

15η Διαδικτυακή Διημερίδα "Τεχνολογίες Αιχμής στην Εκπαιδευτική Πράξη" - Σάββατο 8 Μαρτίου 2025

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

09:45-10:00

*Γιώργος Λιναρδάτος, Γενικός Διευθυντής Εκπαιδευτηρίων Αυγουλέα-Λιναρδάτου
(Χαιρετισμός)*

10:00-10:30

*Τομ Κολοκυθάς, VR/AR learning expert - ClassVR, VERDU
Διονύσης Καριμπίδης, Καθηγητής Πληροφορικής και Εκπαιδευτικής Ρομποτικής - Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου
(VR στην Τάξη: Ένα Παράθυρο σε Νέους Κόσμους Μάθησης)*

10:30-11:00

*Διομήδης Σπινέλλης, Καθηγητής στο Τμήμα Διοικητικής Επιστήμης και Τεχνολογίας του Οικονομικού Πανεπιστημίου Αθηνών
(Η τεχνητή νοημοσύνη μετασχηματίζει την εκπαίδευση)*

11:00-11:20

Διάλειμμα

11:20-11:50

*Δρ Βασίλειος Κατσούρος, Διευθυντής Ερευνών & Διευθυντής, Ινστιτούτο Επεξεργασίας του Λόγου/Ερευνητικό Κέντρο Αθηνά
(Διαλογικοί βοηθοί Τεχνητής Νοημοσύνης στην εκπαίδευση: το πρόγραμμα AI4EDU)*

11:50-12:20

*Ζωή Γαβριηλίδου, Καθηγήτρια Γλωσσολογίας, Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης, Επ. Καθηγήτρια University of Chicago
(Γραμματισμός στην Τεχνητή Νοημοσύνη για το σχολείο του μέλλοντος)*

12:20-12:40

Διάλειμμα

12:40-13:10

*Γιώργος Χατζηβασιλείου, Διδάκτωρ Φιλοσοφίας και συγγραφέας του βιβλίου «Η Φιλοσοφία της Τεχνητής Νοημοσύνης»
(Φιλοσοφία της Τεχνητής Νοημοσύνης: ηθικές προκλήσεις του μέλλοντος)*

13:10-13:40

*Julia Fischer, Senior Product Marketing Manager, Microsoft
(AI for education leaders: Plan with the Microsoft AI Toolkit)*

Λήξη εργασιών 1ης ημέρας

15η Διαδικτυακή Δημερίδα "Τεχνολογίες Αιχμής στην Εκπαιδευτική Πράξη" - Κυριακή 9 Μαρτίου 2025

