

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΑΙΧΜΗΣ

στην Εκπαιδευτική Πράξη

Όλο το πρόγραμμα της Διημερίδας θα πραγματοποιηθεί εξ αποστάσεως μέσω της πλατφόρμας Microsoft Teams



Σάββατο
9 Μαρτίου
2024

🕒	Ομιλητές
09:45-10:00	Μήνυμα Ζέττα Μακρή , Υφυπουργός Παιδείας, Θρησκευμάτων και Αθλητισμού Χαιρετισμός Γιώργος Λιναρδάτος , Γενικός Διευθυντής, Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα Λιναρδάτου Γιάννα Ανδρονόπουλου , Διευθύνουσα Σύμβουλος της Microsoft για την Ελλάδα, την Κύπρο και τη Μάλτα
10:00-10:30	Οδός... Φιλελλήνων: Ο δρόμος επιστροφής των Γλυπτών μέσα από τα μάτια των μαθητών της ΣΤ' Δημοτικού Κ. Γαλάνης, Τ. Ντάλης, Χ. Ράππη & Α. Φωτεινού , Εκπαιδευτικοί ΣΤ' Δημοτικού, Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα Λιναρδάτου
10:30-11:00	Turning Waste into Educational Wonder Janine De Villiers , EMEA Education Alliance Manager
11:00-11:20	Διάλειμμα
11:20-11:50	Παραγωγική Τεχνητή Νοημοσύνη και Εκπαίδευση Παναγιώτης Λουρίδας , Αναπληρωτής Καθηγητής, Τμήμα Διοικητικής Επιστήμης & Τεχνολογίας, Οικονομικό Πανεπιστήμιο Αθηνών
11:50-12:20	Immediate and long-term impacts of AI on educational practice James Mackay , Associate professor of Literature and Digital Cultures, European University of Cyprus
12:20-12:40	Διάλειμμα
12:40-13:10	Το Μέλλον της Τεχνητής Νοημοσύνης στην Εκπαίδευση Δημήτρης Δημητριάδης , Futurist - IFFR DAO
13:10-13:40	The Future of Education is Now: Harnessing the Power of AI to Empower Educators and School Leaders Kate Maxwell , Microsoft Worldwide Education Industry Lead Joe Brazier , Microsoft Worldwide Education K12 Strategy Lead

Λήξη εργασιών 1^{ης} ημέρας

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΑΙΧΜΗΣ

στην Εκπαιδευτική Πράξη

Όλο το πρόγραμμα της Δημερίδας θα πραγματοποιηθεί εξ αποστάσεως μέσω της πλατφόρμας Microsoft Teams

Κυριακή
 10 Μαρτίου
 2024

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
	ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΤΕ ΕΔΩ	ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΤΕ ΕΔΩ	ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΤΕ ΕΔΩ	ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΤΕ ΕΔΩ	ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΤΕ ΕΔΩ	ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΤΕ ΕΔΩ	ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΤΕ ΕΔΩ	ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΤΕ ΕΔΩ
Ενότητες	Δημοτικό	Ξενόγλωσση Εκπαίδευση	Οικονομικά Μαθήματα	Προσχολική Αγωγή	Τεχνητή Νοημοσύνη	Φιλολογικά Μαθήματα	Ψηφιακά Εργαλεία Μάθησης	International
10:00-10:40	Από την e-λια στο λάδι. Ένα διαθεματικό project στην Α' Δημοτικού	Η χρήση των βίντεο και των related readings του BrainPOP μέσα στην τάξη	Εργαστήριο Δεξιοτήτων: Χρηματοοικονομικός Εγγραμματισμός & ένα χρήσιμο app οικογενειακού προϋπολογισμού (Woli)	Δραστηριότητες Εκπαιδευτικής Ρομποτικής στο Νηπιαγωγείο	Learning Accelerators and AI Tools	Ένα ταξίδι... αλλιώς! Μια ταινία μικρού μήκους στους σταθμούς του Οδυσσέα. Μία εικονική περιήγηση στον κόσμο του Minecraft	To PowerPoint ως PowerTool στην εκπαίδευση	Design a hybrid lesson plan with 1:1
10:45-11:25	Η φάρμα των κλασμάτων: Minecraft και Μαθηματικά στη Γ' Δημοτικού	Gamification Tool for Enhancing Emotional Intelligence in EFL Classrooms: Integrating PBIS, MTSS, and SEL Approaches	Η αξιοποίηση του λογισμικού Geogebra στη διδασκαλία της Οικονομικής Θεωρίας	Δημιουργική Μάθηση & Ολόπλευρη Ανάπτυξη στο Νηπιαγωγείο: Αξιοποιώντας ψηφιακά παιχνίδια εξατομικευμένης μάθησης	Quizizz: Εκπαίδευση με τη σύγχρονη δύναμη της Τεχνητής Νοημοσύνης!	Οι ελλείψεις και η βελτίωση του μαθήματος της Νεότερης και Σύγχρονης Ιστορίας μέσα από τη χρήση νέων ψηφιακών εργαλείων	Οργάνωση μαθήματος μέσα στην πλατφόρμα Genial.ly	To ChatGPT or not to ChatGPT: that is the question... or has the question become obsolete already? Using AI in Teaching and Learning
11:30-12:10	Χρησιμοποιώντας τα γυαλιά εικονικής πραγματικότητας στο Δημοτικό μας	Applying AI in Foreign Language Teaching: Challenges and Opportunities	Ερμηνεύοντας οικονομικά φαινόμενα με τη χρήση του οικονομικού τύπου: Η περίπτωση του μαθήματος «Καινοτομία και Έρευνα»	STREAM Role Models 4 ALL. Ένα ελληνικό project που υποστηρίχθηκε από το Scientific STE(A)M Partnership Education Resiliencé in Europe για την ισότιμη πρόσβαση στη STEM εκπαίδευση	Η Τεχνητή Νοημοσύνη ως εργαλείο παραγωγής διαδραστικού υλικού	Η ψηφιακή αφήγηση, τα laplets και τα graphic novels στην "υπηρεσία" της Λογοτεχνίας	Microsoft OneNote: Ένα ηλεκτρονικό τετράδιο ως εργαλείο διαφοροποιημένης, αλλά και συμπεριληπτικής εκπαίδευσης	Beyond Buzzwords: Practical Applications of AI for Educators in Today's Classrooms

