

2ο Πανελλήνιο Επιστημονικό Συμπόσιο: Το Δέντρο της Logo εν Ελλάδα

20 Νοεμβρίου 2022, Πανεπιστήμιο Πειραιά

ΠΑΠΕΔΕ, ΠαΠει, STEM Education

<https://www.logotreegr.net/>

8:00 - 8:30		ΕΓΓΡΑΦΕΣ	ΠΡΟΕΔΡΕΙΟ
8:30 - 8:45	CodeAthon: Ένα ελληνικό hackathon με το Scratch	Λούβρης Α.	Γόγουλου - Οικονόμου
8:45 - 9:00	Εισαγωγή του Προγραμματισμού και της Ρομποτικής στο πρόγραμμα σπουδών των Αγγλικών για Ακαδημαϊκούς Σκοπούς στην Τριτοβάθμια Εκπαίδευση: Η εμπειρία των φοιτητών	Βερβέρη Χ., Κουφού Θ., Μουτζούρης Α., Ανδρέου Λ.Β.	
9:00 - 9:15	Super Turtle Adventures: what do we do next?	Σάρλης Ι., Κοτσιφάκος Δ.	
9:15 - 9:30	Συνδυάζοντας το Scratch με το code.org στο μάθημα της Πληροφορικής Α' Γυμνασίου	Μπούρα Τ.	
9:30 - 9:45	Η αξιοποίηση του εργαλείου της NetLogo στην εκπαιδευτική διαδικασία: Μία διδακτική προσέγγιση για το πρόβλημα της κλιματικής αλλαγής	Μπενίση Κ., Τόλιου Α., Γκιόλμας Α., Στούμπα Α., Χαλκίδης Α., Σκορδούλης Κ.	Κουτρομάνος - Σεραλίδου
9:45 - 10:00	Χειρισμός δίσκου του Νεύτωνα με Scratch	Ματσάγκα Μ., Γκιόλμας Α., Μπόικος Η., Χαλκίδης Α., Στούμπα Α., Κουτρομάνος Γ., Σκορδούλης Κ.	
10:00 - 10:15	Φτιάξε έναν κύκλο	Τσοβόλας Σπ., Σωτηρίου Σοφία, Μαστρογιάννης Ι.	
10:15 - 10:35	ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ		
10:35	ΧΑΙΡΕΤΙΣΜΟΙ Μικρόπουλος Αν. (Πρόεδρος οργανωτικής επιτροπής), Δουληγέρης Χρ. Πανεπ, Πειραιά / Network Research Lab, Δημητρόπουλος Β. (ΠΑΠΕΔΕ), Σομαλακίδης Ι. (STEM Education)		
11:00 - 11:15	Ευκλείδια Γεωμετρία σε ψηφιακά περιβάλλοντα	Τσοβόλας Σπ., Σωτηρίου Σοφία, Μαστρογιάννης Ι.	Σκιαδέλλη - Σαλπασαράνης
11:15 - 11:30	Από τον Ήρωνα στο Scratch: μια STEM ιστορία εκπαιδευτικής ρομποτικής	Σαλπασαράνης Κ.	
11:30 - 11:45	Το Scratch Jr ως εργαλείο αφήγησης ιστοριών	Σκιαδέλλη Μ.	
11:45 - 12:00	«Στα Ίχνη του Ιωάννη Βαρβάκη»: ψηφιακό παιχνίδι στο Scratch	Γκίκα Ε., Κοντοπίδη Ε.	
12:00 - 12:15	Ο δρόμος προς το βραβείο	Μαρτίνης Γ.	
12:15 - 12:30	Scratch και ΚωδικΌραμα	Κωσταγιάννης Μ.-Ρ.	
12:30 - 12:45	ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ		
12:45 - 13:00	Ο σχηματισμός και η κίνηση σημνών στο Scratch	Μελάς Φ.	Κωτσάνης - Γλέζου
13:00 - 13:15	Βρόχοι υλοποιούμενοι με κλώνους στο Scratch	Καρβουνίδης Θ.	
13:15 - 13:30	Δημιουργική σκέψη στο Scratch	Λαδιάς Α.	
13:30 - 13:45	Από την εντολή «όταν» στη δομή ελέγχου «εάν», μια διδακτική προσέγγιση μεκτικής μάθησης με το Scratch	Μπακόπουλος Ν., Παπαδάκης Σπ.	
13:45 - 14:00	Physical computing με S4A για μικρές ηλικίες. Μια προτεινόμενη ακολουθία δραστηριοτήτων στηριγμένη σε λίγες βασικές παιδαγωγικές αρχές	Χαλκίδης Α., Χατζαρά Ε., Στούμπα Α., Μπόικος Η., Γκιόλμας Α., Σκορδούλης Κ.	
14:00 - 14:15	Η συμβολή της Ευρωπαϊκής Εβδομάδας Προγραμματισμού στην προώθηση του προγραμματισμού και του ψηφιακού γραμματισμού	Γλέζου Κ.	
14:15 - 14:30	Παράλληλος προγραμματισμός και Scratch	Μπέκος Δ.	
14:30 - 14:45	ΚΛΕΙΣΙΜΟ ΣΥΜΠΟΣΙΟΥ: Μικρόπουλος Α., Κουτρομάνος Γ., Σεραλίδου Ε., Κωτσάνης Ι., Οικονόμου Β., Λαδιάς Α.		
14:15 - 16:45	ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ Από την επίγεια στην εναέρια εκπαιδευτική ρομποτική: Εξετάζοντας τη χρήση των drones Κουτρομάνος, Γ., Σιβένας, Τ., Γεωργιάδης, Γ.		