Εικονικές Αίθουσες	Εικονική Αίθουσα 1	Εικονική Αίθουσα 2	Εικονική Αίθουσα 3	Εικονική Αίθουσα 4	Εικονική Αίθουσα 5	Εικονική Αίθουσα 6	Εικονική Αίθουσα 7	Εικονική Αίθουσα 8
Ενότητες	Δημοτικό	Μαθηματικά	Φιλολογικά Μαθήματα	AR-VR-Gamification	Τεχνητή Νοημοσύνη	Ψηφιακά Εργαλεία Μάθησης	Διεπιστημονικά Θέματα	International
10:00-10:40	Ιστορία και Τεχνολογία στην Ε' Δημοτικού: Η Αγία Σοφία με ψηφίδες και ψηφία	Μια διδακτική πρόταση στην κανονική κατανομή	Δημιουργική προσέγγιση, γραφή και μεταγραφή στα Κείμενα Νεοελληνικής Λογοτεχνίας με ψηφιακά εργαλεία: το παράδειγμα του «Πίνοντας ήλιο κορινθιακό»	Ας αρχίσουν οι αγώνες! Εισάγοντας τα Esports στην τάξη σας με τη βοήθεια του Minecraft Education	Ενσωματώνοντας την Επιστήμη των Δεδομένων στην Εκπαίδευση STEAM στην Εποχή της Τεχνητής Νοημοσύνης: Προετοιμάζοντας Πολίτες για την Ψηφιακή Κοινωνία	Διαδραστικοί Πίνακες: Μετασχηματίζοντας την Εκπαιδευτική Εμπειρία	Ο Μαγικός Κόσμος του Πάγου: Χημικές και Μαθηματικές Προσεγγίσεις	No, The Kids are not just playing games
10:45-11:25	Αξιοποίηση εργαλείων Τεχνητής Νοημοσύνης για παραγωγή διαδραστικού περιεχομένου: εμπειρία από εφαρμογές σε Στ' και Δ' Δημοτικού	Wolfram Alpha & GeoGebra: Καινοτόμα Εργαλεία AI για την ενίσχυση της Διδασκαλίας των Μαθηματικών	Παραγωγική Τ.Ν. και φιλολογικά μαθήματα: Σχεδιασμός και Διαφοροποίηση στην πράξη	Τεχνητή Νοημοσύνη, AR/VR και Gamification: Αναδιαμορφώνοντας τη Μάθηση με Διαδραστικές Τεχνολογίες	Copilot της Microsoft και Εκπαίδευση: Διδακτικές «πτήσεις» με συγκυβερνήτη την Τεχνητή Νοημοσύνη	Η ψηφιακή ικανότητα των εκπαιδευτικών στο πλαίσιο του ψηφιακού μετασχηματισμού της εκπαίδευσης: εμπειρίες από τη διαδρομή υλοποίησης του HyperMOOC	Ένας χάρτης... μια ιστορία: Διαδραστικός χάρτης με ιστορικά μονοπάτια. Συνδυάζοντας την ιστορία με τη γεωγραφία	Transforming EFL Teaching with Padlet: More Than Just a Tool
11:30-12:10	Εισαγωγή στην Τεχνητή Νοημοσύνη με απλά λόγια για μαθητές 10-12 ετών	Math Progress: Από την Ιδέα στην Πράξη	Πιο εύκολα, πιο ευχάριστα, πιο δημιουργικά: Η εφαρμογή διαδραστικών παιχνιδιών στα φιλολογικά μαθήματα	Κλιματική αλλαγή και οικολογική συνείδηση: Γίνομαι ενεργός πολίτης και μαθαίνω να δρω!	Από τη Συνεργασία στην Καινοτομία: Προγράμματα Ενδυνάμωσης Εκπαιδευτικών στην Εποχή της GenAI	eTwinning: Η Κοινότητα για τα Σχολεία της Ευρώπης	Βιομηχανικές εφαρμογές με το Factory i/o	Empowering Inclusive Education: Integrating Microsoft Learning Accelerators for Differentiation in the Classroom
12:10-12:40	ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ							
Εικονικές Αίθουσες	Εικονική Αίθουσα 1	Εικονική Αίθουσα 2	Εικονική Αίθουσα 3	Εικονική Αίθουσα 4	Εικονική Αίθουσα 5	Εικονική Αίθουσα 6	Εικονική Αίθουσα 7	Εικονική Αίθουσα 8
Ενότητες	Δημοτικό	STEM-Ρομποτική	Ειδική και Συμπεριληπτική Εκπαίδευση	AR-VR-Gamification	Τεχνητή Νοημοσύνη	Ψηφιακά Εργαλεία Μάθησης	Ασφάλεια στο Διαδίκτυο	International
12:40-13:20	Το Reading Coach και οι επιταχυντές εκμάθησης στη σχολική τάξη του Δημοτικού	Απλές Δομές για STEM προσεγγίσεις: Εξερευνώντας βήμα - βήμα αυτοματισμούς, με το περιβάλλον οπτικού προγραμματισμού Mind+ και τον εξοπλισμό ρομποτικής των Σχολείων	Ψηφιακή Χειραφέτηση και Ριζική Συμπεριληπτή στην Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση: Παιδαγωγικές Ανατροπές, Ανοικτές Τεχνολογίες και Πολιτικές Δράσεις	Συνεργατική Μάθηση, Ψηφιακά Εκπαιδευτικά Παιχνίδια & Αλληλεπίδραση σε Διαδραστικούς Πίνακες για Μικρούς Μαθητές	Αν η AI ήταν Superhero, το MagicSchool.ai θα ήταν ο Super Man της Εκπαίδευσης!	Γνωριμία με το Canva	Εκφοβισμός - Κυβερνοεκφοβισμός	Building Tomorrow: The Grammar School's Blueprint for STEM Excellence
13:25-14:05	Debate, Impersonate, Tutor... τρεις εφαρμογές Τεχνητής Νοημοσύνης χρήσιμες για τα παιδιά του Δημοτικού	Παρουσίαση της Φωτοσύνθεσης και της Κυτταρικής Αναπνοής με μικροελεγκτή και αισθητήρα διοξειδίου του άνθρακα	Η αξιολόγηση της Σχολικής Ετοιμότητας στα παιδιά προσχολικής ηλικίας	Διδασκαλία της Ευρωπαϊκής Ταυτότητας σε μαθητές μέσω Gamification με την εφαρμογή Genial.ly	Η Θεωρία του Χάους στην Εκπαίδευση υπό το πρίσμα της Τεχνητής Νοημοσύνης	Τρόπος δημιουργίας και αξιοποίησης του Kahoot μέσα στη σχολική τάξη	Αναμένονται τα στοιχεία της παρουσίασης	Teaching Empowering Students with AI: Project-Based Learning Across Subjects Through Chatbot Creation & Training
14:05	ΛΗΞΗ ΕΡΓΑΣΙΩΝ ΔΗΜΕΡΙΔΑΣ							