12:10-12:40 Διάλειμμα

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
	ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΤΕ ΕΔΩ	ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΤΕ ΕΔΩ	ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΤΕ ΕΔΩ	ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΤΕ ΕΔΩ	ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΤΕ ΕΔΩ	ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΤΕ ΕΔΩ	ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΤΕ ΕΔΩ	ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΤΕ ΕΔΩ
Ενότητες	Διεπιστημονικά Θέματα	Ειδική & Συμπεριληπτική Εκπαίδευση	Ψηφιακά Εργαλεία Οργάνωσης Εκπαιδευτικού	Gamification & VR	Ρομποτική	Φιλολογικά Μαθήματα	Ψηφιακά Εργαλεία Μάθησης	Microsoft Educators
12:40-13:20	Στο καταφύγιο της τέχνης - Η σημασία του μεταβατικού χώρου της τέχνης στον σχεδιασμό προγραμμάτων για παιδιά και ενήλικες	Λογισμική παρέμβαση για την ενίσχυση των επιτελικών λειτουργιών μνήμης και προσοχής για παιδιά με γλωσσική διαταραχή	Ψηφιακή Οργάνωση Σχολείου με τα Microsoft Teams, OneNote και OneDrive: Αποτελεσματικά Σχέδια Μαθημάτων και Κοινόχρηστοι Πόροι για την Εκπαιδευτική Κοινότητα	VR/AR learning with ClassVR	Μικροεπεξεργαστές, Αυτοματισμοί και Ρομποτική: Από την απόδοση συμπεριφορών σε αντικείμενα, στην ενθάρρυνση της δημιουργικότητας, της συνδυαστικής και αυτόνομης σκέψης ή/και αντίδρασης...	Δίνοντας φωνή και σύγχρονη μορφή στην Αρχαία Ιστορία: Το Flipgrid στην υπηρεσία των μαθητών	Από το Βασικό στο Αναβαθμισμένο: Εξερευνώντας τα Βασικά και τα Νέα Χαρακτηριστικά των Microsoft Forms και Kahoot	Empowering education with excellence in the Croatian community
13:25-14:05	Οι «ECO ANGELS» ζωντανεύουν στη μαύρη οθόνη... την πράσινη πόλη του μέλλοντος! Η Ιστορία και η Γεωγραφία στον κόσμο του Minecraft	Υποστηρικτικές Τεχνολογίες Πληροφορικής για άτομα με αναπηρία	Ψηφιακά εργαλεία για την οργάνωση εκπαιδευτικού	Ένα υβριδικό κυνήγι θησαυρού/escape room από μαθητές για μαθητές	Εξερευνώντας τις Πιθανότητες με το Ozobot: Ένα Σεμινάριο STEM για Εκπαιδευτικούς Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης	Αξιοποίηση εφαρμογών Τ.Ν. κατά τον σχεδιασμό, τη διδασκαλία και την αξιολόγηση των Φιλολογικών Μαθημάτων στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση	Δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων με τη χρήση της διαδικτυακής πλατφόρμας Canva	Empowering Social and Emotional Learning with Microsoft Reflect

14:05 Λήξη εργασιών Δημερίδας