping Point</i> <i>Ιωάννα Ταούκη, Lead GenAI Instructional Designer, 100mentors</i>
<b>Ψηφιακά Εργαλεία Μάθησης</b>	<b>eTwinning: Η Κοινότητα για τα Σχολεία της Ευρώπης</b> <i>Νικολέττα Λιαροπούλου, Εκπαιδευτικός ΠΕ06, eTwinning Ambassador Γ' Αθήνας &amp; Δυτικής Αττικής,</i> <i>Υποδιευθύντρια 3<sup>ου</sup> ΓΕΛ Χαϊδαρίου</i>
<b>Διεπιστημονικά Θέματα</b>	<b>Βιομηχανικές εφαρμογές με το Factory i/o</b> <i>Δημήτρης Τσιμπούρης, Ηλεκτρολόγος Μηχανικός, Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου</i>
<b>International (στην Αγγλική Γλώσσα)</b>	<b>Empowering Inclusive Education: Integrating Microsoft Learning Accelerators for Differentiation in the Classroom</b> <i>Andrea Kruger, EdTech Teacher, Crawford International Pretoria Preparatory, South Africa</i>

# Κυριακή 9 Μαρτίου 2025

Χρονική Ζώνη – 12:40-13:20

<b>Ενότητα</b>	<b>Παρουσίαση</b>
<b>Δημοτικό</b>	<b>Το Reading Coach και οι επιταχυντές εκμάθησης στη σχολική τάξη του Δημοτικού</b> <i>Χριστίνα Παπαδαμάκη &amp; Ευαγγελία Ζέρβα, Δασκάλες, Εκπαιδευτήρια Ε. Μαντουλίδη</i>
<b>STEM-Ρομποτική</b>	<b>Απλές Δομές για STEM προσεγγίσεις: Εξερευνώντας βήμα - βήμα αυτοματισμούς, με το περιβάλλον οπτικού προγραμματισμού Mind+ και τον εξοπλισμό ρομποτικής των Σχολείων</b> <i>Βασίλης Οικονόμου, Σύμβουλος σε θέματα Πληροφορικής στην Εκπαίδευση</i>
<b>Ειδική και Συμπεριληπτική Εκπαίδευση</b>	<b>Ψηφιακή Χειραφέτηση και Ριζική Συμπερίληψη στην Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση: Παιδαγωγικές Ανατροπές, Ανοικτές Τεχνολογίες και Πολιτικές Δράσει</b> <i>Μαρία Φραγκάκη, Καθηγήτρια με γνωστικό αντικείμενο «εξ Αποστάσεως Πανεπιστημιακή Εκπαίδευση», University of Southampton, UK</i>
<b>AR-VR-Gamification</b>	<b>Συνεργατική Μάθηση, Ψηφιακά Εκπαιδευτικά Παιχνίδια &amp; Αλληλεπίδραση σε Διαδραστικούς Πίνακες για Μικρούς Μαθητές</b> <i>Βαλέρια Αλοΐζου, Customer Success Manager, Kinems</i>
<b>Τεχνητή Νοημοσύνη</b>	<b>Αν η ΑΙ ήταν Superhero, το MagicSchool.ai θα ήταν ο Super Man της Εκπαίδευσης!</b> <i>Νίκος Καλοσκάμης, Καθηγητής Πληροφορικής &amp; Υπεύθυνος Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας, Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου</i>
<b>Ψηφιακά Εργαλεία Μάθησης</b>	<b>Γνωριμία με το Canva</b> <i>Χαρίστος Λεμονιάς, Δάσκαλος 100<sup>ο</sup> Δημοτικό Σχολείο Αθηνών</i>
<b>Ασφάλεια στο Διαδίκτυο</b>	<b>Σχολικός Εκφοβισμός – Κυβερνοεκφοβισμός</b> <i>Σοφία Χάσκου, Σύμβουλος Εκπαίδευσης, Socialinnov</i>
<b>International (στην Αγγλική Γλώσσα)</b>	<b>Building Tomorrow: The Grammar School's Blueprint for STEM Excellence</b> <i>Tonia Galati, Business Development and Innovation Manager, The Grammar School Nicosia</i>

# Κυριακή 9 Μαρτίου 2025

Χρονική Ζώνη – 13:25-14:05

<b>Ενότητα</b>	<b>Παρουσίαση</b>
<b>Δημοτικό</b>	<b>Debate, Impersonate, Tutor...</b> τρεις εφαρμογές Τεχνητής Νοημοσύνης χρήσιμες για τα παιδιά του Δημοτικού <i>Ειρήνη Βαργιανίτη &amp; Ελίνα Ευφροσύνη, Δασκάλα &amp; Φιλολόγος, Εκπαιδευτήρια Παλλάδιο</i>
<b>STEM-Ρομποτική</b>	<b>Παρουσίαση της Φωτοσύνθεσης και της Κυτταρικής Αναπνοής με μικροελεγκτή και αισθίρα διοξειδίου του άνθρακα</b> <i>Κωνσταντίνος Χαλκιαδάκης, Φυσικός, Διεύθυνση Δευτεροβάθμιας Εκπ/σης, Ε.Κ.Φ.Ε Ρεθύμνου</i>
<b>Ειδική και Συμπεριληπτική Εκπαίδευση</b>	<b>Η αξιολόγηση της Σχολικής Ετοιμότητας στα παιδιά προσχολικής ηλικίας</b> <i>Δέσποινα Τσαούση, Νηπιαγωγός Αν. Προϊσταμένη ΚΕ.Δ.Α.Σ.Υ. Αιτωλοακαρνανίας</i>
<b>AR-VR-Gamification</b>	<b>Διδασκαλία της Ευρωπαϊκής Ταυτότητας σε μαθητές μέσω Gamification με την εφαρμογή Genial.ly</b> <i>Παναγιώτα Καλάκου, ΠΕ70, Υποδιευθύντρια 1ου Δημοτικού Σχολείου Διονύσου</i> <i>Αρτεμης Κολούμπα, ΠΕ05, Καθηγήτρια Γαλλικών, Ελληνογαλλική σχολή Άγιος Ιωσήφ Πεύκη</i>
<b>Τεχνητή Νοημοσύνη</b>	<b>Η Θεωρία του Χάους στην Εκπαίδευση υπό το πρίσμα της Τεχνητής Νοημοσύνης</b> <i>Δρ Σπυρίδων-Θεόδωρος Θ. Πολυμέρης, Διδάσκων με Γνωστικό Αντικείμενο "Πληροφορική στη Διοίκηση"</i> <i>Τμήμα Δημόσιας Διοίκησης, Πάντειο Πανεπιστήμιο</i>
<b>Ψηφιακά Εργαλεία Μάθησης</b>	<b>Τρόπος δημιουργίας και αξιοποίησης του Kahoot μέσα στη σχολική τάξη</b> <i>Ευστάθιος Μιχαλόπουλος &amp; Νεκτάριος Πρωτοπαπάς &amp; Μαθηματικός &amp; Φυσικός</i> <i>Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου</i>
<b>Ασφάλεια στο Διαδίκτυο</b>	<i>Αναμένονται τα στοιχεία της παρουσίασης</i>
<b>International (στην Αγγλική Γλώσσα)</b>	<b>Teaching Empowering Students with AI: Project-Based Learning Across Subjects Through Chatbot Creation &amp; Training</b> <i>Nicos Paphitis, Head of ICT/Computing, Digital Learning Specialist, Network Manager, The Junior &amp; Senior School</i>